

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Membaca buku merupakan salah satu jendela ilmu pengetahuan. Seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan baru lewat kegiatan membaca (Syafрина, 2020). Kegiatan membaca bisa dilakukan ketika memiliki rasa minat baca. Minat baca merupakan rasa hati yang berkemauan tinggi untuk melakukan kegiatan membaca (Kasiyun, 2015). Meningkatkan budaya literasi dan minat baca menjadi salah satu upaya untuk mencetak generasi yang unggul di Indonesia (Mansyur, 2020). Minat baca dan penguasaan iptek adalah suatu hal yang fundamental bagi kemajuan suatu bangsa, karena setiap negara maju memiliki minat baca yang tinggi dikarenakan tingginya minat baca akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Kegiatan membaca dan menumbuhkan minat baca itu sendiri penting dibentuk sejak anak usia dini. Sebab masa anak usia dini merupakan masa yang paling krusial dalam meraih pengalaman belajar yang berkualitas (Cabell et al, 2019). Untuk menumbuhkan minat baca diperlukannya kesadaran dalam individu (Kasiyun, 2015), dan untuk menumbuhkan kesadaran tersebut diperlukan adanya pembiasaan. Pengetahuan baik pelajaran yang anak dapatkan dari membaca buku bisa mengantarkan mereka pada cita-cita mereka. Maka perlu diadakannya upaya untuk meningkatkan anak membaca. Tenaga pendidik dan orangtua menjadi fasilitator terpenting agar anak mendapatkan pengalaman belajar maupun membaca secara menyenangkan. Tenaga pendidik dan orangtua bisa menarik minat membaca anak usia dini sebagai upaya mengantarkan anak melihat dunia dengan pengetahuan melalui kegiatan membaca.

Indonesia masih menduduki urutan terbawah dibandingkan dengan negara-negara lain dan anggota ASEAN. Bahkan, Indonesia memiliki indeks membaca 0,001 di tingkat global, hal ini menunjukkan bahwa hanya satu dari seribu orang memiliki minat baca yang tinggi, dari 39 negara yang disurvei, minat baca masyarakat Indonesia menduduki urutan 38 (Kasiyun, 2015). Hal ini menandakan bahwa kondisi minat baca dan rutinnnya kegiatan membaca di

Indonesia sangatlah rendah. Kondisi demikian bertentangan dengan cita-cita bangsa Indonesia yang ingin terus maju, namun pada kenyataannya kebiasaan membaca yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di negeri ini terbilang kurang.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi menjadi semakin pesat, dan anak-anak di masa ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget daripada dengan buku. Dalam bermain gadget itu sendiri, biasanya anak cenderung bermain game atau menonton video animasi. Padahal selain daripada itu, *smartphone* juga bisa digunakan untuk meningkatkan minat baca anak. Sebab telah hadir buku cerita bergambar berbasis digital bagi anak yang bisa menjadi media bagi anak mengenal dan mulai menyukai buku. Buku digital atau buku elektronik ini merupakan sejenis buku yang dapat dibuka secara digital melalui komputer, laptop, atau *smartphone*. Buku digital adalah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, dan suara dan dikirim dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer atau alat elektronik lainnya (Rudmayanti, 2019). Dengan adanya buku digital, seharusnya memudahkan orangtua dan guru untuk memfasilitasi anak buku bacaan bermutu dengan basis digital.

Peneliti telah melakukan wawancara tentang minat baca anak usia dini dengan salah satu tenaga pendidik di Taman Kanak-kanak X yang berada di Kec. Garut Kota. Beliau mengatakan bahwa minat baca anak-anak di dalam TK tersebut terbilang rendah. Anak-anak disana cenderung berkegiatan menggambar, bermain, dan olah raga. Mereka juga diajarkan membaca, menulis dan berhitung. Namun, untuk ketertarikan anak membaca masih terbilang rendah. Fasilitas buku cerita bergambar pun kurang memadai. Hal lain pun diperhatikan bahwa pembelajaran disana belum tersentuh pembelajaran berbasis digital. Mereka belum pernah sama sekali mengenal buku cerita berbasis digital. Guru disana menyatakan, bahwa memang anak memiliki ketertarikan melakukan kegiatan membaca bila ada gambar di dalamnya, namun untuk pemberdayaan membaca buku bergambar belum menjadi budaya disana akibat kurangnya fasilitas yang ada juga.

