

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merujuk pada anak-anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Yang sebagaimana di jelaskan oleh Suyadi (2010, p.194) bahwa Pendidikan anak usia dini mengacu pada Pendidikan yang diberikan yaitu usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan pesat, terutama dalam hal kemampuan motorik, bahasa, keterampilan sosial, serta pembentukan konsep dasar tentang dunia di sekitar mereka. Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mendukung tumbuh kembang mereka dengan memberikan stimulasi yang sesuai, menciptakan lingkungan yang aman dan penuh kasih, serta membantu mereka mengembangkan potensi secara optimal.

Perkembangan Bahasa anak menjadi salah satu perkembangan yang penting untuk dikembangkan secara optimal. Perkembangan Bahasa anak berkaitan erat dengan kemampuan literasi. Anak usia dini perlu dikenalkan dengan literasi melalui perangkat digital menurut Hasbi, dkk (2020) karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi maka untuk penggunaan literasi digital menggunakan teknologi seperti handphone, proyektor dan komputer agar menarik siswa ketika melakukan aktivitas membaca, menulis dan mendengar menggunakan teknologi informasi memiliki fitur-fitur yang menarik seperti gambar, lagu dan suara yang menarik serta efek animasi lainnya yang dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Pada awalnya guru memperkenalkan kemampuan membaca, menulis dan mendengar menggunakan alat sederhana misalnya menggunakan papan tulis dan kertas. Kini, revolusi industri 5.0 dalam bidang pendidikan mengharapkan guru mampu memiliki kemampuan mengajar dengan memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan

smartphone, komputer, laptop dan tablet. Pada awalnya guru mengajarkan membaca, menulis, dan mendengar dengan bantuan alat sederhana seperti papan tulis dan kertas. Namun, dalam era revolusi industri 5.0 ini guru diharapkan dapat mengajar dengan teknologi seperti smartphone, komputer, laptop, tablet dan proyektor.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa, tetapi juga mulai menjangkau kelompok usia yang lebih muda, bahkan anak usia dini. Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada Maret 2022, ditemukan bahwa hampir separuh anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gawai dan mampu mengakses internet secara mandiri. Tercatat bahwa 33,44% anak usia dini telah menggunakan gawai nirkabel, dan 24,96% sudah dapat mengakses internet untuk berbagai aktivitas, termasuk komunikasi daring (Katadata, 2022). Fenomena ini menunjukkan bahwa anak usia dini sudah mulai terlibat dalam dunia digital, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Kondisi tersebut tentu memberikan peluang sekaligus tantangan bagi para pendidik, orang tua, dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan anak usia dini. Di satu sisi, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, di sisi lain, jika tidak diiringi dengan pengawasan dan pendidikan literasi digital yang memadai, anak-anak akan sangat rentan terhadap dampak negatif dunia digital, seperti paparan konten kekerasan atau pornografi, cyberbullying, kecanduan gadget, dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung (Katadata, 2022). Oleh sebab itu, pengembangan literasi digital sejak usia dini menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak dalam menghadapi tantangan zaman.

Literasi digital pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk mengenal, memahami, dan menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab, sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Namun, pendekatan dalam mengembangkan literasi digital pada anak usia dini tentu tidak dapat disamakan dengan kelompok usia lainnya. Anak-anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional (Tatminingsih, 2022). Sehingga kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada hal-hal yang dapat diamati dan dialami secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan literasi digital bagi anak harus dilakukan melalui metode yang menyenangkan, visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Salah satu media digital yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini adalah aplikasi *Book Creator*. Aplikasi ini memungkinkan anak-anak dan guru untuk membuat buku digital interaktif yang dapat berisi gambar, suara, teks, bahkan video. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan ramah anak, *Book Creator* dapat membantu anak mengekspresikan ide, bercerita, belajar membaca, serta berkreasi dengan teknologi secara aktif. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk menyesuaikan kegiatan belajar dengan gaya belajar anak yang beragam, seperti visual, auditori, dan kinestetik. *Book Creator* juga mendorong kolaborasi antara anak dan guru, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan berpikir kritis sejak usia dini. Penelitian Cucu Atikah dkk. (2023) menunjukkan efektivitas *Book Creator* dalam meningkatkan kemampuan membaca fonetik anak usia 5–6 tahun melalui buku digital interaktif. Selain itu, Sutiarini & Yuntina (2023) melaporkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara signifikan di TKIT Nurul Ilmi Bekasi.

Meskipun aplikasi digital seperti *Book Creator* mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan, namun penelitian mengenai pemanfaatannya dalam program literasi digital anak usia dini di Indonesia masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak

berfokus pada penggunaan media digital secara umum, tanpa mengulas secara mendalam mengenai efektivitas aplikasi tersebut dalam membangun keterampilan literasi digital yang komprehensif. Selain itu, masih sedikit kajian yang mengeksplorasi bagaimana aplikasi seperti *Book Creator* dapat mengakomodasi kebutuhan belajar anak-anak dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Melihat kesenjangan tersebut, penting untuk dilakukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana aplikasi *Book Creator* dapat diintegrasikan ke dalam program literasi digital untuk anak usia dini. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami cara guru mengimplementasikan literasi digital di kelas, tetapi juga untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi *Book Creator* sebagai media pembelajaran yang ramah anak, serta menganalisis bagaimana media ini dapat memenuhi kebutuhan belajar anak secara individual. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi literasi digital yang lebih inovatif, inklusif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Rahayu et al.,(2016) Literasi digital adalah sebuah skill menemukan, memahami, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi digital berbentuk format yang diambil dari berbagai sumber melalui piranti teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

