

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah elemen penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Pada masa sekarang ini, siswa dituntut untuk bisa memahami pembelajaran secara sistematis dan efisien. Maka dari itu, pengajar pun dituntut untuk memberikan pembelajaran secara efisien baik dari pola pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran dan sebagainya. Pendidikan, dalam definisinya yang paling luas, bisa disamakan dengan keseluruhan kehidupan itu sendiri. Pendidikan mencakup akumulasi pengetahuan dan pembelajaran yang terjadi dalam berbagai konteks dan pengalaman, yang semuanya memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan individu. Sebagai hasil dari efek transformatif ini, pendidikan sering dikaitkan dengan konsep humanisme atau proses humanisasi (Ab Marinsyah, Firman, 2019).

Tujuan pendidikan melampaui sekadar transmisi pengetahuan; tujuan tersebut mencakup pengembangan potensi siswa, yang memungkinkan mereka terlibat secara interaktif dalam proses belajar mengajar (Mawarni,dkk. dalam Leniati & Indarini, 2021). Efektivitas upaya pedagogis pengajar pada akhirnya dinilai dari perilaku, sikap, dan pola pikir yang ditunjukkan oleh siswanya. Dalam pengertian yang paling mendasar, pendidikan mengacu pada kegiatan instruksional yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran. Ini termasuk menyediakan model teladan, bimbingan, dan instruksi etis, serta mendorong eksplorasi pengetahuan individu dalam kerangka pendidikan formal.

Faktor yang mengakibatkan terjadinya *learning loss* pada siswa yaitu sumber pengetahuan siswa yang hanya diperoleh dari penjelasan yang diberikan oleh guru dikarenakan: 1) guru kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif; 2) penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat minim; 3) model pembelajaran yang interaktif belum diterapkan oleh guru; 4) pembelajaran cenderung hanya menggunakan metode ceramah, sehingga interaksi terbatas; 5) meskipun banyak buku tersedia di sekolah, guru belum memanfaatkan sumber belajar tersebut secara maksimal (Pruistin et al., 2024). Untuk menaikkan

pengalaman belajar, pendidik secara strategis memilih model instruksional yang tepat dan efektif yang dirancang untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu. Model-model ini berfungsi sebagai kerangka kerja menyeluruh yang memandu perilaku siswa dan memfasilitasi pencapaian hasil dan kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran biasanya disusun berlandaskan berbagai prinsip dan kerangka teori yang terkait dengan perolehan pengetahuan. Para ahli di bidang ini mengembangkan model-model ini dengan memanfaatkan konsep-konsep dasar dari prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologi, analisis sistem, dan kerangka-kerangka relevan lainnya yang menginformasikan studi mengenai berbagai model pembelajaran yang didasarkan pada teori pembelajaran. Model-model ini bisa dikategorikan ke dalam empat kelompok berbeda, yang masing-masing menggambarkan pola-pola perilaku pembelajaran menyeluruh yang bermaksud untuk memenuhi tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Akibatnya, model-model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja untuk pemilihan, yang memberdayakan para pendidik untuk mengidentifikasi dan menerapkan strategi-strategi yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran mereka. Lebih jauh lagi, model-model ini merangkum serangkaian pendekatan dan taktik yang bisa dipakai oleh para pendidik untuk memfasilitasi pencapaian hasil-hasil pembelajaran.

Bagi para pendidik, memiliki pemahaman yang mendalam mengenai berbagai model pembelajaran sangat penting untuk secara efektif memilih metodologi-metodologi yang paling tepat yang disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dan karakteristik-karakteristik unik para siswa mereka. Berlandaskan Nurdiana (2020) peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar sangatlah penting, dan ini bisa dicapai dengan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik yang menumbuhkan pengalaman pendidikan yang lebih mendalam bagi siswa. Dalam lanskap global saat ini, lembaga pendidikan dihadapkan dengan tantangan yang semakin rumit, khususnya yang menyangkut pemahaman siswa mengenai masalah lingkungan dan ekologi. Satu dari strategi yang efektif untuk memperkuat kesadaran dan pemahaman siswa mengenai isu-isu penting ini ialah penerapan model pembelajaran berbasis konteks, seperti kerangka kerja *Science-*

Technology-Society. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih dalam mengenai konten ilmiah tetapi juga membangun hubungan antara prinsip-prinsip ilmiah, kemajuan teknologi, dan masalah sosial yang merasuki lingkungan kita.

