

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Kemampuan literasi pada abad-21 menjadi semakin penting karena individu harus mampu memproses dan menilai informasi yang tersedia dengan cepat, tepat dan menggunakannya untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang kompleks. Literasi abad-21 juga melibatkan keterampilan kritis, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan masalah dan menciptakan solusi baru, serta kemampuan berkolaborasi dan bekerja sama dalam lingkungan yang semakin terhubung secara global.

Tantangan yang masih dihadapi saat ini adalah rendahnya motivasi dan minat membaca siswa. Menurut laporan hasil studi “*Most Littered Nation In The World*” yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada 2018 mengadakan studi dalam uji literasi. Pengujian literasi ialah pengukuran kemampuan siswa pada berbagai hal meliputi pemahaman, penggunaan, dan penggambaran dari perolehan baca. Berdasarkan laporan tersebut, siswa di Indonesia menempati urutan 74 dengan skor 371. Sejumlah 79 negara berpartisipasi dalam PISA 2018. Sedangkan pada Internasional Education Achievement (IEA) dicatatkan berupa kemampuan baca siswa SD di Indonesia ada di peringkat 38 dari 39 negara yang menjadi peserta, artinya Indonesia menempati peringkat ke-2 yang terendah dari negara-negara peserta lainnya (Prasrihamni, 2022). Pada kancah internasional kemampuan literasi siswa masuk ke dalam klasifikasi rendah daripada negara-negara lain.

Ranah Nasional lembaga Puspendik Kemendikbud mengadakan program Asesmen Nasional Indonesia (INAP) atau Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) pada tahun 2016 guna pengujian kompetensi baca, hitung, dan pengetahuan siswa kelas IV SD. Pada pengujian kompetensi baca, hasilnya sejumlah 46,83% tergolong dalam kategori kurang, 47,11% tergolong

dalam kategori cukup dan sejumlah 6,06% tergolong dalam kategori baik (Elva & Banda Aceh, 2019).

Pernyataan ini menunjukkan di dalam ranah nasional dan internasional kemampuan literasi siswa juga berkategori rendah sehingga perlu peningkatan. Masalah tersebut membutuhkan cara tertentu supaya kompetensi baca siswa mengalami peningkatan.

Literasi merupakan satu bagian dalam lingkup pendidikan. Kompetensi tersebut dijadikan wadah guna pengenalan, pemahaman, dan penerapatan pengetahuan hasil perolehan siswa dalam pembelajaran. Undang-Undang No 3 Tahun 2017 terkait Sistem Perbukuan, memuat definisi dari literasi yang apabila dijelaskan memiliki makna yakni kemampuan guna memberikan makna bagi wawasan yang diterimanya dengan kritis supaya tiap individu yang melakukan akses terhadap informasi dapat mengembangkan dirinya. Aktivitas literasi diimplementasikan dan dikembangkan pada semua muatan mata pelajaran.

Bidang kajian pada penelitian ini mengacu literasi pada muatan pelajaran PPKn karena muatan tersebut mempelajari cara untuk memperkuat identitas kebangsaan, nilai-nilai moral dan etika yang baik, serta membangun rasa cinta tanah air (Abdatisyah et al., 2021; Pitoewas et al., 2021; Retnasari et al., 2020) Pendidikan kewarganegaraan memiliki kegunaan yakni menyalurkan pembentukan siswa agar menjadi warga negara dengan pemahaman dan pelaksanaan hak serta kewajiban, memiliki komitmen setia pada Indonesia melalui refleksi sebagai penduduk yang terampil, cerdas dan berkarakter sejalan dengan Pancasila dan UUD 1945 (Magdalena et al., 2020). Jadi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan penting diajarkan pada siswa sekolah dasar karena muatan dan fungsinya dalam kehidupan bernegara.

Literasi mendasar perlu diasah oleh siswa sekolah dasar meliputi literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dalam (Wiedarti, 2018). Fokus pada penelitian ini mengambil jenis literasi dasar yang sesuai dan

relevan dengan bidang kajian PPKn yaitu literasi baca tulis, literasi digital, serta literasi budaya dan kewargaan.