Pada zaman yang serba modern ini juga mengakibatkan anak-anak kurang asupan budaya tradisional akibat dari derasnya arus globalisasi. Anak lebih

mengenal cerita maupun dongeng yang berada di luar negeri daripada mengenal cerita rakyat yang tradisional dalam negeri ini. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak X di Kec. Garut Kota, tenaga pendidiknyanya mengungkapkan bahwa memang anak-anak di TK tersebut jarang diasupi cerita rakyat, sehingga banyak sekali anak-anak yang tidak tau cerita rakyat daerah Garut.

Pengembangan buku cerita rakyat dapat mengembangkan kemampuan literasi anak, dan membaca merupakan bagian dari literasi, maka dari itu hal ini menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan buku cerita rakyat daerah Garut yang meningkatkan minat baca anak di TK X Kec. Garut Kota. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octaloca 2021, yang mengembangkan buku cerita rakyat Bengkulu dan mencapai hasil penelitian dengan skor 95% kelayakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak (Octaloca, 2021). Buku cerita berbasis digital juga sangat berdampak bagi anak. penelitian yang dilakukan oleh Haryaningrum DKK ditahun 2023 yang mengembangkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal, dan memiliki presentase kelayakan untuk anak pada buku digital mencapai 96,6% (Haryaningrum et al., 2023). Buku cerita bergambar juga memang terbukti dapat meningkatkan minat baca anak. Sejalan dengan penelitian Apriliani & Radia 2020, hasil penelitiannya mencapai skor 74% dari pakar media dan materi dari segi kelayakan untuk anak di buku cerita bergambar yang dikembangkannya (Apriliani & Radia, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purisilia & Airlanda 2021, penelitian tersebut memperoleh hasil 96% kelayakan pengembangan bukunya untuk meningkatkan minat baca anak melalui media pembelajaran E-Book, siswa pun meningkat ketertarikan membacanya lewat E-Book tersebut dikarenakan dalam penelitian tersebut ternyata siswa bosan dengan buku cerita berbasis media cetak (Putrislia & Airlanda, 2021). Hal yang membedakan dengan penelitian-penelitian tersebut ialah, peneliti disini mengembangkan buku bergambar cerita rakyat ini dengan berbasis digital, sehingga guru di TK daerah Garut memiliki akses yang mudah untuk fasilitas buku bermutu anak usia dini sambil penerapan media pembelajaran berbasis digital dengan harapan dapat meningkatkan minat baca

anak TK di daerah Garut melalui penelitian ini. Karena hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang bisa membuat cerita rakyat khusus anak usia dini yang mana ialah buku bergambar dan berbasis digital untuk meningkatkan minat baca anak. Maka, hal tersebut menjadi urgensi peneliti akan melakukan pengembangan buku cerita rakyat digital dengan cerita “Legenda Situ Bagedit” yang berasal dari daerah Garut untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun di daerah Garut.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
2. Bagaimana validitas buku digital cerita “Legenda Situ Baendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
3. Bagaimana pengembangan buku cerita digital yang memenuhi kriteria praktis untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
4. Bagaimana efektivitas buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan desain buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 Tahun.
2. Untuk mengetahui validitas buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 -6 Tahun.
3. Untuk menghasilkan pengembangan buku cerita digital yang memenuhi kriteria praktis untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 tahun.
4. Untuk mencari efektivitas buku digital cerita “Legenda Situ Bagendit” untuk meningkatkan minat baca anak usia 5 – 6 Tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta menambah pembedaharaan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan minat baca anak usia dini dengan media buku digital cerita rakyat. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa menjadi pijakan serta referensi-referensi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengembangan media buku digital dalam meningkatkan minat baca anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, khususnya bagi siswa/anak, guru, dan orangtua. Cangkupan manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Siswa/Anak

- 1) Mengetahui serta melestarikan cerita rakyat khususnya cerita daerah Garut “Legenda Situ Bagendit” dari sejak usia dini.
- 2) Mengenalkan anak media buku berbasis digital melalui buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit”.
- 3) Menciptakan buku yang dapat meningkatkan minat baca anak melalui buku digital cerita rakyat “Legenda Situ Bagendit” yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5 – 6 Tahun.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kompetensi guru mengenai media pembelajaran berupa buku cerita berbasis digital agar pembelajaran semakin berkualitas.
- 2) Menyampaikan cerita rakyat daerah Garut kepada anak usia dini agar bisa bersama-sama dilestarikan.

c. Bagi Orangtua

- 1) Mengenalkan orangtua pentingnya meningkatkan minat baca anak sejak usia dini.
- 2) Mengenalkan orangtua buku cerita rakyat berbasis digital untuk meningkatkan minat baca anak sejak usia dini.