Satu dari kerangka pedagogis yang efektif untuk pendidikan lingkungan di sekolah dasar ialah model pembelajaran *STS*, yang sering disebut sebagai Masyarakat Sains Teknologi (STM). Model ini memadukan konsep ilmiah dengan isu dunia nyata, pada akhirnya mengontekstualisasikan sains melewati tantangan nyata sehari-hari. Berlandaskan Prayekti (dalam Santi, 2014), *STS* dapat dianggap sebagai pendidikan yang tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan tetapi juga menunjukkan bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi memengaruhi masyarakat. Pada akhirnya, penerapan model pembelajaran *STS* dapat membuat orang merasa lebih bertanggung jawab atas dampak ilmu pengetahuan dan teknologi pada masyarakat. Berlandaskan Hunaepi,dkk (2014), model *STS* mencakup beberapa tahap: tahap undangan, tahap eksplorasi, tahap penjelasan dan solusi, dan tahap penentuan tindakan. Selama fase-fase ini, pendidik bisa mendorong siswa untuk mengingat atau memperlihatkan peristiwa-peristiwa sosial yang berkaitan dengan isu-isu ilmiah dengan memakai berbagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber daya ini, siswa diinginkan bisa menemukan solusi untuk tantangan yang mereka hadapi, sekaligus menaikkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan membuat keputusan yang tepat. Proses ini melibatkan pengintegrasian konsep dan keterampilan ilmiah untuk terlibat secara cermat dengan berbagai ide, baik dalam kapasitas mereka sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai instrumen penting yang menaikkan interaksi antara pendidik dan murid, pada akhirnya memudahkan tercapainya tujuan pendidikan. Dengan memanfaatkan sumber belajar ini secara efektif, murid diinginkan bisa terlibat dalam pemecahan masalah, pada akhirnya mereka mampu mengatasi tantangan yang mereka hadapi. Lebih jauh, siswa diinginkan bisa mengembangkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan membuat keputusan yang tepat, memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan ilmiah mereka untuk menghasilkan ide-ide inovatif yang relevan dengan

lingkungan mereka, baik mereka bertindak sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Dari sudut pandang pendidikan, media berfungsi sebagai alat penting dalam membentuk keberhasilan proses pembelajaran. Pentingnya ini muncul dari berbagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dengan cara yang dinamis dan interaktif. *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* menggolongkan media sebagai semua bentuk yang dipakai dalam penyebaran informasi. Sebaliknya, *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai objek yang bisa dimanipulasi yang bisa divisualisasikan, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta alat yang dipakai secara maksimal dalam upaya pengajaran dan pembelajaran. Karakterisasi ini menggarisbawahi peran penting media dalam menaikkan efektivitas program pendidikan (Sulistyo & Widodo, 2011).

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran seringkali dinilai lebih efektif, efisien, dan menarik dibandingkan dengan media konvensional. Farida (dalam Oktamia, 2022) menyatakan bahwasanya keadaan ini menyebabkan pengajar dituntut untuk bisa memiliki keterampilan dalam teknologi digital dan mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik serta bermanfaat bagi siswa. Berlandaskan Sinsuw & Sambul (2017), media pembelajaran berbasis multimedia diinginkan akan membawa situasi belajar dari “*learning with effort*” menjadi “*learning with fun*”. Banyak aplikasi/platform yang bisa dimanfaatkan pengajar dalam membuat media pembelajaran seperti *Canva*, *Kinemaster*, *InShot*, *Microsoft Power Point*, *Kahoot*, *Wordwall*, *Flipbook*, dan lain-lain. Berlandaskan Leryan (dalam Sholeh et al., 2020), *Canva* ialah platform desain grafis digital yang menawarkan beragam templat dan alternatif desain, termasuk presentasi, poster, gambar profil, spanduk, dan banyak lagi.

Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk menyederhanakan dan mengurangi waktu yang dibutuhkan oleh pengajar dalam proses desain media pembelajaran, sekaligus mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Berlandaskan Tanjung dan Faiza (dalam Kusaeri, 2019), media *Canva* juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pelajaran, karena

memiliki berbagai elemen seperti gambar, teks, video, animasi, audio, grafik, dan sebagainya sesuai dengan preferensi tampilan. Dengan tampilan yang menarik, *Canva* bisa menaikkan fokus siswa terhadap pelajaran yang disampaikan.

