

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0 dan mulai berkembang pesat serta memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Revolusi 4.0 mengajak masyarakat lebih paham dan terbuka terhadap perkembangan teknologi saat ini, dengan berkembangnya teknologi hampir semua kegiatan masyarakat dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi salah satunya adalah dunia pendidikan. Menurut Lase (2019) untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukannya pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Tantangan era industri 4.0 sangat kompleks terutama dalam dunia pendidikan semua proses pembelajaran sudah berkonversi di dunia digital, jika dulu cukup hanya dengan sistem manual, namun saat ini semua serba *siber*, contohnya seperti *e-library* (perpustakaan digital), *e-learning* (pembelajaran digital), *e-book* (buku online), dan lainnya (Ibda, 2018: 6). Pembelajaran di era digital saat ini hampir semua proses belajar mengajar menggunakan bantuan teknologi digital sehingga mampu memberikan pembelajaran yang bersifat kreatif, inovatif dan kompetitif. Merancang pembelajaran dengan teknologi yang membantu dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan perkembangan siswa serta membantu guru dalam proses mengajar khususnya pada anak usia dini.

Perkembangan pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran di PAUD dengan memberikan stimulus dan rangsangan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dalam pembelajaran di PAUD ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan pada anak, dengan metode bermain, metode bernyanyi, metode karya wisata, metode demonstrasi, metode bercakap-cakap, metode sentra dan lingkaran dan metode bercerita. Dengan metode-metode yang digunakan anak akan diberikan kegiatan yang merangsang perkembangan anak sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya.

Metode pembelajaran PAUD merupakan cara atau prosedur yang digunakan dalam penyampaian materi atau pembelajaran kepada anak, sehingga dengan metode yang digunakan anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan guru kepada anak. Dalam metode pembelajaran diperlukannya media pembelajaran atau bahan ajar dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Sulastri (2020) pada dasarnya merupakan salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, kedudukan metode pembelajaran sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan dari pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, yaitu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud 137, 2014). Sehingga dalam mencapai tujuan tersebut pentingnya media pembelajaran atau bahan ajar

guna menunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah serta pentingnya bahan bacaan yang sesuai pada anak usia dini untuk menstimulasi, mengasah dan meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memudahkan untuk menjelaskan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dibuat dengan menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak (Nurhafizah, 2018).

Di dalam pendidikan anak usia dini media pembelajaran dapat berupa buku yang dikemas dengan mengenalkan banyak hal kepada anak salah satunya mengenalkan binatang pada anak. Tema binatang merupakan salah tema yang sangat penting dalam siswa mengenal binatang pada kelompok B taman kanak-kanak. Melalui pembelajaran tema binatang ini siswa dapat lebih mengenal binatang disekitarnya serta mengetahui macam-macam binatang, tempat hidup, makanan, cara berkembang biak, dan ciri-ciri dari binatang dan siswa dapat mengelompokkan macam-macam binatang, sehingga dengan diberikannya pembelajaran mengenai binatang akan dapat menstimulus perkembangan anak.

Bahan bacaan yang diberikan pada anak usia dini berupa buku majalah, video pembelajaran, buku cerita serta buku bergambar, buku bergambar akan memudahkan anak dalam memahami isi dari buku tersebut. Anak usia dini lebih cenderung tertarik dengan buku-buku yang banyak gambar dibandingkan dengan buku-buku yang banyak teksnya. Mereka bisa menemukan informasi yang dapat

