

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak orang menaruh perhatian pada Pendidikan anak usia dini bahkan di Indonesia. Anak – anak sejak lahir hingga usia 6 tahun berada pada masa istimewa yang disebut dengan masa emas atau *golden age*. Selama masa ini, mereka tumbuh sangat cepat dan dapat belajar banyak. Tubuh dan pikiran mereka berkembang pesat, dan inilah waktu terbaik mereka untuk mengembangkan keterampilan dan kecerdasan mereka.

Di masa Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi telah menjadi elemen yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Kemajuan teknologi yang begitu cepat membawa dampak signifikan terhadap masyarakat, termasuk dalam hal pendekatan dan proses pembelajaran. Di tengah arus globalisasi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Bashori dkk., 2021)

Di tengah kemajuan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, muncul tantangan baru yang tak hanya sebatas kecanduan gawai, tetapi juga menurunnya minat baca pada anak usia dini. Minimnya ketertarikan anak-anak terhadap aktivitas membaca menjadi permasalahan yang cukup serius dalam upaya meningkatkan literasi anak di Indonesia.

Mengacu pada hasil survei yang diselenggarakan oleh Central Connecticut State University (CCSU) pada tahun 2016 mengenai perilaku dan dukungan terhadap budaya literasi di 61 negara, posisi Indonesia sangat memprihatinkan, yakni berada di urutan ke-60. Peringkat ini menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia masih berada di posisi yang cukup tertinggal dibandingkan dengan sejumlah negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura, yang memperoleh posisi lebih baik dalam hal dukungan serta kebiasaan membaca masyarakatnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian serius dari para pendidik, yang memiliki peran penting sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan. Membangun budaya literasi merupakan proses yang kompleks dan tidak instan, melainkan memerlukan waktu yang panjang serta dukungan dari berbagai lingkungan,

mulai dari keluarga, sekolah, hingga masyarakat. Koslilah & Septian (2020) juga menjelaskan bahwa salah satu elemen utama yang berperan dalam pembelajaran anak adalah lingkungan, khususnya lingkungan sekolah.

Ristama Nainggolan dkk., (2024) menyatakan bahwa rendahnya tingkat literasi pada anak mengalami pengaruh dari sejumlah faktor, dengan salah satu yang paling menonjol yaitu keterbatasan sumber daya dan fasilitas pendukung seperti minimnya ketersediaan perpustakaan atau akses terhadap buku bacaan. Hambatan ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan anggaran sekolah maupun kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan fasilitas literasi. Selain itu, aspek internal seperti rendahnya motivasi siswa juga berperan dalam menurunnya kemampuan membaca. Ketidakmampuan dalam memilih bacaan yang relevan dengan daya tarik serta kemampuan membaca anak, serta kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga maupun guru, turut memperburuk kondisi tersebut. Ditambah lagi, perkembangan teknologi saat ini sering kali menjadi distraksi yang mengalihkan perhatian anak dari aktivitas membaca.

Pemanfaatan perangkat digital oleh anak - anak dengan minimnya pengawasan dari orang tua dapat berdampak kurang baik terhadap proses tumbuh kembang mereka. Salah satu tantangan utama yang kini dihadapi orang tua adalah mengatur waktu penggunaan layar pada anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memiliki keterampilan dalam mengelola penggunaan perangkat seperti smartphone secara bijaksana untuk meminimalkan risiko dampak negatif yang bisa muncul (Riwu & Barus, 2023). Di tengah pesatnya penggunaan smartphone, tablet, dan komputer, anak-anak sudah mulai mengenal teknologi sejak usia dini. Namun, paparan layar secara berlebihan dapat memberikan efek buruk terhadap kesehatan fisik, kondisi mental, serta perkembangan anak secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kamaruddin dkk., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak terhadap kesehatan mental siswa, seperti munculnya rasa cemas, stres, serta kecanduan terhadap perangkat digital. Selain itu, penggunaan gadget turut memengaruhi motivasi belajar, yang terlihat dari penurunan minat dan

konsentrasi siswa dalam belajar. Tinambunan (2020) juga menambahkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, membuat anak menjadi asyik dengan dunianya sendiri dan mengabaikan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya berdampak negatif pada semangat belajarnya. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam menjaga keseimbangan antara memberi ruang bagi anak untuk mengenal teknologi dan mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan lain seperti bermain aktif, membaca, serta berinteraksi secara sosial.

Salah satu tantangan lainnya adalah mengawasi serta memastikan bahwa teknologi digunakan secara tepat. Internet merupakan ruang yang luas dan terus berkembang, yang tidak hanya menyediakan informasi edukatif, tetapi juga mengandung konten yang berisiko. Oleh karena itu, orang tua perlu bersikap bijak dalam mengawasi penggunaan perangkat digital anak-anaknya, baik dalam ruang lingkup rumah maupun saat berinteraksi di luar (Haq dkk., 2023). Orang tua dituntut untuk aktif dalam memantau aktivitas daring anak guna melindungi mereka dari risiko seperti perundungan siber, paparan konten yang tidak layak, maupun ancaman dari pelaku kejahatan online. Di samping itu, keterlibatan orang tua memiliki peranan krusial dalam mengarahkan anak-anak agar menggunakan internet dengan cara yang bijak dan bertanggung jawab, serta menetapkan aturan yang jelas mengenai perilaku yang diperbolehkan dan yang tidak sesuai saat beraktivitas di dunia digital.

Teknologi digital memiliki potensi besar dalam mendukung proses belajar serta menumbuhkan minat baca anak, namun dalam praktiknya sering kali digunakan secara kurang terarah dan lebih difokuskan pada hiburan. Menurut Tatminingsih (2022) penerapan literasi digital pada pendidikan anak usia dini masih sangat terbatas dan umumnya belum menyeluruh, sering kali hanya melibatkan guru atau orang tua tanpa adanya sistem pengawasan yang terstruktur. Literasi digital sendiri mencakup kemampuan anak dalam memahami, memanfaatkan, serta berinteraksi dengan media digital secara kritis dan kreatif, sehingga penting untuk mulai dikembangkan sejak dini. Penelitian oleh Khairunnisa dkk., (2025) juga

menekankan pentingnya penguatan literasi digital sejak usia dini agar anak dapat tumbuh menjadi pengguna teknologi yang berpikir kritis, kreatif, serta bertanggung jawab di tengah arus globalisasi.

Menurut Budiarti (2022) pembelajaran daring untuk anak usia dini belum berjalan secara optimal, terutama karena keterbatasan infrastruktur dan kurangnya kesiapan tenaga pendidik. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini masih berfokus pada penguasaan literasi konvensional seperti membaca, menulis, dan berhitung, sementara pengembangan literasi digital cenderung diabaikan. Di samping itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak juga menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggreani (2022) dengan jumlah 121 lembaga PAUD di Indonesia menunjukkan bahwa berbagai platform digital telah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. WhatsApp menjadi yang paling banyak digunakan, yakni oleh 98 lembaga (74,8%), diikuti oleh video call (8,4%), YouTube (6,9%), Zoom Meeting (6,1%), Google Classroom (1,5%), serta email, Facebook, dan Telegram yang masing-masing digunakan oleh 0,8% responden. Temuan ini menggambarkan bahwa guru, orang tua, dan anak-anak di lingkungan PAUD sudah cukup aktif memanfaatkan media digital. Oleh karena itu, anak perlu untuk mengasah kemampuan literasi digital agar dapat menyaring serta memahami informasi yang positif dan menjauhi konten yang berdampak negatif.

Menurut Gilster (dalam Hendaryan dkk., 2022) menjelaskan bahwa literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengerti serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dari berbagai bentuk serta sumber, yang diakses melalui perangkat komputer. Literasi ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga melibatkan sikap dan pemahaman yang diperlukan untuk mengelola, menyampaikan, dan memanfaatkan informasi secara efektif melalui beragam media dan format.

Literasi digital menurut Tatminingsih (2022) menyatakan bahwa literasi digital pada anak usia dini melibatkan minat, sikap, kemampuan,

serta keterampilan anak dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memperoleh, mengatur, menelaah, serta menilai informasi. Literasi ini juga mencakup kapasitas untuk menghasilkan pengetahuan baru dan berkomunikasi secara efektif dalam konteks digital. Selain itu, literasi digital pada anak dipandang sebagai integrasi dari aspek kognitif, fisik, sosial-emosional, dan budaya sosial, yang bertujuan mendorong pemanfaatan teknologi secara positif. Penggunaannya pun disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, termasuk kemampuan motorik halus, perkembangan pribadi dan sosial, fungsi eksekutif, serta awal mula keterampilan literasi dasar. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Purnomosari dkk., (2022) yang mengacu pada pendapat Hurlock (dalam Marwiyati & Hidayatulloh, 2018) bahwa kemampuan literasi pada anak turut memengaruhi perkembangan aspek sosial, emosional, dan kognitif mereka.

Pengenalan keterampilan literasi digital idealnya dilakukan sejak usia dini melalui metode bermain sambil belajar, mengingat anak-anak dalam tahap perkembangan ini biasanya memiliki kecenderungan untuk belajar melalui permainan. Langkah ini penting agar anak-anak kelak mampu menyaring informasi yang diterima dan memberikan tanggapan secara bijak. Namun demikian, hasil penelitian dari Ain dkk., (2021) menunjukkan bahwa para orang tua dari anak-anak usia dini di Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau memiliki tingkat literasi digital yang masih tergolong dalam tingkat yang rendah, terutama dalam hal pemahaman teknologi, kemampuan kognitif, dan kesadaran etika digital.

Hasil ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Sipahutar (2023) yang menunjukkan bahwa literasi digital pada anak usia dini disebabkan oleh faktor dari dalam diri atau di lingkungan sekitar anak. Karena itu, anak cenderung menggunakan gadget untuk kesenangan pribadi, pengalaman langsung, atau sekadar memuaskan rasa ingin tahu. Kondisi ini menyebabkan mereka kerap mengabaikan tanggung jawab dan tugas yang seharusnya dilakukan. Anak-anak belum memiliki pemahaman alami tentang penggunaan media digital yang tepat, sehingga diperlukan pendampingan dari orang dewasa di sekitarnya, seperti orang tua dan guru,

agar mereka dapat menggunakan media digital secara sehat termasuk memahami waktu, tempat, cara, dan dengan siapa media tersebut sebaiknya digunakan.

Studi yang dilakukan oleh Salehudin (2020) turut memperkuat temuan ini dengan menunjukkan adanya hubungan positif antara keterampilan literasi digital anak dan tersedianya fasilitas digital yang nyaman di rumah, serta dukungan berupa pendampingan yang dipandu secara langsung oleh orang tua maupun anggota keluarga lainnya. Hal ini menegaskan bahwa literasi digital pada anak tidak berkembang secara alami, melainkan membutuhkan pembiasaan serta bimbingan dari lingkungan terdekat agar anak mampu menggunakan media digital secara bijak dan sehat.

Berdasarkan pendapat Palupi, Y dan Wates yang dikutip oleh (Munawar dkk., 2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan media digital. Langkah-langkah tersebut mencakup: (1) meningkatkan literasi dan keterampilan digital mereka sendiri, (2) menempatkan perangkat dengan akses internet di area rumah yang mudah diawasi, (3) menetapkan aturan terkait durasi dan waktu penggunaan perangkat digital, (4) menjelaskan kepada anak mengenai potensi bahaya dari konten negatif, (5) menerapkan larangan tegas terhadap akses konten yang tidak sesuai untuk anak, serta (6) menciptakan hubungan komunikasi yang terbuka, bersifat mendukung, dan penuh keakraban antara anak dan orang tua

Seiring dengan kemajuan teknologi, anak-anak kini semakin akrab dengan penggunaan buku digital. Pada era teknologi modern saat ini, penerapan teknologi sebagai bagian dari upaya meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini menjadi sangat penting (Asmawati, 2021). Melalui buku digital, anak-anak dapat belajar membaca secara berulang, yang membantu mereka lebih mudah mengenali dan mengucapkan kata-kata secara cepat, yang berdampak pada kelancaran dalam membaca dapat dicapai lebih efektif (Ruddamayanti, 2019). Selain itu, penggunaan buku digital juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan membaca

anak, baik dalam hal pelafalan maupun pemahaman terhadap makna kata dan kalimat.

Pengalaman membaca anak berbeda saat menggunakan buku digital dibandingkan dengan buku cetak tradisional. Perbedaan ini muncul karena buku digital umumnya disertai dengan berbagai fitur multimedia seperti narasi suara, animasi, dan gambar interaktif yang dapat diakses dengan mudah melalui sentuhan atau klik pada layar perangkat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (E. M. Ratnasari, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital bergambar yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan narasi audio secara simultan dapat meningkatkan keterlibatan anak selama kegiatan membaca dan turut mendukung perkembangan literasi digital mereka sejak usia dini.

Di tengah perkembangan era kemajuan teknologi digital saat ini, literasi digital telah berkembang menjadi kebutuhan penting, khususnya dalam bidang pendidikan. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada kemampuan teknologi informasi yang harus dimiliki oleh guru dan siswa, serta pengaruhnya terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Namun, masih minim kajian yang membahas tentang upaya integrasi literasi digital secara terstruktur ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Rizka (2024) menyebutkan bahwa literasi digital dapat mulai diajarkan melalui pengenalan terhadap berbagai bentuk media, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta melalui kolaborasi yang kuat antara orang tua dan lembaga pendidikan.

Penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran digital pada anak usia dini telah banyak dilakukan, khususnya yang berbasis video dan animasi. Meski begitu, literasi digital kerap hanya ditekankan pada sisi teknis, seperti penggunaan alat atau perangkat, tanpa memperhatikan peranannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta aspek keamanan digital pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Miranda dkk., (2022) di Kota Pontianak menunjukkan bahwa mayoritas guru PAUD mulai memperkenalkan literasi digital kepada anak-anak, termasuk membimbing mereka dalam memilah informasi secara kritis dan

memahami berbagai jenis media digital. Upaya ini menjadi pijakan awal yang penting dalam membangun kesadaran akan keamanan digital sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pengembangan literasi digital yang tidak sebatas keterampilan teknis, melainkan juga mencakup unsur etika, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas melalui media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Pendidik dituntut untuk menghadirkan inovasi baru dalam menanamkan nilai menanamkan rasa nasionalisme sejak dini, salah satunya dengan cara pemanfaatan kemajuan teknologi. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam mendukung aktivitas literasi anak karena dapat membantu meningkatkan minat baca mereka. Keunggulan teknologi terletak pada kemampuannya dalam mendukung optimalisasi proses literasi anak, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menguasai kompetensi awal seperti kemampuan baca tulis dan berhitung sejak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sutiarini & Yuntina (2023) di TKIT Nurul Ilmi Bekasi menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita digital bertema hewan yang dikembangkan melalui aplikasi Book Creator mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dari 52 % menjadi 88 %, sekaligus membuktikan efektivitas aplikasi tersebut dalam menyajikan konten visual yang memperkaya proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memandang penting untuk mengembangkan buku cerita interaktif digital menggunakan aplikasi Book Creator guna mendukung penguatan literasi dan minat baca pada anak usia dini.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memandang penting untuk mengembangkan buku cerita interaktif melalui sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Interaktif Terhadap Minat Baca pada Anak Usia Dini". Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan buku cerita interaktif digital yang layak serta efektif dalam meningkatkan minat baca anak usia dini. Diharapkan, melalui penggunaan buku cerita bergambar berbasis digital ini, anak-anak dapat lebih memahami cara yang tepat dalam menggunakan media digital secara positif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, maka penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat baca anak usia dini sebelum menggunakan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana minat baca anak usia dini setelah menggunakan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana efektivitas buku cerita interaktif terhadap minat baca anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui minat baca anak usia dini sebelum menggunakan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui minat baca anak usia dini setelah menggunakan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran.
3. Untuk mengetahui efektivitas buku cerita interaktif terhadap minat baca anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak
Salah satu manfaat penelitian ini bagi anak adalah memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik melalui media digital, sehingga mampu mendorong peningkatan minat baca mereka. Selain itu, anak juga dapat belajar memanfaatkan media digital secara tepat guna, yang pada akhirnya dapat menunjang kemampuan literasi mereka di era digital saat ini.
2. Bagi Guru dan Lembaga Pendidikan

Temuan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan oleh para guru dan institusi pendidikan dalam mengajarkan literasi serta mendorong peningkatan minat baca, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menghibur. Di samping itu, pendidik juga akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di era digital. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan landasan dalam pelaksanaan kegiatan literasi digital untuk anak-anak.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Susunan penulisan dalam studi ini disajikan dalam beberapa bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I menyajikan pembahasan mengenai latar belakang permasalahan yang menjadi fokus penelitian, yaitu persoalan literasi pada anak serta alternatif solusi melalui pemanfaatan buku digital. Selain itu, bab ini juga memuat identifikasi dan rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari penelitian, dan penjabaran mengenai sistematika penulisan.
2. Bab II berisi kajian teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini, yang mencakup teori-teori tentang literasi digital, buku digital, buku cerita interaktif, serta aplikasi Book Creator. Pembahasan dalam bab ini meliputi definisi, tahapan, faktor-faktor yang memengaruhi, keunggulan dan keterbatasan, serta kontribusi buku cerita interaktif dalam meningkatkan minat baca anak usia dini.
3. Bab III menguraikan metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, yang mencakup subjek serta lokasi penelitian, pendekatan dan rancangan penelitian, definisi operasional variabel, metode pengumpulan data, alat atau instrumen yang digunakan, serta teknik analisis data yang dipakai untuk mengolah hasil penelitian.
4. Bab IV memaparkan temuan hasil penelitian beserta analisisnya. Pada bagian ini dijelaskan bagaimana penerapan buku cerita interaktif berkontribusi dalam meningkatkan minat baca anak usia dini, yang

selanjutnya dianalisis dan dihubungkan dengan landasan teori yang sesuai.

5. Bab V memuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dan memberikan anjuran atau rekomendasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan, berdasarkan temuan yang telah diperoleh selama proses penelitian.