

BAB I

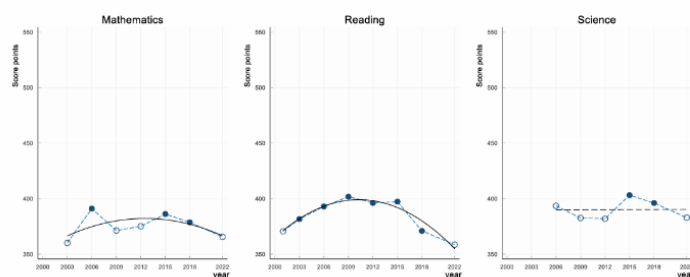
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan literasi menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak sebelum memasuki jenjang selanjutnya. kemampuan literasi harus dimiliki oleh anak dengan rentang usia 0-6 tahun dikarenakan dalam masa ini anak memiliki ciri khas yaitu adanya perubahan tingkah laku. Literasi merupakan kemampuan yang meliputi beberapa kemampuan diantaranya kemampuan berbahasa, berhitung, memaknai gambar, melek komputer, dan berbagai upaya dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Tangse, 2022). Salah satu kemampuan dalam bidang literasi adalah kemampuan membaca. Membaca merupakan kegiatan untuk menstimulasi fungsi mata dan bahasa lisan dalam menerima rangsangan yang akan diproses ke otak untuk menciptakan sebuah ucapan atau bunyi (Tangse, 2022). Menurut Kaderavek dalam (Aulinda, 2020) periode literasi anak dimulai pada masa *infants* sampai usia enam tahun. Pada masa *infants* anak diperkenalkan dengan literasi melalui berbagai aktivitas agar kemampuan literasinya berkembang. Pada masa *toddlers* anak sudah mulai mengenal literasi dan sudah mulai menggemari buku, pada periode ini anak mulai mengenal istilah atau kosa kata. Pada masa usia 3-6 tahun, rasa senang anak terhadap media literasi mulai meningkat dengan tajam. Wisudayanti (dalam Hadi dkk., 2023) mengatakan bahwa melakukan suatu kegiatan harus didasari oleh sebuah minat. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek. Minat baca merupakan sebuah dorongan yang membuat seseorang tertarik, fokus, dan menikmati aktivitas membaca sehingga melakukannya atas kemauannya sendiri. Seseorang yang terbiasa pada aktivitas membaca akan menimbulkan kegemaran dalam membaca dan memberikan dampak yang positif serta mempengaruhi minat belajar yang tinggi. Pentingnya minat baca akan memberikan pengetahuan yang luas terhadap buku yang telah dibaca. Rahmawati (dalam Hidayah dan Hariyanti, 2023) Minat baca yang dilakukan sejak dini, dapat menjadi dasar dalam meningkatkan budaya membaca.

Programme for International Student (PISA) yang dilaksanakan oleh Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) dalam mengukur kemampuan dan keterampilan siswa dalam keterampilan membaca, matematika, dan sains, menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil dari kemampuan literasi di Indonesia semakin rendah dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Skor rata-rata siswa di Indonesia hanya mencapai 25,46% artinya, hanya mencapai standar kompetensi minimum membaca dari PISA. Data dari OECD rata – rata kemampuan literasi berada pada skor 7%. Pada level ini mampu dalam memahami teks yang panjang, mengenal konsep serta opini terkait konten ataupun sumber informasi (OECD, 2023).

Figure 1. Trends in performance in mathematics, reading and science



Note: White dots indicate mean-performance estimates that are not statistically significantly above/below PISA 2022 estimates. Black lines indicate the best-fitting trend. An interactive version of this figure is available at <https://oecdch.art/a40de1d6af/C108>.
Source: OECD, PISA 2022 Database, Tables I.B1.5.4, I.B1.5.5 and I.B1.5.6.

Gambar 1. 1 Bagan Keterampilan Membaca

Data yang diperoleh dari *World's Most Literate Nations* pada tahun 2016 menyatakan bahwa Indonesia, berada di posisi kedua terbawah yaitu di peringkat 61. Minat baca pada anak-anak menurut laporan studi IAEA (*International Achievement Education Association*) di asia timur menunjukkan literasi negara Indonesia berada pada peringkat 428 sedangkan, beberapa negara asia lainnya sudah mencapai rata-rata internasional yaitu diatas 500 (Agoestyowati, dalam Gogahu dan Prasetyo, 2020). Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa literasi pada masyarakat, terutama pada anak – anak di Indonesia masih tergolong rendah dan perlunya mendapatkan perhatian.

Seiring berjalannya waktu, berbagai upaya dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan cerita bergambar atau cergam. Menurut Nurgiyantoro (2010) cergam merupakan bentuk karya sastra anak yang menyajikan cerita melalui kombinasi gambar dan teks. Kemudian cergam banyak dikemas untuk memunculkan berbagai aspek perkembangan diri anak, salah satunya adalah cergam untuk meningkatkan literasi anak. Cergam yang mengangkat tema lingkungan, dapat meningkatkan keefektifan dalam menumbuhkan literasi anak, dikarenakan mampu mengenalkan konsep literasi melalui objek dan peristiwa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Penelitian Rizkiyah (2022) yang menyatakan bahwa cergam yang berbasis konteks nyata dapat meningkatkan literasi anak serta memperkuat pemahaman anak terhadap isi bacaan. Dalam praktiknya, cergam berbasis lingkungan ternyata mendukung keterampilan literasi sekaligus menanamkan nilai peduli lingkungan sejak dini. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sonita., dkk (2023) yang menyatakan bahwa media yang berbasis lingkungan mampu meningkatkan minat baca anak dikarenakan menampilkan isi bacaan yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Anak akan lebih mudah memahami isi bacaan saat menggunakan tema yang berkaitan dengan kehidupannya seperti, kebun, hewan atau tumbuhan. Melalui pengalaman nyata akan membuat anak lebih tertarik, fokus serta termotivasi dalam kegiatan literasi. Sehingga, penggunaan media cergam berbasis ekologi banyak digunakan karena dekat dengan kehidupan anak yang akan membuat materi lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak dengan perubahannya cergam yang mengalami transformasi, yaitu perubahan cergam menjadi cerita bergambar berbasis digital. Hal ini juga dikemukakan Kazakoff (dalam Rizkiyah dan Ningrum, 2022) bahwa penggunaan media digital guna untuk memanfaatkan teknologi sebagai hal yang positif dalam mengembangkan beberapa

aspek perkembangan anak. Media digital kemudian dikemas secara menarik yang akan membuat anak lebih interaktif salah satunya, melalui cerita bergambar digital atau cergam digital (Hardianti dkk., 2025). Melalui digitalisasi, cergam digital digunakan sebagai media untuk stimulasi perkembangan literasi anak, karena menggunakan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dijadikan menjadi satu kesatuan (Nurhidayah & Wibowo, 2025). Cergam digital akan mempermudah pemahaman dikarenakan penyampaian informasi secara visual, konkret, dan kontekstual yang dimana sesuai dengan cara belajar anak usia dini. Fitur interaktif didalamnya juga dapat menarik dan perhatian dan menjaga fokus anak serta motivasi untuk melakukan kegiatan membaca. Dari segi aksesibilitas cergam digital ini juga akan sangat fleksibel dikarenakan dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dapat digunakan kapan dan dimana saja menyesuaikan kebutuhan dan kenyamanan pemakainya (Kusmajid., dkk, 2025). Penggunaan cergam digital juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan fokus terhadap apa yang sudah diceritakan ataupun yang sudah dibaca (Takacs & Bus, 2016). Media ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam menumbuhkan minat baca sejak dini, sehingga anak akan terbiasa dengan aktivitas membaca serta termotivasi untuk melakukan kegiatan membaca secara mandiri.

Rasionalisasi penggunaan cergam digital yang juga berangkat dari lingkungan terdekat anak yang secara langsung dapat mempengaruhi minat dan kebiasaan literasi anak. Salah satunya melalui cergam yang dibuat dengan menyajikan kombinasi secara visual dan menarik. Banyak penelitian yang meneliti mengenai cergam digital berbasis lingkungan untuk berkontribusi secara akademik meningkatkan literasi anak-anak di Indonesia yang menurut PISA Indonesia masih menempati posisi kedua terbawah. Kondisi tersebut menegaskan bahwa perlunya inovasi dalam pembelajaran literasi, yaitu dengan memanfaatkan media cergam digital berbasis ekologi ini. Cergam digital berbasis ekologi ini mengusung tema lingkungan atau dekat dengan kehidupan anak. Maka, penelitian ini mengenai

pemanfaatan penggunaan media cergam digital berbasis ekologi dalam meningkatkan literasi, terkhusus pada literasi anak usia dini.

Pada penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan media cergam digital terhadap minat baca pada anak usia dini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wardani (2021) membahas mengenai “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar” menunjukkan hasil yang layak untuk digunakan, dibuktikan dengan hasil uji validasi ahli dengan skor 30 dan presentasi akhir 93,7%, ditunjukkan kembali dengan hasil uji validasi bahasa yang meraih skor 62 dengan presentase 91%. Penelitian yang dilakukan oleh Haryaningrum dkk. (2023) mengenai “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral pada Anak Usia Dini” menunjukkan hasil dari uji validasi instrumen dan ahli materi dengan presentase 96,6% yaitu kategori layak dan validasi ahli media dengan presentase 79,6% yaitu, kategori bahan ajar yang digunakan layak digunakan untuk mengembangkan moral pada anak 5-6 tahun. Uji efektifitas dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Penelitian yang dilakukan oleh Prandika dan Nuroh (2023) mengenai “Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri “ menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan media digital memberikan perbedaan signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Tampilan yang menarik dan suara yang realistis membuat hasil tes menunjukkan cerita digital lebih unggul dengan ditunjukkannya, anak cenderung lebih aktif dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Gogahu dan Prasetyo (2020) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa, hasil pengembangan media mendapatkan skor 47 dengan presentase 67% dengan kategori layak. Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan media ini mendapatkan skor 43 dengan presentase 61% dengan kategori layak. Hasil validasi materi

mendapatkan skor 49 dengan presentase 82% sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa barang tersebut layak digunakan. Maka dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki perbedaan di beberapa variabel. Pada penelitian terdahulu penelitian dilakukan dengan metode *Rnd* sedangkan, penelitian ini menggunakan metode *pre- experimen*. Pada penelitian terdahulu dilaksanakan dalam jenjang sekolah dasar sedangkan, pada penelitian ini dilaksanakan pada jenjang PAUD. Cergam digital akan dilihat apakah akan mempengaruhi kemampuan minat baca pada anak usia dini. Dari penelitian-penelitian diatas, belum ada yang membahas mengenai pengaruh dari penggunaan media cergam digital berbasis ekologi terhadap minat baca anak usia dini.

Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Cergam Digital Berbasis Ekologi terhadap Minat Baca pada Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar penelitian diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut.

a. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana minat baca anak usia dini dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan cergam digital berbasis ekologi?

b. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana minat baca anak usia dini sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi ?
2. Bagaimana minat baca anak usia dini setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi ?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan minat baca pada anak usia dini sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, sebagai berikut.

- a. Tujuan Umum
- b. Tujuan Khusus
 1. Untuk mengetahui minat baca anak usia dini sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi.
 2. Untuk mengetahui minat baca anak usia dini setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi.
 3. Melihat perbedaan minat baca anak usia dini sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media cergam digital berbasis ekologi

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pemahaman terkait pembelajaran dengan pemanfaatan cergam digital untuk minat baca pada anak usia dini dan peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan serta memberikan kemajuan disiplin ilmu terhadap bidang keilmuan anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Melalui pembelajaran dengan menggunakan cergam digital berbasis ekologi diharapkan meningkatnya minat baca pada anak usia dini serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - b. Bagi Pendidik
 1. Hasil dari penelitian ini menjadi gambaran bagi guru untuk salah satu cara dalam meningkatkan minat baca pada anak usia dini.

2. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru.

c. Bagi Peneliti

Pembelajaran dengan menggunakan cergam digital diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menggunakan media yang terkait dengan minat baca pada anak usia dini.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memahami proses berpikir dalam penulisan skripsi ini, perlunya struktur organisasi yang dapat memandu laporan penelitian. Struktur organisasi penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah penelitian yang menjadi bagian kerangka dasar penelitian, rumusan masalah untuk mengetahui permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian, tujuan dan manfaat penelitian sebagai arah serta penjelasan guna dalam penulisan penelitian, dan struktur organisasi penelitian untuk mengetahui urutan penulisan dari awal sampai akhir.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai tinjauan pustaka yang mencakup poin-poin mengenai kemampuan minat baca anak usia dini dan penggunaan media cergam digital.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam menjawab pertanyaan penelitian, menggunakan metode *pre-experimen* dengan *one group pretest posttest design*. yang digunakan untuk mengumpulkan data sehingga dapat menjawab masalah penelitian. Selain itu, dijelaskan mengenai partisipan, tempat serta populasi dan sampel penelitian,. Pada bab ini juga diuraikan teknik analisis data dan instrumen penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai uraian hasil dan pembahasan penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi, tabel, maupun grafik. Selain itu, disertakan juga penafsiran dan pembahasan terhadap temuan yang diperoleh. Hasil yang ditampilkan kemudian dianalisis dengan menghubungkan pada teori yang relevan dan dengan penelitian sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan yang merangkum hasil penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu, rekomendasi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lanjutan atau sebagai rekomendasi praktis berdasarkan temuan yang diperoleh.