menyenangkan hatinya pada buku tersebut (Aulia, dkk. 2017). Memberikan bahan bacaan sejak dini sangat penting untuk perkembangan anak, dengan diberikannya buku bacaan pada anak usia dini menjadikan anak lebih kritis dalam proses pembelajaran, selain itu kegiatan membaca pada anak usia dini bukan sekedar anak membaca suatu kalimat namun dapat dilaksanakan dengan membaca, mendengar, mengamati buku bacaan. Pada anak usia dini sudah dapat diberikan bacaan sejak dini melalui bercerita, mendongeng serta mendengarkan kata pada bacaan yang dibacakan. Membaca merupakan salah satu keterampilan seseorang dalam keaksaraan yang dimana kemampuan membaca dan mendengarkan bacaan harus dimiliki sejak dini. Kemampuan seseorang dalam membaca, mendengarkan, mengamati merupakan kemampuan literasi dalam memahami keaksaraan. Sehingga pentingnya kemampuan literasi pada anak didik sejak dini akan menumbuhkan minat membaca pada anak serta mengembangkan pemikiran yang kritis dan dapat memecahkan permasalahan yang sederhana sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kemampuan atau ketrampilan seseorang mengenai keaksaraan meliputi membaca, menulis, berbicara, mendengarkan dan menganalisis merupakan kemampuan dasar literasi. Literasi dapat mengembangkan pemikiran yang kritis serta dapat menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Literasi diartikan UNESCO sebagai keaksaraan, yaitu rangkaian kemampuan menggunakan kecakapan membaca, menulis, dan berhitung yang diperoleh dan dikembangkan melalui proses pembelajaran dan penerapan di sekolah, keluarga, masyarakat. Menurut Suyono (2017) literasi merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Literasi dapat dijadikan sebagai basis pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan *survey* yang dilakukan *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2019, Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat rendah (Dyah, 2021). Dalam menumbuhkan budaya literasi di Indonesia, maka Kemendikbud menyelenggarakan program Gerakan Literasi Nasional (GLN). Menurut Kemendikbud tujuan dari Gerakan Literasi Nasional adalah untuk menumbuh kembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya meningkatkan kualitas hidup (Kemendikbud, 2017).

Rendahnya literasi di Indonesia serta kurangnya pemahaman orang tua mengenai pentingnya literasi pada anak sejak dini, serta tidak banyak memiliki waktu untuk membacakan buku kepada anak. Buku bacaan yang kurang menghusus mengenai tema binatang masih belum tersedia, sehingga memanfaatkan buku digital untuk mengenalkan materi binatang dan mengembangkan literasi sejak dini. Buku digital dapat memudahkan anak didik untuk mengakses buku bacaan saat pembelajaran dari rumah. Menurut Aprilia, dkk. (2017) buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Buku digital adalah buku yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Buku digital atau *e-book* merupakan salah satu inovasi di era digital untuk memudahkan dalam mengakses bahan bacaan, selain itu buku digital mudah untuk dibawa kemana saja dan kapan saja. Dari hasil penelitian Kurnia, dkk. (2021) dikatakan pemanfaatan *e-book* atau buku digital efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, selain itu penelitian yang dilakukan Arta dan Gede (2018) dalam pengembangan buku digital efektif digunakan dalam matakuliah asesmen dan evaluasi. Buku digital atau bahan bacaan berupa buku elektronik dapat membantu anak didik dalam masa pandemi serta dapat memotivasi anak dalam proses pembelajaran, selain itu buku digital menampilkan simbol, gambar serta suara yang dapat menarik perhatian anak dan tidak membosankan.

Tema binatang dipilih dalam pengembangan produk ini karena dalam hasil wawancara yang telah dilaksanakan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan guru masih menggunakan media cetak atau majalah dalam menjelaskan mengenai binatang. Merancang dan membuat media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan anak dan kemampuan literasi dalam membantu anak didik untuk lebih mudah dalam pembelajaran dengan tema binatang. Maka diperlukannya media pembelajaran yang berbentuk buku untuk menstimulasi perkembangan anak dan kemampuan literasi anak sejak dini, serta memudahkan anak mengenal binatang salah satunya adalah dengan buku digital yang berbasis literasi yang berisi gambar serta audio agar anak lebih tertarik dalam mengakses buku bacaan dan anak lebih tertarik untuk mengenal binatang. Namun hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ardwi, dkk. (2017), menunjukkan bahwa permasalahan yang muncul di pendidikan anak usia dini yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran mengenal binatang, selain

itu guru hanya menggunakan media sederhana ataupun melaksanakan kegiatan karyawisata untuk melihat langsung binatang di kebun binatang. Sehingga pembelajaran untuk mengenal binatang kurang menarik, rasa ingin tahu anak berkurang dalam mengenal binatang. Guru juga belum membuat dan merancang media dengan bantuan teknologi yang mampu menunjang proses pembelajaran.