Di era digital saat ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi anak usia dini. Kemampuan ini tidak hanya membantu mereka memahami dan memanfaatkan teknologi secara bijak, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan sosial mereka. Oleh karena itu, pengenalan literasi digital sejak dini dapat memberikan berbagai manfaat bagi anak. Salah satu manfaat utama adalah membantu anak beradaptasi dengan dunia yang semakin berbasis teknologi. Kehadiran perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari membuat pentingnya pengenalan teknologi yang positif sejak dini agar mereka dapat

menggunakannya secara optimal dan bertanggung jawab. Selain itu, literasi digital juga berperan dalam merangsang perkembangan kognitif anak. Konten edukatif seperti aplikasi pembelajaran dan video interaktif dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengembangkan kreativitas mereka. Tidak hanya itu, penggunaan teknologi yang tepat dapat menumbuhkan kebiasaan belajar yang aktif dan eksploratif. Anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan melalui sumber-sumber digital seperti e-book, permainan edukatif, atau video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usianya.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran di PAUD memiliki alasan yang mendasar. Media digital sangat penting dalam proses pembelajaran di era teknologi. Berdasarkan Kemp, E.J dalam (sutiar, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga manfaat yaitu memberikan motivasi, menyajikan informasi, memberikan intruksi. Dalam konteks ini, buku digital menjadi salah satu bentuk yang efektif karena mampu menyajikan informasi yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan suara sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Book Creator*. Pada penelitian ini, peneliti memilih *Book Creator* karena telah didukung oleh *Google For Education* untuk bekerja sama dengan pendidik untuk membantu peserta didik mengembangkan minat belajar.

Book Creator adalah software aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan media pembelajaran digital, media pembelajaran yang dihasilkan bersifat interaktif dan menarik serta bisa ditambahkan suara, gambar, video dan link. Kelebihan *Book Creator* adalah pembuatannya sangat mudah bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar *create book* digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik. Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan, *book creator* dapat dijadikan untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan bahan ajar dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dan peserta didik juga dapat

belajar sendiri tanpa ketergantungan dengan gurunya menurut Hasanah (2021).

Penelitian terdahulu tentang *book creator* telah dilakukan oleh Aprilianti dan Wiratsiwi (2021) membahas tentang Pengembangan E-Book dengan Aplikasi Book Kreator Pada Materi Bangun Ruang untuk siswa kelas 5, Hasanah & Rodi'ah (2021) membahas tentang Strategi pembelajaran berbantu media book creator pada pelajaran olahraga, Verdiana dan Rofi'I (2020) membahas Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan book creator pada pembelajaran bahasa Indonesia, kemudian oleh Zakiyatul Fikrah dan Elfia Sukma (2022) membahas tentang Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Kreator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan.

Empat penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan Book creator untuk mata pelajaran. Sedangkan pengembangan bahan ajar digital pada program literasi belum dilakukan. Adapun proses pembelajaran berbasis teknologi berhubungan dengan program literasi yang kini sudah masuk kedalam kurikulum pendidikan di Indonesia.

Oleh karena itu, pembaharuan yang akan peneliti lakukan adalah dengan pemanfaatan program literasi digital melalui aplikasi *book creator* sebagai media pembelajaran di kelompok bermain.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka berikut dapat diuraikan pertanyaan pada penelitian, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan dalam menggunakan aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?
2. Bagaimana pelaksanaan Pemanfaatan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?

3. Bagaimana hasil penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?
4. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini menetapkan pembahasan masalah untuk mencegah pelebaran pokok masalah, agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sampai tujuan. Maka dari itu pembatasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Perencanaan dalam menggunakan aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria.
2. Pelaksanaan Pemanfaatan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria.
3. Hasil penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria.
4. Faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria.
5. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada Kelompok Bermain Anak Ceria.

D. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan program literasi digital melalui penggunaan aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai hasil yang diperoleh beserta faktor yang mempengaruhinya.

b. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan perencanaan dalam penggunaan aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria
2. Mengetahui pelaksanaan Pemanfaatan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria
3. Mengetahui hasil penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria
4. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Manfaat Teoritis
 1. Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan informasi serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian bagi mahasiswa lain khususnya pada program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini di universitas islam nusantara.
 2. Memberikan referensi bagi guru dalam implementasi pemanfaatan program literasi digital *book creator* sebagai media pembelajaran.
 3. Sebagai referensi serta pijakan pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan implementasi pemanfaatan program literasi digital *book creator* sebagai media pembelajaran.
- b. Manfaat Praktis
 1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti untuk melihat secara nyata bagaimana implementasi pemanfaatan program literasi digital melalui *book creator* sebagai media pembelajaran di kelompok bermain anak ceria.

2. Bagi Guru dan Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang guru dan pembaca terhadap implementasi pemanfaatan program literasi digital melalui *book creator* sebagai media pembelajaran di kelompok bermain anak ceria.

F. Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada perumusan masalah penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dalam menggunakan aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?
2. Bagaimana pelaksanaan Pemanfaatan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?
3. Bagaimana hasil penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?
4. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Program Literasi Digital pada Aplikasi *Book Creator* di Kelompok Bermain Anak Ceria?