

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data *PISA (Programme for International Student Assessment)* bahwa kemampuan literasi sains peserta didik di Indonesia berada di bawah rata-rata atau pada tahapan pengukuran rendah dibandingkan dengan kemampuan literasi sains di beberapa negara lainnya (Yuliati, 2017). Dilansir dari *The Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, pada tahun 2018 Indonesia berada diperingkat 71 dari 79 negara dengan perolehan hasil skor 396 (Schleicher, 2019).

Kemampuan literasi merupakan kemampuan dalam memahami dan memanfaatkan pengetahuan ilmiah sebagai penyelesaian masalah di kehidupan sehari-hari, serta memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan fenomena ilmiah (Sutrisna, 2021). Kemampuan literasi berfokus pada pengembangan pengetahuan peserta didik dalam menerapkan konsep sains secara signifikan, teliti, dan mampu mengambil keputusan untuk mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Pratiwi et al., 2019).

Penyebab dari rendahnya kemampuan literasi sains pada peserta didik yaitu karena proses pembelajaran sains yang belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran sains masih bercirikan dengan metode penghafalan materi serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Penguasaan kemampuan literasi memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga dapat mengolah informasi dengan efektif dan efisien. Perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran pada anak (Narut & Supradi, 2019). Anak berusia dini berada pada

jenjang usia 0-6 tahun. Pada rentang usia ini merupakan periode yang sangat baik untuk menstimulasi anak. Waktu ini sering disebut dengan jendela kesempatan (*windows opportunity*). Masa ini disebut sebagai masa kritis dimana jika anak tidak mendapatkan stimulus yang tepat seperti proses belajar atau latihan, anak bisa kesulitan pada masa-masa perkembangannya di usia mendatang (Yus, 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar dan berpengaruh pada situasi belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020). Salah satu komponen yang perlu diperhatikan dalam rancangan pembelajaran yaitu pemilihan atau pengembangan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang akan di sampaikan serta menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memicu antusias peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan (Rahma, 2019).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang perlu dicapai, salah satunya adalah aspek bahasa sub aspek keaksaraan (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan stimulus yang responsif terhadap perkembangan keaksaraan awal anak usia dini, untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sesuai dengan tahap dan tumbuh kembangnya (Haryanti, 2016). Beberapa ahli merekomendasikan bahwa kurikulum yang dapat mengintegrasikan teknologi dan

pengalaman otentik dapat mendukung partisipasi anak usia dini, motivasi, dan pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan (Pradina, 2018).

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait pada ragam bidang pembelajaran. Implementasi *e-book* pada aktivitas pembelajaran pada dasarnya memberikan dampak positif diantaranya yaitu *e-book* yang dikembangkan telah memenuhi kategori kelayakan berdasarkan uji ahli dan uji coba media yang dilakukan (Komang Sukma Pertiwi, 2020). Penggunaan *e-book* infografis ini dinyatakan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA (Wulandari, 2019). Demikian juga pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks eksposisi (Permata, 2021). Tapi hingga sekarang ini belum ada yang mempublikasikan keterujian *e-book* berbasis *flipbook* sebagai strategi penguatan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini.

Sehubungan dengan itu maka perlu dilakukan penyelidikan kelayakan dan keefektifan *e-book* berbasis *flipbook* pada kemampuan literasi anak pendidikan usia dini. Penelitian ini penting dilakukan karena melalui penggunaan *smartphone* atau komputer, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna (siswa). *E-book* akan dikembangkan sejalan dengan dukungan dari sikap penerimaan guru. Para guru juga setuju penggunaan *e-book* sebagai solusi dalam meningkatkan tingkat literasi siswa. Selanjutnya akan dilakukan percobaan menguji kelayakan dan keefektifan pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* sebagai strategi penguatan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya tingkat literasi di Indonesia berdasarkan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) melalui survei *Programme for International Student Assessment* (PISA).
- b. Rendahnya kemampuan literasi pada peserta didik tingkat pendidikan anak usia dini.
- c. Media pembelajaran belum meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran literasi sains peserta didik.
- d. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas belum bervariasi.
- e. Perlunya media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif seperti *e-book* dalam penggunaan teknologi di masa depan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Dengan pertimbangan cakupan permasalahan yang teridentifikasi sangat luas dan beberapa keterbatasan terkait waktu dan biaya maka masalah penelitian dibatasi pada pengembangan dan pengujian *e-book* berbasis *flipbook* terhadap literasi dini usia 4-6 tahun dengan tema lingkungan sub tema anggota keluarga.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Apakah media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan sebagai strategi penguatan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini?
- b. Apakah media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini.
- b. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak pendidikan usia dini.

1.6 Manfat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dapat dijadikan sumber rujukan dan tambahan referensi untuk dapat mengembangkan media buku digital (*e-book*) yang mampu memberikan kontribusi sebagai sarana peningkatan literasi pada anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Mengimplementasikan dan terjun langsung ke lapangan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dan menambah wawasan dalam penelitian pengembangan; meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar elektronik.

2. Bagi Guru

Menambah variasi dari model, strategi dan media pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Selain itu memberikan masukan kepada guru agar mampu menentukan dan menerapkan media, strategi, dan model pembelajaran dengan gaya belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa taman sekolah kanak-kanak.

3. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang manfaat dan penggunaan teknologi dalam belajar, menambah motivasi dan ketertarikan siswa taman sekolah kanak-kanak untuk membaca

4. Bagi Sekolah

Untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam memfasilitasi bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya.

