

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ketertinggalan pendidikan Indonesia selama masa pandemi dua tahun kebelakang menjadi salah satu alasan pemberlakuan Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Tidak hanya ketertinggalan materi tetapi ketertinggalan keterampilan menjadi salah satu masalah yang terjadi pada peserta didik, terlebih pada tingkat sekolah dasar. Dalam menyikapi hal tersebut penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran di sekolah dasar memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Keleluasaan bagi guru ini diberikan dengan tetap memperhatikan ketercapaian kompetensi peserta didik di satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional dan dilaksanakan sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Untuk dapat ikut serta dalam pembangunan berkelanjutan baik secara nasional maupun global, peserta didik haruslah memenuhi kompetensi sebagai manusia abad 21. Menurut Litbang Kemdikbud, Abad 21 ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputasi yang semakin cepat; (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Mardiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021, hlm. 31). Hal inilah yang menjadi tugas pendidikan Indonesia agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan hidup abad ke-21 serta memiliki kecakapan literasi dasar untuk dapat mendorong keterampilan lainnya dalam menghadapi kemajuan yang pesat tersebut. Dalam tingkat sekolah dasar, diperlukan penguasaan dalam literasi dasar. Menurut Forum Ekonomi Dunia yang dilaksanakan tahun 2015, terdapat 6 literasi dasar yang wajib dikuasai oleh generasi muda. Keenam literasi tersebut mencakup literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan.

Literasi budaya dan kewargaan merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dimiliki peserta didik pada saat ini untuk dapat menunjang kecakapan hidup dan keterampilan abad 21 lainnya. Literasi budaya didefinisikan sebagai proses keterlibatan seseorang dengan budaya dan kreasi bersama dalam mengekspresikan identitas serta nilai budaya (Maine, Cook & Lähdesmäki, 2019, hlm. 389). Literasi kewargaan dapat diartikan sebagai proses untuk mengambil sikap demokratis dalam pendidikan dengan tujuan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam dunia yang memiliki banyak keberagaman (Wahlström, 2022, hlm. 1004). Dari kedua pengertian tersebut dapat diperoleh pengertian bahwa literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengambil sikap dan ikut terlibat secara demokratis dengan budaya serta keberagaman yang ada di dunia. Konteks budaya dan keberagaman dunia ini berkaitan dengan masuknya masyarakat Indonesia ke abad 21 yang ditandai dengan kecepatan informasi serta terbukanya akses ke dunia global sehingga akan membawa nilai-nilai atau pemahaman baik yang sesuai maupun tidak sesuai dengan budaya dan sistem kewargaan di Indonesia. Hal itulah yang membuat kecakapan literasi budaya dan kewargaan dibutuhkan dalam mempersiapkan siswa sebagai calon warga dunia yang aktif di masa yang akan datang.

Sebagai calon warga dunia yang aktif, peserta didik sekolah dasar nantinya akan dituntut untuk ikut serta dalam pembangunan dunia yang berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan, pemahaman peserta didik mengenai pembangunan berkelanjutan diaplikasikan dengan adanya *Education for sustainable development* (ESD) yang merupakan sebuah proses pembelajaran atau pendekatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada prinsip-prinsip berkelanjutan dengan memusatkan perhatian pada semua tingkat dan jenis pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman pembangunan manusia yang berkelanjutan (Matitaputty, Ufie, Ima, & Pattipeilohy, 2022, hlm. 2). Peningkatan keterampilan serta pemahaman pembangunan berkelanjutan ini dapat diperoleh sesuai dengan peran *Education for sustainable development* (ESD) menurut Weizsäcker & Wijkman (2018, hlm. 196) yaitu untuk mengubah

perspektif dari belajar untuk memahami menjadi belajar untuk dapat bertindak dan mengubah suatu hal dengan tantangan mengembangkan kapasitas seseorang dalam berpikir kritis dan menggunakan kemampuan pemecahan masalah.

Aspek-aspek pada pembangunan berkelanjutan yang meliputi 3 sektor yaitu sosial budaya, lingkungan dan ekonomi memiliki keterkaitan dengan literasi budaya dan kewargaan terlebih pada ruang lingkup sosial-budaya yang meliputi komponen hak asasi manusia, perdamaian dan keamanan manusia, kesetaraan gender, pemahaman tentang keragaman budaya dan antar budaya, kesehatan, HIV AIDS, dan tata kelola pemerintahan. Keterkaitan antara literasi dengan konsep pembangunan berkelanjutan dijelaskan oleh Oghenekohwo (2017, hlm.126) yang menyatakan “*It is further noted that literacy is a key lever of social change and a practical tool of empowerment on each of the three main pillars of sustainable development, namely: economic development, social development and environmental protection*”. Pernyataan tersebut memperkuat bahwa pada pelaksanaannya literasi merupakan sebuah kunci perubahan sosial dan disaat yang bersamaan menjadi sarana yang berguna untuk memberdayakan tiga pilar utama dalam pembangunan berkelanjutan.