Hasil wawancara terhadap guru kelompok B TK Putra Budaya yang dilakukan penulis pada tanggal 04 Oktober 2021, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran mengenai tema binatang pada anak terdapat beberapa permasalahan yang sama seperti penelitian sebelumnya yaitu, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku majalah dan video-vidio yang terdapat di youtube, sehingga dalam proses pembelajaran dalam mengenal binatang kurang menarik dan anak-anak mudah bosan. Selain itu media-media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif sehingga anak-anak dalam belajar mengenai tema binatang kurang termotivasi dan tertarik. Selain itu guru mengalami keterbatasan dalam menyediakan dan mengembangkan media-media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang kreatif serta menarik anak didik dalam proses pembelajaran.

Sesuai hasil wawancara terhadap guru kelompok B pada TK Putra Budaya, diketahui bahwa adanya permasalahan mengenai kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang menarik bagi anak didik, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran atau buku bacaan yang inovatif serta kreatif dalam proses pembelajaran pada tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya yang mudah diakses dan dapat memotivasi anak dalam belajar mengenai bintang dengan bantuan teknologi yang menstimulasi perkembangan dan kemampuan literasi anak. Media pembelajaran yang berupa

buku digital dengan bantuan teknologi sangat diperlukan saat ini dikarenakannya perkembangan teknologi yang semakin meningkat serta dimasa pandemi saat ini semua proses pembelajaran dilakukan dengan bantuan teknologi.

Adapun solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka dikembangkannya media pembelajaran berupa buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya. Tujuan dari pengembangan buku digital berbasis literasi adalah untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya serta memotivasi anak dalam belajar mengenai tema binatang. Buku digital berbasis literasi tema binatang yang dikembangkan merupakan sebuah buku digital berbasis literasi dengan bantuan aplikasi yang dikemas menggunakan teknologi yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer. Buku digital ini menekankan pada penyampaian materi mengenai binatang secara umum dengan berbasis literasi yang berisikan gambar, teks, simbol serta suara.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan tersebut, karena masih kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran mengenai tema binatang Maka penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis literasi tema binatang. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengakses bahan bacaan dan memahami mengenai binatang. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Digital Berbasis Literasi Tema Binatang Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam uraian latar belakang masalah tersebut sebagai berikut.

- 1) Kurangnya buku bacaan yang menarik dalam menjelaskan pembelajaran tema binatang pada anak didik.
- 2) Rasa ingin tahu anak berkurang saat mempelajari mengenai binatang hanya dengan menggunakan bahan bacaan yang kurang menarik.
- 3) Keterbatasan dalam mengembangkan buku dengan tema binatang menggunakan teknologi berupa buku digital untuk menstimulasi kemampuan literasi pada anak kelompok B di TK Putra Budaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian penelitian mencakup masalah-masalah utama yaitu diperlukannya media berupa buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak usia dini. Penelitian ini dibatasi pada penelitian pengembangan buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B TK Putra Budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya?

- 2) Bagaimanakah kelayakan buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari pelaksanaan dalam penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya.
- 2) Mengetahui kelayakan dari buku digital berbasis literasi tema binatang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil melalui penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat mendukung konsep mengenai media pembelajaran serta memperkaya konsep penggunaan media buku digital berbasis literasi untuk membantu anak usia dini memahami materi yang disampaikan guru khususnya mengenai tema binatang pada anak kelompok B di taman kanak-kanak.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penggunaan buku digital berbasis literasi tema binatang dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran mengenai tema binatang.

b. Bagi Anak Didik

Pengembangan buku digital berbasis literasi tema binatang ini dapat membantu proses pembelajaran dan dapat memotivasi anak. Anak akan lebih mudah memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Lembaga TK