Dalam studi ini, media *Canva* dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menaikkan literasi ekologi atau *ecoliteracy* siswa SD kelas V di Kecamatan Sumedang Selatan. *ecoliteracy* mengacu pada pemahaman mengenai hubungan rumit antara manusia dan lingkungan, yang berfungsi sebagai elemen dasar dalam membentuk perspektif siswa dalam mengatasi tantangan lingkungan. Intinya, keadaan ini mencakup pengetahuan dan sikap yang mencerminkan perhatian individu terhadap isu-isu ekologi. Tujuan utama dari *ecoliteracy* ialah untuk menaikkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai pengelolaan lingkungan yang efektif sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pelestarian ekologi. Idealnya, siswa sekolah dasar harus menyadari pentingnya perlindungan lingkungan. Sejalan dengan hasil pendidikan, kecerdasan ekologi juga dianggap sebagai faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.. Berlandaskan Desfandi,dkk., (dalam Kurniasih,2022), pendidikan dituntut mampu untuk menciptakan manusia terdidik yang memiliki karakter dan kesadaran mengenai alam lingkungan.

Namun realitas di sekolah mengindikasikan bahwasanya masih ada siswa yang belum memiliki *ecoliteracy*. Keadaan ini bisa dilihat dari masih banyaknya kerusakan fasilitas sekolah yang dilaksanakan oleh siswa seperti mencoret-coret meja dan tembok, perilaku membuang sampah sembarangan, tidak menyiram toilet, menginjak tanaman, dan sebagainya. Dikutip dari *Indonesia National Assessment Program* (dalam Harahap et al.,2022), tingkat persentase literasi sains yang berhubungan dengan masalah lingkungan hidup pada siswa tingkat sekolah dasar termasuk kedalam kategori kurang yakni sebesar 73,61%.

Pembelajaran berbasis *ecoliteracy* bisa dimuat dalam berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, PPKN, dan Bahasa Indonesia. *Ecoliteracy* berkaitan erat dengan pelestarian alam dan lingkungan, yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Berlandaskan Kusumawati (2022), Studi sains memiliki atribut unik yang membedakannya dari disiplin ilmu lainnya. Karakteristik ini mencangkup nilai ilmiah yang melekat, pengetahuan teoritis yang diperoleh atau

disintesis melewati metodologi khusus, organisasi informasi yang sistematis, perumusan serangkaian konsep, dan penggabungan empat elemen fundamental: produk, proses, aplikasi, dan sikap. Dari atribut-atribut ini, bisa disimpulkan bahwasanya sains pada dasarnya terkait dengan eksplorasi sistematis terhadap dunia alam. Dengan demikian, sains melampaui sekadar penguasaan pengetahuan faktual, konsep, atau prinsip; sains mewujudkan proses penyelidikan dan penemuan yang dinamis. Dalam konteks ini, integrasi media pembelajaran berbasis *Canva* diinginkan bisa memfasilitasi siswa dalam mengatasi masalah lingkungan, sekaligus menumbuhkan *ecoliteracy* mereka.

Studi ini diinginkan memberikan sumbangan konseptual dan praktis bagi para pengajar dan pengembang kurikulum di tingkat SD. Dengan mengetahui pengaruh model *Science-Technology-Society* dengan media *Canva* terhadap pemahaman *ecoliteracy* siswa pada pembelajaran Tematik Muatan IPA, pengajar bisa merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan, sementara pihak kebijakan bisa mempertimbangkan integrasi teknologi dalam kebijakan pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, studi ini akan menjadi kontribusi penting dalam upaya menaikkan kualitas pembelajaran IPA di SD, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan literasi digital dalam pendidikan dasar. Berlandaskan pernyataan diatas, peneliti melakukan studi dengan judul **“Pengaruh Model *Science-Technology-Society* dengan Media *Canva* Terhadap Pemahaman *Ecoliteracy* Siswa Kelas V SD Negeri Kecamatan Sumedang Selatan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan, maka secara garis besar bisa dirumuskan rumusan masalah yakni: “Bagaimanakah pengaruh model *Science-Technology-Society* dengan media *Canva* terhadap pemahaman *ecoliteracy* siswa kelas V SD Negeri Kecamatan Sumedang Selatan?”.