Penerapan kegiatan literasi dasar pada muatan pelajaran PPKn di sekolah dasar masih terdapat beberapa kendala. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas 5 di SDN 01 Jumapolo terdapat beberapa kendala dalam kegiatan literasi pada pelajaran muatan PPKn yaitu materi PPKn yang kompleks dan beragam, kurangnya media belajar yang variatif. Sedangkan menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN 03 Jumapolo kendala dalam kegiatan literasi pada pembelajaran PPKn adalah kurangnya keterlibatan siswa karena dalam pembelajaran guru tidak menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang tepat serta tidak mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi TIK.

Pembelajaran yang berlangsung dengan membosankan serta hasil pembelajaran PPKn yang dilakukan guru masih belum memperoleh hasil yang optimal. Selain itu dalam proses kegiatan literasi pada muatan pelajaran PPKn selalu menekankan aspek kognitif (Hasibuan et al., 2022) sehingga karakter siswa kurang diperhatikan (Nifta & Halimah, 2021).

Hasil penelitian terdahulu tersebut diperkuat oleh penelitian (Hasibuan et al., 2022) bahwa pembelajaran PPKn masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan lebih menekan pada penguasaan materi, sehingga pembelajaran PPKn kurang menarik bagi siswa. Penyebab-penyebab yang telah diselesaikan diatas membuat siswa kesulitan untuk mempelajari materi PPKn secara optimal. Dampak yang ditimbulkan adalah siswa tidak dapat memahami secara menyeluruh pentingnya PPKn serta nilai-nilainya dalam kehidupan sehingga tujuan dalam pembelajaran PPKn tidak dapat tercapai maksimal.

Kendala-kendala dalam pembelajaran PPKn perlu diatasi dengan upaya dari berbagai pihak, termasuk siswa, guru dan sekolah. Upaya yang dilakukan adalah menekankan pada nilai-nilai pancasila dan kebangsaan pada pembelajaran. Selain itu dapat membuat materi PPKn lebih mudah dipahami dengan cara mengaitkannya dengan kasus nyata atau situasi yang relevan dengan kehidupan siswa. Guru dapat mendorong keterlibatan siswa dengan

memperkenalkan metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, seperti diskusi, debat dan simulasi. Selain itu menyediakan media belajar yang bervariasi selain buku teks yang beragam, video pembelajaran juga media belajar yang terintegrasi dengan teknologi kekinian, *Augmented Reality (AR)*, *Artificial Intelligence (AI)* atau *Virtual Reality VR*). Variasi-variasi yang diciptakan pada pembelajaran tersebut dapat menjadikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar PPKn (Pramata, 2019).

Digitalisasi dalam pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Abad 21 dapat menjadi sarana jendela dunia melalui genggamannya seperti pemanfaatan *Internet Of Things (IOT)* (Kahar et al., 2021). Konsep belajar dengan tidak adanya batasan dimaknai menjadi penyesuaian dengan tidak adanya batasan melalui pengalaman pembelajaran yang beda, sesuai pendidikan formal dan nonformal, belajar secara individu dan bersama, dan belajar nyata dan virtual, dalam tingkatan berbeda (Indarta et al., 2022). Teknologi *sehuler* dan alat pembelajaran informal mendorong hubungan antara pengalaman belajar dan memungkinkan memperoleh pengetahuan kapan dan di mana saja (Mashudi, 2021).

Siswa dapat mengakses internet melalui *mobile* seperti perangkat *mobile* dan *tablet* karena perangkatnya sudah termasuk dalam kebutuhan hidup siswa (Aziz Ardiansyah, 2020; Ulum et al., 2019). Potensi *mobile learning* meningkat seiring berkembangnya teknologi *mobile* (Sullivan et al, 2019). Jadi perangkat *portabel mobile* dengan memanfaatkan internet dapat menciptakan pembelajaran tanpa batas dengan berbasis multimedia yang kaya dan interaktif. Variasi-variasi strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bergerak dan membantu pendidik mencapai tujuan pendidikan.

Gawai pintar dapat mempermudah penggunaan informasi dengan batasan lokasi dan waktu tertentu, seperti gedung dan jadwal sekolah. Sesuai seperti perumusan Rangkaian Agenda Pembangunan Berkelanjutan 2030 atau dikenal dengan (SDGs), ada 17 target pembangunan berkelanjutan, salah satunya ialah pendidikan berkualitas pada SDGs ke-4 ada acuan yang diinginkan untuk

tercapai, salah satunya ialah pembangunan dan peningkatan fasilitas pendidikan secara efektif (Badan Pusat Statistik, 2017). Berdasarkan acuan tersebut, pendidik wajib dapat menggunakan teknologi supaya dapat menyalurkan kegunaannya untuk pendidikan pada era industri 4.0.

Kemajuan teknologi dan akses gawai pintar di mana-mana telah meningkatkan popularitas *Augmented Reality* dalam beberapa tahun terakhir. Dengan menggabungkan buku atau dokumen cetak dengan teknologi imersif, guru dapat memberi siswa akses ke konten digital dan memperluas pembelajaran dalam ruang 3D. Pembelajaran dengan *Augmented Reality* punya kegunaan yakni peningkatan pembelajaran dan minat belajar dikarenakan AR dapat memperlihatkan proyeksi nyata dan mengaktifkan indera siswa (Khairunnisa & Aziz, 2021; Sara et al., 2021). *Mobile Augmented Reality* dengan mengkaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai sumber dengan tempat dan waktu yang sesuai dapat mendorong peningkatan berhasilnya siswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis inkuiri (Lase, 2019).

Mobile Augmented Reality adalah alat yang mendukung siswa untuk menghubungkan antara situasi dunia nyata dan konsep PPKn. *Mobile Augmented Reality* sudah seringkali dipergunakan menjadi sarana penyampaian materi guna penunjang dalam pembelajaran (Wulandari et al., 2020). Jadi teknologi *Mobile* pada media *Augmented Reality* dapat memproyeksikan secara nyata secara 3D konsep-konsep pembelajaran PPKn yang abstrak secara interaktif yang mampu meningkatkan minat serta keberhasilan siswa dalam kegiatan literasi pada pembelajaran PPKn.

Mobile Augmented Reality menjadi media mewujudkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan sesuai dengan materi yang disajikan. Sehingga peneliti melakukan penelitian pembelajaran, dengan menggunakan teknologi berbasis *Mobile Augmented Reality*. Mengacu pada latar belakang di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian berjudul “ Literasi Pada Muatan Pelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo.

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana perencanaan literasi pada muatan pelajaran PPKn bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?
2. Bagaimana penguatan penerapan literasi pada muatan pelajaran PPKn Bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?
3. Bagaimana evaluasi literasi pada muatan pelajaran PPKn Bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan literasi pada muatan pelajaran PPKn Bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?
2. Mendeskripsikan penguatan penerapan literasi pada muatan pelajaran PPKn bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?
3. Mendeskripsikan evaluasi literasi pada muatan pelajaran PPKn bermedia *Mobile Augmented Reality* di SDN 01 Jumapolo dan SDN 03 Jumapolo?

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Harapannya penelitian yang dilaksanakan dapat menjadi sebuah karya ilmiah guna referensi bagi peneliti selanjutnya dengan bidang kajian yang sama.
 - b. Harapannya penelitian yang dilaksanakan dapat memberi sumbangan manfaat untuk mengembangkan wawasan, terkhusus mengembangkan kegiatan literasi dalam mata pelajaran PPKn dengan *Mobile Augmented Reality*.

2. Manfaat Praktis

Harapannya penelitian yang dilaksanakan dapat berkontribusi bagi:

a. Sekolah

- 1) Mendukung dan mengintegrasikan kegiatan literasi pada berbagai muatan pelajaran khususnya pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
- 2) Melestarikan kebudayaan daerah serta mengajarkan nilai-nilai pancasila melalui pendidikan.
- 3) Pedoman sekolah untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah.

b. Guru

- 1) Referensi guru dalam mengembangkan kegiatan literasi pada mata pelajaran PPKn dengan *Mobile Augmented Reality*.
- 2) Upaya untuk mempersiapkan diri sebagai guru untuk menghadapi tuntutan teknologi.
- 3) Menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai literasi pada mata pelajaran PPKn dengan *Mobile Augmented Reality*.