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan media pembelajaran yang positif dalam proses pembelajaran bagi seluruh Lembaga TK, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan sumber daya manusia yaitu guru dan anak didik.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menambah referensi atau sumber informasi penelitian terkait pengembangan buku digital dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan produk pendidikan lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah buku digital berbasis literasi tema binatang. Buku digital ini berfungsi sebagai fasilitas

pendukung dalam kegiatan pembelajaran pada anak. Spesifikasi produk pengembangan buku digital ini yaitu.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk buku digital pada tema binatang untuk anak kelompok B
- 2) Bahan bacaan yang disajikan yaitu mengenai binatang
- 3) Buku digital yang dikembangkan dalam bentuk buku digital dengan menyisipkan suara, teks, gambar yang sesuai dengan tema yang diambil.
- 4) Buku digital ini dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer masing masing anak pada saat pembelajaran daring ataupun dapat diberikan secara langsung pada anak dengan menggunakan proyeksi saat pembelajaran di dalam kelas.
- 5) Buku digital dikemas menggunakan *aplikasi bookcreator*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan keadaan di masa pandemi *covid-19*, pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh secara daring. Pada pembelajaran anak usia dini jika pembelajaran diberikan hanya menggunakan media-media yang kurang menarik dan hanya menggunakan bahan ajar untuk menjelaskan mengenai binatang, tidak akan cukup menarik untuk anak dalam belajar mengenal binatang. Dalam proses pembelajaran di PAUD untuk mengenalkan anak mengenai bintang, anak perlu diberikan media yang berisikan gambar-gambar, suara dan teks sederhana. Sehubungan dengan kurangnya media pembelajaran berupa buku bacaan yang menarik serta memberikan penjelasan melalui gambar, teks, simbol dan suara untuk menjelaskan binatang serta dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif dan bahasa serta kemampuan literasi pada anak.

Pentingnya pengembangan buku digital berbasis literasi tema bintang dengan menggunakan teknologi ini diharapkan dapat mengenalkan anak mengenai binatang serta menstimulasi kemampuan literasi anak. Mengembangkan kemampuan literasi anak menggunakan buku digital ini dengan cara mengenalkan binatang pada anak, mengenal kata, membacakan buku digital dan memberikan simbol-simbol berupa gambar. Kegiatan membacakan buku dengan buku digital yang berisikan mengenai binatang memudahkan anak untuk mengenal binatang dengan dibacakan dan dengan simbol yang dapat diakses di *smartphone* tanpa membawa buku kemana-mana dan anak dapat mendengarkan setiap kata yang dibacakan sehingga memudahkan anak untuk mengenal binatang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan buku digital berbasis literasi tema bintang pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan anak didik sudah terbiasa menggunakan buku digital sebagai media pembelajaran buku bacaan dan mengaksesnya melalui *smartphone* maupun *personal computer*.
- b. Buku digital berbasis literasi tema binatang dapat digunakan sebagai sarana media belajar dalam proses pembelajaran untuk anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Putra Budaya.
- c. Buku digital berbasis literasi tema binatang ini diharapkan dapat menjadi media belajar dan salah satu bahan bacaan untuk menstimulasi perkembangan anak dan kemampuan literasi sejak dini.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu buku digital hanya memuat materi mengenai tema binatang.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa buku bacaan mengenai binatang dan hasilnya berupa buku digital yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk mendefinisikan dan membatasi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang mengembangkan suatu produk yang nantinya dapat berguna dan bermanfaat untuk proses pembelajaran pada anak.
- b. Media buku digital adalah media pembelajaran berupa buku bacaan berbasis teknologi yang menampilkan gambar, teks, simbol dan suara yang dipublikasi dalam bentuk digital yang dapat diakses dan dibaca di *smartphone* dan komputer.
- c. Literasi adalah suatu kemampuan dan keterampilan pada individu terkait membaca, menulis, berhitung, mendengarkan, memecahkan masalah sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- d. Tema binatang adalah tema atau materi untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak yang menjelaskan mengenai binatang secara umum pada anak.