Untuk menjawab rumusan permasalahan tersebut, ditemukan pertanyaan penelitian yakni:

- 1.2.1 Bagaimana pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah diberikam *treatment* menggunakan model pembelajaran *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva*?
- 1.2.2 Bagaimana pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran konvensional?
- 1.2.3 Bagaimana perbedaan peningkatan pemahaman *ecoliteracy* antara siswa yang melaksanakan pembelajaran memakai model *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional?
- 1.2.4 Bagaimana besar pengaruh pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah melaksanakan pembelajaran memakai model *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, tujuan studi ini secara garis besar ialah untuk mengetahui pengaruh model *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva* terhadap pemahaman *ecoliteracy* siswa kelas V SD Negeri Kecamatan Sumedang Selatan.

Kemudian ditemukan empat tujuan penelitian yakni:

- 1.3.1 Mengetahui pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah diberikam *treatment* menggunakan model pembelajaran *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva*.
- 1.3.2 Mengetahui pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 1.3.3 Mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman *ecoliteracy* antara siswa yang melaksanakan pembelajaran memakai model *Scince-Technology-Society* dengan media *Canva* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional.

- 1.3.4 Mengetahui besar pengaruh pemahaman *ecoliteracy* siswa setelah melaksanakan pembelajaran memakai model *Science-Technology-Society* dengan media *Canva* dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sesuai dengan kajian peneliti bidang kepengajaran dan ilmu pendidikan, hasil studi ini diinginkan menjadi bahan kajian dan memberikan wawasan terkait model pembelajaran *STS* dan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam konteks peningkatan pemahaman *ecoliteracy* siswa dalam pelajaran Tematik Muatan IPA di SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Studi ini memiliki manfaat praktis yang beragam bagi berbagai pihak, termasuk siswa, pengajar, sekolah, peneliti, dan peneliti lainnya:

a. Bagi Siswa

Hasil studi ini diinginkan bisa memberi inspirasi kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dan menumbuhkan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran, sekaligus memastikan bahwasanya mereka menikmati pengalaman pendidikan yang positif.

b. Bagi Guru

Temuan studi ini diinginkan dapat bermanfaat bagi para pendidik, yang mendorong pendekatan inovatif dalam penerapan proses pendidikan. Akibatnya, hasil ini bisa menjadi dasar bagi model alternatif yang bermaksud untuk menaikkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara signifikan.

c. Bagi Sekolah

Sekolah bisa memanfaatkan hasil analisis studi ini sebagai sumbangan berharga dalam memperkaya bahan referensi dan literatur untuk pengembangan masa depan, khususnya dalam peningkatan proses pembelajaran. Implikasi dari temuan studi ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

d. Bagi Peneliti

Studi ini berpotensi untuk menaikkan pengetahuan dan keahlian peneliti, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *STS* dan media edukasi berbasis *Canva*. Pendekatan tersebut bermaksud untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, pada akhirnya bisa menaikkan pemahaman siswa mengenai *ecoliteracy*.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil analisis ini bisa menjadi referensi berharga untuk upaya penelitian selanjutnya, menyediakan data dan panduan yang relevan bagi para akademisi di masa mendatang. Temuan ini membangun kerangka dasar yang berpotensi untuk memajukan pengetahuan secara signifikan di bidang yang berkaitan dengan *ecoliteracy*, model pembelajaran *Science-Technology-Society*, media pendidikan berbasis *Canva*, dan instruksi sains tematik. Diinginkan keadaan ini akan mendorong kemajuan inisiatif penelitian lebih lanjut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang membahas isi skripsi secara keseluruhan dalam susunan yang sistematis dan terstruktur. Susunan sistematis dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini memuat mengenai pembelajaran IPA, model pembelajaran, model pembelajaran *Science-Technology-Society*, media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *Canva*, hakikat literasi, literasi ekologi (*ecoliteracy*), penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini memuat mengenai jenis, metode, dan desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, waktu dan lokasi penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini dijabarkan secara sistematis mengenai temuan-temuan penelitian. Kemudian temuan yang berupa data tersebut diolah dan dianalisis sehingga dapat diuraikan secara rinci pada sub-bab pembahasan penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.