Sebagai negara berkembang, wilayah kedaulatan negara republik Indonesia yang luas menjadi salah satu faktor munculnya keberagaman dalam kehidupan yang ada di masyarakat. Dari banyaknya keberagaman pada masyarakat tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa akan ada perbedaan dan kesenjangan baik di masa sekarang maupun masa depan. Permasalahan yang muncul dari banyaknya keberagaman yang ada tanpa disertai dengan pemahaman budaya dan kewargaan yang cukup adalah siswa kesulitan untuk memahami kompleksitas budaya dan kewargaan, siswa belum mampu mengetahui budayanya sendiri, siswa belum mengetahui kewajiban kewargaan dan siswa belum memiliki kepedulian terhadap budaya. Literasi budaya dan kewargaan sebagai salah satu dari enam literasi dasar merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa agar kedepannya permasalahan yang terjadi akibat keberagaman itu sendiri tidak semakin meluas dan menimbulkan masalah-masalah yang lebih besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2020, hlm. 95) menyatakan bahwa tingkat pemahaman literasi budaya dan kewargaan siswa cenderung rendah karena hanya terpatok pada penguasaan materi tanpa adanya pemahaman mengenai nilai budaya dan kewargaan. Kegiatan literasi juga hanya diartikan sebagai kegiatan membaca buku tanpa adanya keikutsertaan pihak guru dalam membimbing dan memberikan penguatan sesuai dengan tema yang diberikan. Hasil wawancara dengan guru di salah satu sekolah dasar Kota Bandung, didapatkan informasi bahwa buku yang digunakan siswa dalam kegiatan gerakan literasi sekolah juga terbatas dan kebanyakan berupa buku bacaan dengan teks penuh yang mana terkadang membuat siswa kesulitan untuk memahami isi bacaan. Dalam mencapai pemahaman literasi budaya dan kewargaan, pemberian materi dengan bantuan gambar dapat membantu siswa untuk mengolah informasi yang diberikan karena kemenarikan dan kemudahan dalam mencerna isi paragraf. Disamping itu, pembelajaran yang hanya terpatok pada buku siswa tanpa menggunakan media pembelajaran tambahan juga cenderung berjalan secara stagnan dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menarik. Dari wawancara tersebut juga didapatkan bahwa buku bacaan yang digunakan juga tidak diatur agar dapat terpadu dengan materi pembelajaran sehingga pengambilan informasi oleh siswa dilakukan secara acak.

Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu meringkas teks bacaan dengan tidak mengurangi esensi dari sebuah informasi adalah komik. Komik pembelajaran merupakan komik yang didesain untuk dapat menghibur serta mengedukasi secara bersamaan. Seiring dengan berkembangnya teknologi di dunia, komik tradisional yang digunakan dalam bentuk buku bergeser menjadi bentuk digital yang mana lebih dikenal dengan komik digital. Menurut Gene (dalam Vassilikopoulou , 2007, hlm. 2) terdapat beberapa kekuatan dari media komik pembelajaran yaitu: (1) memotivasi, (2) visualisasi cerita yang menarik, (3) komponen visual permanen, (4) sebagai perantara untuk mempermudah materi, (5) populer bagi peserta didik, dan (6) mengembangkan kemampuan berpikir. Hal ini diperkuat dengan pendapat Mardiyah (2016, hlm. 109) menjelaskan bahwa media komik memiliki dampak terhadap sikap peduli lingkungan dan kemampuan bernalar siswa sehingga penggunaan komik sebagai

media pembelajaran bisa digunakan tanpa mengurangi keefektifan suatu pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan, penggunaan komik dalam pembelajaran belum pernah dilakukan karena guru masih menganggap bahwa komik merupakan media yang informal.

Mengacu pada latar permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Education for Sustainable Development* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Fase B” dengan memperhatikan keterpaduan materi pelajaran, aspek pembangunan berkelanjutan serta Indikator literasi budaya dan kewargaan. Komik digital sebagai media pembelajaran ini mengacu kepada Capaian Pembelajaran mata pelajaran IPAS Fase B yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi nomor 033//H/KR/2022 dengan Capaian Pembelajaran “Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.” Tujuan dibuatnya media komik digital ini adalah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa berbasis *Education for sustainable development* (ESD).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Education for Sustainable Development* untuk Meningkatkan Literasi budaya dan Kewargaan Siswa Fase B” yang telah peneliti jelaskan, oleh karena itu rumusan masalah yang akan peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media komik digital berbasis *education for sustainable development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media komik digital berbasis *education for sustainable development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?
3. Bagaimanakah peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis *education for sustainable*

*development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan umum meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada Fase B jenjang sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan desain media komik digital berbasis *education for sustainable development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media komik digital berbasis *education for sustainable development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Fase B.
3. Mendeskripsikan peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis *education for sustainable development* untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa Fase B.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Pemerintah
  - a. Mendukung Gerakan Literasi Nasional khususnya pada penyelenggaraan kegiatan untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.
  - b. Memberikan solusi berupa media belajar untuk siswa dalam mengimplementasikan Gerakan Literasi Nasional
  - c. Meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pembangunan berkelanjutan agar dapat ikut serta secara aktif pada pembangunan berkelanjutan di masa yang akan datang.
2. Bagi Guru
  - a. Memberikan media belajar sebagai pendamping pembelajaran dalam mengajar peserta didik serta sebagai sarana belajar tambahan bagi siswa melalui bimbingan Guru

3. Bagi Peserta Didik
  - a. Terciptanya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik
  - b. Membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan berbasis ESD.
  - c. Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan.