

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rendahnya budaya literasi kritis di kalangan masyarakat dapat memberikan dampak negatif, salah satunya yaitu penyebaran berita hoaks semakin cepat dan mudah dilakukan karena rendahnya minat baca, kemampuan menyimpulkan serta kemampuan menyelesaikan masalah sehingga dengan sangat mudah menyebarkan dan meneruskan berita tidak benar tanpa mengklarifikasi atau mencari tahu berita atau keadaan sebenarnya. Seseorang yang kurang memiliki kemampuan literasi kritis khususnya kemampuan dalam membedakan kalimat fakta dan kalimat pendapat akan merasa kebingungan ketika mendapatkan informasi yang perlu di verifikasi terlebih dahulu kebenarannya.

Pentingnya memahami perbedaan kalimat fakta dan kalimat pendapat dicontohkan dengan berita hoax yang dapat menimbulkan dampak negatif yang merugikan yaitu hadirnya perkembangan AI (Artificial Intelligence) teknologi yang meniru kecerdasan manusia, sebuah algoritma yang mampu mengenali pola suara, gambar ataupun data yang diberikan, dan jika tidak diberi keterangan bahwa hal tersebut adalah hasil pemrosesan AI akan mudah percaya terhadap keaslian informasi tersebut (Chairunnisa *et al.*, 2021). Salah satu berita hoax yang disebabkan oleh perkembangan AI adalah jaringan bot dan informasi yang menyebarkan propaganda pro-pemerintah dalam isu Papua yang dilakukan peninjauan oleh Gabungan BBC dan Australian Strategic Policy Institute (ASPI). Menurut Juminem (2019) menyebutkan bahwa kabar bohong atau hoax akan membahayakan karena dapat memicu *bullying* dan pembunuhan karakter. Sehingga diperlukan rangsangan dalam menstimulasi kemampuan literasi kritis anak khususnya dalam membedakan kalimat fakta dan kalimat pendapat.

Mengamati tentang kemampuan literasi masyarakat Zati (2018) ,menyebutkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Direktur Pendidikan Profesi dan Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek Santi Ambarrukmi (2022) mengatakan bahwa Indonesia masih memiliki skor PISA yang rendah, dilihat dari hasil yang didapat bahwa

pada tahun 2018 menyebutkan konteks literasi rata-rata anak Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah atau peringkat 74 (Dian, 2022)

Literasi kritis adalah kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisis serta reflektif dalam mendapatkan pemahaman yang sesuai dengan teks yang tersebar dengan yang terjadi di lapangan. sesuai yang dijelaskan oleh Farida dan Putra (2021) literasi kritis yaitu kemampuan seseorang dalam memastikan informasi sesuai berita yang beredar dengan yang terjadi di lingkungan sekitar. Sejalan dengan pendapat Farida dan Putra, Hikmat (2016) mengatakan bahwa literasi kritis yakni kemampuan seseorang tentang membedakan fakta dengan pendapat, menganalisis informasi bahkan kemampuan seseorang dalam menyimpulkan sesuatu dengan benar.

Dalam Undang-Undang No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan literasi dimaknai sebagai “kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya”. Hal tersebut diperjelas kembali dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti yang didalamnya mengatur gerakan literasi sekolah. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi yang baik akan menjadi bekal dalam kehidupan anak (Shomiyatun, 2018).

Kemampuan literasi kritis yang dimiliki seseorang akan berpengaruh pada kemampuan sosialnya, salah satunya seseorang yang memiliki kemampuan literasi kritis akan mampu memecahkan masalah dengan baik sehingga akan mendapatkan kepercayaan dari lingkungan sekitar yang memberikan dampak baik bagi kemampuan sosialnya terutama dalam keterampilan bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah. Dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan yang anak miliki perlu memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Pembelajaran yang berkesan bagi anak tentunya dengan memanfaatkan media-media yang menarik serta edukatif. Seiring dengan berkembangnya teknologi *gawai* juga dapat dijadikan media dalam menstimulasi setiap kemampuan anak, namun seperti dilihat menurut fakta yang disampaikan oleh Arlinta (2022) dalam situs Kompas.com yang menyebutkan bahwa fenomena saat ini banyak anak lebih menyukai penggunaan *gawai* walaupun hanya sekedar

menonton video di *youtube* ataupun bermain game online.

Gawai akan semakin membuat anak jauh dari kegiatan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan yang anak miliki khususnya aspek perkembangan sosial. Novianti dan Garzia (2020) yang menyatakan bahwa gawai sudah banyak digunakan di kalangan anak usia dini yang dibuktikan dengan hasil penelitiannya bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang menggunakan gawai relatif tinggi terbukti penggunaan gawai pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain *game*. Tidak menutup kemungkinan bahwa anak zaman sekarang lebih mengenal gawai serta permainan di dalamnya. Seiring dengan berjalannya waktu hadirnya teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, mulai dari membuka hingga memejamkan mata kembali kebanyakan orang menyandingi teknologi. Walaupun dengan hadirnya teknologi yang semakin berkembang dengan pesat akan memberikan dampak positif maupun negatif bagi para penggunanya.

Perkembangan teknologi dapat berdampak negatif bagi anak, khususnya pada aspek sosial, dengan adanya gawai nyata dapat mengurangi ruang gerak anak untuk bersosialisasi, anak lebih banyak menyibukan dirinya sendiri serta menghabiskan waktunya di rumah tanpa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Meiriza dan Hidayat (2021) menjelaskan bahwa anak yang sudah ada pada tahap kecanduan pada gawai yang dimilikinya akan merasa bahwa *gawai* tersebut adalah sebagian dari hidupnya, maka ketika anak jauh dengan *gawainya* anak akan merasa cemas dan mengakitbatkan kurang perdulinya terhadap lingkungan yang menyebabkan kurangnya rasa bersosialisasi baik dengan orangtua atau teman sebayanya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Meiriza dan Hidayat, Romlah *et al.*, (2022) juga mengatakan bahwa *gawai* dapat menjadi masalah besar di era globalisasi, karena membiarkan anak-anaknya larut dalam kesenangannya memainkan gawai tanpa diberikan pendampingan dari orang tua.

Selain itu dengan adanya masa transisi *pandemic covid-19* yang bermula sulit dikendalikan sehingga mengakibatkan setiap aktivitas di luar harus dilakukan di dalam rumah termasuk dalam mendapatkan Pendidikan, hal tersebut memunculkan kondisi yang disebut VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*) yaitu banyak dikenal dengan setiap keadaan yang tidak pasti, memasuki

era disruptif dengan banyak nya terjadi perubahan-perubahan secara pesat menimbulkan ketidak pastian serta tidak menentukannya untuk beradaptasi dengan perubahan yang ada.

Dengan adanya masa pandemic *covid-19* memaksa setiap individu untuk beradaptasi dengan keadaan yang berubah secara cepat terkadang dengan peraturan yang masih labil/ambiguitas. Salah satunya dalam peraturan pendidikan yang dilaksanakan secara daring, dengan adanya masa transisi *covid-19* menyebabkan semua pihak baik guru, orangtua ataupun anak harus memiliki kesiapan ketika menghadapi sebuah masa dimana ketidak pastian tersebut terjadi. *Covid-19* juga mengakibatkan munculnya *learning loss* pada diri anak ketika mulai memasuki sekolah di era *new normal* ini, khusus nya anak usia dini yang banyak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan serta kecerdasan yang ada pada dirinya khususnya keterampilan bekerja sama dikarenakan kurang maksimal nya selama pembelajaran di rumah atau pembelajaran *daring*. (KemenkoPMK, 2022).

Selama masa *pandemic Covid-19* terdapat problematika yang terjadi seperti pendidik yang kebingungan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif bagi anak serta media yang digunakan untuk anak dapat mendapatkan pengalaman belajar selama berada di rumah. Selama adanya *pandemic covid-19* beberapa waktu lalu yang mengharuskan setiap orang khususnya anak untuk melakukan aktivitas di rumah untuk menghindari penyebaran virus *covid-19* sehingga banyak anak yang lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *gawai*, dan tentunya akan berpengaruh terhadap perkembangannya karena terlalu banyak kehilangan kesempatan untuk mengeksplor dunia luar salah satunya berkomunikasi serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. anak-anak akan menjadi kesulitan untuk berinteraksi secara nyata dan cenderung menjadi pemalu, sulit bergaul bahkan menutup dirinya (Khoerunnisa, 2020). Selain itu, *gawai* juga bisa menjauhkan anak dari orang tua karena anak lebih tertarik menghabiskan waktu dengan mainan *gawai* miliknya.

Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut solusi yang dapat diimplementasikan yakni perlu banyak sekali media konkret yang diciptakan dan digunakan oleh guru sebagai sumber belajar yang aman bagi anak. Salah satunya dengan mengurangi koneksi internet dan menciptakan media belajar yang menarik

perhatian anak. Sesuai dengan pernyataan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk yaitu media *Pop-up Book* Interaktif yang tujuannya memberikan inovasi baru dalam bidang pembelajaran berupa buku *Interaktif* untuk menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka peneliti mendapatkan rumusan masalah yakni :

1. Bagaimana proses pengembangan media *pop-up book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis untuk anak usia dini di salah satu TK Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan materi dan media *pop-up book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak usia dini di salah satu TK Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hasil uji coba penerapan *pop-up book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak usia dini di salah satu TK Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di uraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media buku *Pop-up Book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak di TK Pelita Kabupaten Bandung.
2. Untuk memperoleh hasil uji materi dan ahli media buku *Pop-up Book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba setelah dilakukan penggunaan *Pop-up Book* interaktif dalam menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian terhadap pengembangan buku interaktif *Pop-up Book* untuk menstimulasi keterampilan bekerja sama dan literasi kritis pada anak adalah :

- 1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian yang di lakukan peneliti diharapkan mampu memberikan referensi sebagai salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan bekerja sama serta literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun yang telah dirancang serta divalidasi dalam sebuah media buku interaktif *Pop-up Book* yang akan diujikan kepada anak yang berusia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian yang di lakukan di harapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi semua pihak di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat menjadi sebuah media bagi pengajar atau guru sebagai salah satu media stimulasi anak dalam kemampuan bekerja sama dan pengembangan literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun
- 2) Memberikan pandangan bahwa pentingnya dalam menstimulus kemampuan bekerja sama sejak dini serta membantu untuk meningkatkan minat literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun.
- 3) Memberikan manfaat bagi peneliti sebagai salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan serta memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan pengetahuan melalui terlibatnya dalam sebuah penelitian yang menghasilkan media dalam menstimulus kemampuan bekerjasama dan literasi kritis anak melalui media buku interaktif *Pop-up Book* .
- 4) Memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti sebuah penelitian yang berhubungan dengan pengembangan buku untuk menstimulasi kemampuan bekerja sama dan literasi kritis anak.

1.5 Struktur Penelitian

Penelitian ini terdiridaribeberapa bab,yaitu Bab I, Bab II, Bab II, Bab IV dan Bab V.

Bab I (Pendahuluan) berisikan tentang latar belakang penelitian yang mengangkat masalah karakter kerja sama dan literasi kritis khususnya pada kalangan anak , terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

Bab II (Kajian Pustaka) berisikan tentang landasan teori yang diambil untuk mendukung setiap variabel, yakni keterampilan bekerja sama, kemampuan literasi kritis dan pengembangan pop-up book.

Bab III (Metode Penelitian) di dalamnya menguraikan tentang metode, desain hingga instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data, juga analisis yang digunakan untuk mengolah data yang sudah didapatkan.

Bab IV (Pembahasan) di dalamnya menjelaskan hasil serta analisis data yang sudah ditemukan di lapangan kemudian hasil penelitian dihubungkan dengan hasil penelitian yang relevan sehingga dianggap berhasil.

Bab V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi) di dalamnya menguraikan kesimpulan jawaban atas hasil yang didapat dengan mengacu pada rumusan masalah, sedangkan implikasi dan rekomendasi membahas mengenai hal-hal yang dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya.