

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Literasi merupakan keterampilan membaca dan menulis yang memungkinkan orang untuk belajar sepanjang hidup mereka, memecahkan suatu masalah dan kemampuan berkomunikasi yang dapat berguna untuk kehidupan (Andi Asari 2023). Canggihnya kemajuan teknologi yang terus meningkat memunculkan kekhawatiran, khususnya pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Menurut I Gede Gohan Adiputra (2021) masalah utama yang harus ditangani oleh pendidikan Indonesia adalah tingkat melek huruf yang rendah. Hal tersebut merupakan akibat dari ketidaktahuan generasi muda akan pentingnya nilai literasi.

Berdasarkan data yang diperoleh UNESCO, dari 1000 masyarakat Indonesia hanya ada 1 orang yang memiliki ketertarikan dalam minat baca yang dimana itu sama dengan 0,001 persen, hal tersebut sangat disayangkan karena berarti minat literasi di Indonesia sangatlah kurang. Menurut survei *Progamme for Internasional Student Assesment (PISA)* hasil pencapaian literasi sains di Indonesia berada ditingkatan rendah yaitu menduduki posisi 10 terbawah dan dari 70 negara, Indonesia menduduki peringkat ke 62. Kurangnya minat anak terhadap literasi yang terjadi di Indonesia didukung dengan fakta banyaknya perubahan kurikulum yang terjadi beberapa tahun kebelakang hingga kini. Dalam penelitiannya mengenai Pengaruh Kebijakan Kurikulum Terhadap pembelajaran Sekolah, Putri (2019) menjelaskan walaupun perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia memiliki dampak positif yakni siswa dapat belajar dengan mengikuti perkembangan zaman, dampak negatif dari perubahan kurikulum ini juga tak dapat dihindari yakni menurunnya prestasi siswa karena tidak dapat menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran kurikulum yang baru. Perubahan kurikulum yang terlalu sering diubah mengakibatkan kebanyakan tenaga pendidik belum bisa menerapkan sistem kurikulum yang baru secara optimal dan di beberapa daerah terutama dipelosok, fasilitas yang disediakan oleh sekolah

terkadang kurang memadai sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan lancar.

Dilansir oleh *World Economic Forum*, salah satu keterampilan yang sangat penting di abad 21 dari enam literasi dasar yang harus dikuasai adalah literasi sains. Berdasarkan modul literasi Kemendikbud (2017) literasi sains merupakan sebuah kemampuan untuk memahami karakteristik ilmu pengetahuan, menyadari bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi lingkungan fisik, intelektual, dan budaya, serta mampu menjelaskan fenomena ilmiah dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta, juga memiliki keinginan untuk terlibat dan peduli terhadap segala masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

Menurut *National Academics of Sciences* (2016) ada beberapa aspek penting yang dapat dipelajari pada pendidikan literasi sains diantaranya adalah memahami praktik ilmiah (seperti mengetahui sebab akibat), memiliki pengetahuan yang berbasis dengan fakta pada lingkungan sekitar dan memahami sains sebagai sebuah proses sosial. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa literasi sains dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengidentifikasi suatu masalah dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang terjadi disekitar alam dengan pemahaman serta pengetahuan mengenai konsep – konsep yang bersifat ilmiah. Hal ini didukung dengan pendapat Syofyan and Amir (2019) pada penelitiannya mengenai penerapan literasi sains pada pembelajaran IPA bahwa peningkatan kualitas pendidikan literasi sains di Sekolah Dasar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan peka terhadap perubahan lingkungan disekitar.

Minat literasi sains pada siswa sekolah dasar dapat meningkat apabila guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Guru harus menguasai konsep dasar juga aspek penting literasi sains agar metode pembelajaran yang diaplikasikan sesuai dengan pembelajaran sains seperti *problem based learning* dan siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari dalam mengambil suatu keputusan dengan berpikir kritis (Efendi, Nelvianti, dan Barkara 2021). Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru

menggunakan metode dan media yang dapat membantu pemahaman siswa dengan menciptakan suasana menyenangkan, kreatif dan aktif.

Kurangnya minat literasi sains bisa disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat. Banyaknya metode pembelajaran yang tersedia membuat guru harus dapat memahami metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, kondisi dan karakteristik siswa. Menurut Dr. Shilphy A. Octavia (2021) kebanyakan anak pada usia 6 – 12 tahun cenderung lebih cepat belajar dengan menggunakan gambar atau tampilan – tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar dan video.

Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan bahwa kurang tepatnya sebuah metode pembelajaran yang diterapkan pada siswa dapat mempengaruhi tingkat minat baca. Selain penerapan metode pembelajaran, media pendukung pembelajaran juga dapat mempengaruhi suatu proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan merancang buku ensiklopedia visual menggunakan ilustrasi yang menarik dan memasukan unsur permainan atau gamifikasi pada buku sebagai media pendukung pembelajaran.

Dalam buku Model Gamifikasi yang dikeluarkan oleh kemendikbud (2018) gamifikasi adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, interaksi dan prestasi peserta didik dengan memanfaatkan mekanisme atau aturan dan elemen – elemen yang ada pada permainan ke dalam media pembelajaran.

B. Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan penulis gali adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ide dan konsep perancangan buku ensiklopedia sebagai media literasi sains?
2. Bagaimana merancang buku ensiklopedia visual literasi sains melalui produksi desain grafis?
3. Bagaimana deskripsi visual pada buku ensiklopedia literasi sains Kingdom plantae?

4. Bagaimana respon siswa sekolah dasar terhadap rancangan buku ensiklopedia visual literasi sains?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan disusunnya perancangan ensiklopedia visual ini adalah :

1. Mengetahui konsep buku ensiklopedia yang dapat menumbuhkan dan mempengaruhi minat pembaca untuk belajar dan mengenal sains
2. Membuat rancangan buku ensiklopedia visual literasi sains dengan menggunakan ilustrasi digital
3. Menjelaskan deskripsi visual yang ada pada buku ensiklopedia literasi sains Kingdom Plantae
4. Mengetahui respon siswa terhadap buku ensiklopedia visual literasi sains dalam memotivasi anak untuk belajar dan meningkatkan minat membaca.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Umum

Memberikan pengetahuan dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenai sains sejak dini. Sebagai sumber baca yang menyenangkan dan dapat dipelajari bersama oleh anak juga orang tua. Mengasah kemampuan anak dalam berpikir kritis juga menyelesaikan sebuah masalah berdasarkan dengan fakta.

2. Manfaat Khusus

- a. Bagi Sekolah Dasar

Sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat menumbuhkan minat baca bagi anak Sekolah Dasar. Dengan dirancangnya buku ensiklopedia ini diharapkan para tenaga pengajar mendapatkan

alternatif sumber buku pembelajaran yang dapat membantu proses mengajar.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai perancangan buku ensiklopedia yang dapat memicu minat baca bagi anak Sekolah Dasar. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan ensiklopedia sebagai bahan media literasi anak.

E. Sistematika Penulisan

Adapun struktur organisasi dalam penyusunan skripsi pada perancangan ini disertai dengan rincian pada bagian yang disusun mengikut struktur penulisan adalah sebaagai berikut :

1) BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang yang menjelaskan gambaran umum tentang masalah yang akan diangkat dalam perancangan, yang selanjutnya diuraikan dalam rumusan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan baik secara teoritis maupun praktis.

2) BAB II: Landasan Perancangan

Landasan perancangan meliputi temuan penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan, seperti Desain Komunikasi Visual, ilustrasi, teori perancangan buku, ensiklopedia, literasi sains, Kingdom Plantae, anak sekolah dasar, dan teori pendukung lainnya.

3) BAB III: Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian menjabarkan hasil dari pengumpulan data-data yang diperlukan dan dapat digunakan dalam perancangan. Data-data tersebut diperoleh dari berbagai sumber dan cara pengumpulan yang berbeda sesuai dengan metode penelitian yang

digunakan. Data tersebut kemudian dianalisis menjadi metode yang dapat membantu perancangan.

4) Bab IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Pada Bab ini menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang dikembangkan dari data dan analisis yang sebelumnya sudah terkumpul.

5) BAB V: Penutup

Penutup berisi kesimpulan dan saran dari melakukan proses perancangan yang telah dilakukan.

6) DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber - sumber yang dirujuk dalam penulisan.

7) LAMPIRAN

Lampiran berisi bukti dan dokumen terkait penelitian.