

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Di era revolusi industri, berkembangnya berbagai inovasi pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, dan media pembelajaran digital merupakan salah satu inovasi pembelajaran (G. Dewi et al., 2023). Media pembelajaran digital pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, dimana media digital dapat mencakup berbagai aspek seperti gambar, audio, dan video dalam satu media (Pinatih & Putra, 2021). Seiring dengan perkembangan ini, anak usia dini sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Istilah teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini meliputi video kamera, komputer, perangkat lunak (aplikasi), internet, telepon genggam, mainan yang dapat di program, dan lain-lain (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57% lainnya sudah mengakses internet. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini sudah sangat akrab dengan teknologi. Namun teknologi dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan *gadget* dan menyebabkan keterlambatan membaca pada anak (Fitriani et al., 2024). Tetapi penggunaan teknologi tidak dapat dihindari dari kehidupan sehari-hari anak, sehingga perlu adanya pengawasan dan pengarahan dari orang dewasa. Teknologi bukanlah hal yang harus dihindari, namun bagaimana memanfaatkan teknologi dengan benar dalam kehidupan sehari-hari atau dalam pembelajaran anak usia dini (Iys Nur, 2022).

Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar anak (Satriana et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat memudahkan

anak dalam memahami materi yang disampaikan (Permana et al., 2024). Selain memberikan kemudahan, media pembelajaran digital juga memiliki peran yang sangat penting dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Salah satunya berupa aplikasi digital yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak (Nurfalah et al., 2023).

Menurut (Yulia & Eliza, 2021) salah satu kemampuan yang berkaitan dengan aspek bahasa adalah kemampuan literasi awal. Kemampuan literasi awal anak usia dini meliputi kemampuan membaca dan menulis. (Nurhabibah et al., 2023) menyatakan bahwa kemampuan literasi awal mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan anak prasekolah untuk belajar membaca dan menulis. Melalui literasi awal, anak mampu mengenal serta memaknai kata dan tulisan (N. A. A. Wahab et al., 2023). Oleh karena itu, kemampuan literasi awal membaca dan menulis adalah investasi penting bagi masa depan anak. Dengan memberikan perhatian dan dukungan yang cukup terhadap perkembangan literasi awal anak, kita dapat membantu mereka meraih kesuksesan di sekolah dan dalam kehidupannya.

Sayangnya, minat literasi bangsa Indonesia masih sangat rendah. UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) menyebutkan peringkat kedua dari bawah soal literasi dunia diduduki oleh Indonesia (Laila & Wahyuni, 2025). Data lain dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tingkat minat baca masyarakat Indonesia hanya 17,66%. Ini berarti, dari seribu anak di Indonesia, hanya satu anak yang berminat untuk membaca (Devianty & Sari, 2022). Selain itu menurut Alroy dalam (Nugroho et al., 2022) data nilai PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca, sains, dan matematika masyarakat Indonesia berada pada peringkat yang mengkhawatirkan. Dari 77 negara (tidak termasuk Spanyol), Indonesia menduduki posisi ke-72 dengan skor rata-rata 371. Skor ini jauh di bawah rata-rata skor seluruh negara peserta PISA, yaitu

487. Dengan demikian, Indonesia termasuk negara yang memiliki nilai di bawah rata-rata dalam ketiga bidang tersebut.

Sejalan dengan data wawancara pra-penelitian yang dilakukan kepada guru kelas A di TK Aisyiyah dan RA Al-Hidayah, terungkap bahwa peningkatan kemampuan literasi awal anak menghadapi sejumlah tantangan. Tantangan yang dimaksud adalah terdapat banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengenali huruf, terutama huruf-huruf yang bentuknya mirip seperti 'b' dan 'd', 'm' dan 'n', 'p' dan 'q', 'u' dan 'v', dan sebagainya. Menurut (Setiawan, 2024) kemampuan anak prasekolah dalam mengenali huruf merupakan fondasi penting bagi keberhasilan mereka dalam membaca dan menulis di masa mendatang. Jika anak mengalami kesulitan dalam tahap awal ini, hal tersebut dapat menjadi pertanda adanya potensi masalah membaca di kemudian hari, bahkan mengarah pada diagnosis kesulitan literasi pada anak.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini diperlukan stimulasi berupa penggunaan media pembelajaran yang tepat. Berikut ini dipaparkan beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi awal anak berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. (Rahmawati & Nawangsari, 2022) menjelaskan bahwa pengenalan bentuk dan suara huruf menggunakan media kartu mampu meningkatkan kesadaran fonologis anak terutama pada huruf yang memiliki bentuk serta suara yang hampir sama, dan dapat mendorong anak untuk memainkan bunyi kata serta membentuk kata baru. Sehingga media kartu memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan literasi awal anak usia dini. Hasil penelitian (Ahyani et al., 2024) menyatakan bahwa media tutup botol bekas dapat meningkatkan kemampuan literasi awal dengan mengenalkan pola dasar literasi, melatih kemampuan anak dalam pra menulis dan mengenal pola berhitung mulai dari simbol, menghitung urut serta mengenal sifat suatu objek. Penelitian (Nurkhasanah & Utami, 2023) menjelaskan bahwa media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini dalam menyebut dan menulis huruf, membuat

gambar dari kata yang diucapkan, membaca tulisan, mengucapkan dan menuliskan nama sendiri.

Selanjutnya, penelitian (Rohayati & Budiarti, 2022) menyebutkan media permainan tradisional engklek dapat menumbuhkan literasi membaca awal anak. Kegiatan engklek yang berkaitan dengan literasi membaca awal yaitu dilakukan saat berhitung, memberi angka pada setiap susunan engklek, serta membacakan cerita sebelum bermain engklek. Anak dapat mencoba menuliskan nama, mengulang kalimat sederhana, menyampaikan pendapat, mengenal simbol, serta menirukan huruf saat kegiatan diskusi setelah bermain engklek. Hasil penelitian (Ismawati & Widayati, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak dalam mengenali huruf, memahami bentuk dan bunyi huruf. Penelitian (Maulida et al., 2023) menyatakan media koper literasi dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan literasi awal anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu memilih huruf dan menyusunnya menjadi kata, menambah kosakata, serta mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana. Kemudian penelitian oleh (Amri & Amri, 2023) mengembangkan media *busy book* untuk kemampuan literasi anak dalam belajar membentuk kata dan kalimat yang sesuai dengan gambar. Tidak hanya mengenalkan huruf dan mengejanya, tetapi anak mampu menerima, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan awal.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang pernah dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini yaitu media kartu, media tutup botol bekas, media bahan alam, media permainan tradisional, media papan pintar, media koper literasi, dan media *busy book*.

Di zaman sekarang ini, media pembelajaran yang menarik serta kekinian yaitu media aplikasi digital. Dalam hal ini aplikasi digital yang dimaksud berupa aplikasi Mari Belajar (Marbel) yang dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Hal ini telah dijabarkan atau dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Firdyanisa et al., 2024)

yang menyatakan bahwa aplikasi Marbel memiliki desain tampilan dan visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat anak dalam belajar. Anak-anak senang dan bersemangat ketika belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi Marbel. Selain itu, mereka juga semakin pandai dalam menguasai fitur-fitur yang tersedia. Lebih lanjut, penggunaan aplikasi Marbel efektif terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang efektivitas media pembelajaran digital berupa aplikasi Marbel untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Sedangkan perbedaannya, penelitian tersebut hanya meneliti kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun, sementara penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti kemampuan literasi awal yang mencakup kemampuan membaca serta menulis pada anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk mengkaji berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan aplikasi digital Marbel yang dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai implementasi media pembelajaran digital berupa aplikasi Marbel dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia 4-5 tahun.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi digital Marbel Membaca dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak meluas, maka terdapat pembatasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan. Dalam hal ini peneliti membatasi beberapa masalah yang akan diteliti yakni:

1. Kemampuan yang diukur pada penelitian ini adalah kemampuan literasi awal anak yang meliputi kemampuan membaca dan menulis
2. Fokus pada anak usia 4-5 tahun
3. Hanya mempertimbangkan aplikasi digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini. Dalam hal ini menggunakan aplikasi Marbel Membaca dan Marbel Menulis
4. Mengukur kemampuan literasi awal anak melalui indikator perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun
5. Mempertimbangkan faktor yang dapat memengaruhi kemampuan literasi awal anak, seperti faktor desain aplikasi, faktor lingkungan dan pendidikan di sekolah

#### **D. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan Umum**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi digital Marbel dalam meningkatkan literasi awal anak usia dini

##### **2. Tujuan Khusus**

Lebih khusus penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan memadai tentang:

- a. Proses penggunaan aplikasi digital Marbel dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini
- b. Efektivitas penggunaan aplikasi digital Marbel dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang pembelajaran literasi awal anak usia dini di era digital

- b. Memperdalam pemahaman tentang bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan literasi awal anak

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan informasi yang berharga bagi lembaga sekolah dalam memilih dan menggunakan aplikasi digital yang tepat untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini
- b. Membantu dalam merancang program pembelajaran literasi yang lebih efektif dengan mengintegrasikan penggunaan aplikasi digital

## **F. Hipotesis Penelitian**

$H_0$ : “Penggunaan aplikasi digital Marbel tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini”

$H_1$ : “Penggunaan aplikasi digital Marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini”

## **G. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana proses penggunaan aplikasi digital Marbel dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak?
2. Apakah penggunaan aplikasi digital Marbel efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal anak?