

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi standar isi di antaranya adalah program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema. Tema dan sub tema sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disusun dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal. Pelaksanaan tema dan sub tema sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam kegiatan pengembangan melalui bermain dan pembiasaan. Tema dan sub tema sebagaimana pada ayat (2) dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni.

Pembelajaran Tema dan sub tema dirancang agar peserta didik lebih mudah memahami konsep karena dikaitkan dengan dunia nyata, peserta didik dapat terlibat aktif dan bermakna dalam proses belajar, mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara terpadu. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh agar siswa dapat berkembang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangannya.

Selanjutnya proses kegiatan belajar mengajar abad ke-21 adalah suatu proses belajar yang dirancang dengan maksud memungkinkan peserta didik agar

dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menghadapi berbagai tantangan yang muncul di abad ke-21. Dalam konteks abad ke-21 kemampuan yang sangat penting dikenal sebagai “The 4Cs,” (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas) kepada peserta didik dalam kerangka mata pelajaran pokok dan topik abad ke-21 (Zubaidah, 2016:3). Pembelajaran dalam proses mengajar tentunya perlu menggunakan media ajar yang membangun minat belajar siswa. Seiring berkembangnya zaman terdapat berbagai platform yang tentunya menarik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar, contohnya adalah Canva. Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang dapat diakses secara daring.

Annisa Putri dan Febriana Dafit (2021) menyatakan bahwa kegiatan literasi sudah terlaksana dengan cukup baik, dimana peserta didik sudah mulai terbiasa untuk membaca 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Kegiatan literasi yang dilaksanakan yakni bercerita, menyusun karangan pendek, menganalisis teks, menggambar inferensi teks, mengkritik teks, serta menampilkan secara kreatif.

Dhina Cahya dan Septina Rahmawati (2020) menyatakan bahwa kegiatan literasi berperan dalam meningkatkan minat membaca siswa. Terdapat hambatan saat melaksanakan kegiatan literasi di sekolah yaitu kurangnya sarana dan prasarana, maka dari usaha itu yang dilakukan pihak sekolah adalah dengan memberikan sosialisasi mengenai literasi, menambah sarana seperti pengadaan buku yang menarik minat membaca, serta mengadakan kegiatan lomba sebagai wadah untuk partisipasi aktif.

Sesuai dengan pemahaman di atas, literasi erat berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memecahkan masalah. Anak dalam usia dini

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pada usia ini, anak-anak sangat ingin tahu dan sangat potensi untuk belajar. Melalui pengembangan literasi peserta didik akan diarahkan untuk memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial melalui kegiatan membaca, berinteraksi dan membuat keputusan secara sosial.

Terdapat beberapa media pembelajaran dalam minat belajar, seperti adanya rasa senang atau gembira, ketertarikan yang ditunjukkan oleh peserta didik, tingkat keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Yanti dan Sumianto, 2021). Penggunaan pembelajaran kontekstual, media pembelajaran serta memanfaatkan lingkungan belajar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuh kembangkan minat belajar. Salah satu yang dapat dilihat dari minat belajar peserta didik yaitu perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran yang berlangsung, dan apabila sikap guru yang menarik perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran, maka minat belajar peserta didik juga akan dapat meningkat. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar juga minat peserta didik.

Cara guru menyampaikan pembelajaran di kelas mendorong semangat atau minat peserta didik dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran. Penyampaian pembelajaran yang monoton selalu membuat peserta didik tidak tertarik ketika mendengarkan penjelasan materi yang disajikan guru. Materi yang

terlalu terpaku pada konsep, guru yang hanya fokus pada pembelajaran dan tidak ada interaksi serta perhatian kepada peserta didik akan membuat peserta didik akan kehilangan keinginan mereka untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang diciptakan sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang menyegarkan, menyenangkan, dan tidak membosankan serta membuat perhatian peserta didik lebih tinggi dan lebih fokus pada kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya dari menciptakan pembelajaran menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan permainan edukatif atau belajar sambil bermain.

Dari beberapa faktor kegagalan dalam belajar salah satunya adalah, rendahnya minat, siswa mengganggu teman-temannya saat belajar, siswa jadi kurang semangat melakukan kegiatan yang disuruh guru, suka melawan, bersifat egois, karena kurangnya perhatian guru terhadap keinginan peserta didik, sehingga peserta didik akan cenderung melakukan kesalahan-kesalahan dan keinginan untuk mengetahui akan sesuatu yang baru menjadi penghambat bagi peserta didik. Dengan guru memperhatikan tingkah laku peserta didik maka apa yang disampaikan dan diharapkan guru dapat tercapai, karena peserta didik merasakan adanya kasih sayang dan perhatian sebagai motivasi kepada mereka.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, karena pada dasarnya setiap peserta didik itu berbeda-beda atau unik. Dalam kegiatan belajar setiap peserta didik memiliki

beberapa perbedaan, mulai dari tata cara belajarnya, perilakunya, daya tangkap yang berbeda, bahkan minat belajar anak juga berbeda. Masing masing peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda dari satu anak didik dengan anak didik yang lainnya. Sesuai perbedaan tersebut, seorang guru harus melakukan pendekatan secara individu kepada anak agar dapat mengembangkan potensi anak. Dalam pengembangan potensi peserta didik guru harus menyadari akan latar belakang anak seperti banyaknya orang tua yang sangat sibuk mencari nafkah (bekerja), mereka menyerahkan pada sekolah atau guru untuk mampu membimbing siswanya, untuk itu guru diharapkan mampu mengenal karakteristik peserta didik dan merangsang peserta didik belajar sesuai dengan minat anak sehingga kreativitas anak bisa berkembang lebih optimal.

Selain membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan media pembelajaran flipbook juga akan meningkatkan kemampuan literasi sosial anak. Literasi adalah suatu kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan kecakapan yang dimiliki dalam hidupnya. Jenis literasi yang diajarkan di sekolah adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewarganegaraan.

Hasil observasi di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin Kota Madiun, khususnya kelompok B2, terlihat bahwa literasi sosial dan minat belajar peserta didik masih rendah atau belum maksimal. Saat ini jumlah peserta didik pada kelompok B2 TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin sejumlah 19 anak. Terlihat untuk literasi sosial dari 19 anak rerata 12% dalam belajar Berkembang Sangat Baik. Minat belajar dari 19 anak rerata 16% dalam belajar Berkembang Sangat Baik.

Seperti anak masih belum terbiasa menggunakan kata-kata ajaib seperti tolong, maaf, terima kasih, dan permisi. Anak belum mampu mengenali dan menghargai perbedaan seperti, tidak mengejek teman, memilih teman saat bermain. Anak belum mampu mengikuti aturan sosial seperti duduk tenang, mengantre. Sedang untuk minat belajar seperti anak tertarik mengikuti pembelajaran, anak senang dalam belajar dan anak mau bermain menggunakan media masih rendah.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan di atas, terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah bermain *flipbook*. *Flipbook* merupakan media elektronik yang didalam penggunaannya mampu menampilkan keinteraktifan, dengan kombinasi antara animasi, teks, video, gambar, audio, dan juga navigasi yang dapat menggali peserta didik untuk lebih interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Azizah dan Budijastuti,2021). Media *flipbook* dapat memberikan kesan media lebih menarik dan tidak monoton. *Flipbook* juga menjadi salah satu pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran (Nurwidiandi dkk,2022).

Kemampuan literasi sosial dan minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan *flipbook* sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* sebagai media interaktif dapat menjadi solusi yang baik untuk meningkatkan literasi sosial dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep pembelajaran. Sistem pembelajaran tidak selalu dilakukan secara konvensional (metode ceramah), akan tetapi dapat dilakukan dengan cara yang lebih modern, efisien, dan juga efektif. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi memberikan dampak positif bagi dunia

pendidikan. Multimedia harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin agar tercapai tujuan suatu pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah hal yang sangat fundamental untuk sebuah kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi literasi sosial dan minat belajar, dalam hal ini adalah penggunaan game interaktif berbasis *flipbook* dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini.

Sepengetahuan penulis bahwa belum ada penelitian menggunakan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial dan minat belajar sehingga penelitian ini termasuk penelitian baru.

Penelitian tentang penggunaan aplikasi *flipbook* telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. (Shela Silfia,2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ditemukan hasil bahwa mayoritas peserta didik memiliki motivasi ekstrinsik ini dapat dilihat atau dianalisis melalui adanya pengakuan sosial dalam pembelajaran. *Flipbook* dapat memberikan peserta didik status sosial di antara teman temannya. Ketika ada peserta didik yang diakui sebagai yang terbaik atau paling aktif, mereka tentunya merasa termotivasi untuk dapat mempertahankan status tersebut. Minat belajar peserta didik juga cenderung meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook*.

(Hasan Muh. Hidayatullah,2024) dalam penelitian berjudul “ Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa” ditemukan hasil bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan menunjukkan adanya perubahan persentase

peningkatan kriteria ketuntasan minimal yang berhasil peserta didik peroleh setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* di kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Dimana kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan hidup yang mana berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan untuk meningkatkan literasi sosial dan minat belajar peserta didik kelompok B di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin Kota Madiun. Untuk itu maka perlu dilakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin secara umum belum memahami literasi sosial.
2. Peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin secara umum memiliki minat belajar rendah.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan media *flipbook* dapat meningkatkan literasi sosial peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin?
- b. Bagaimanakah penerapan media *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin?

2. Pemecahan Masalah

- a. Guru merancang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain *flipbook* bagi peserta didik kelompok B di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.
- b. Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain *flipbook* pada peserta didik kelompok B di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.
- c. Guru melakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain *flipbook* pada peserta didik kelompok B di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.
- d. Guru melakukan refleksi hasil belajar dengan menggunakan metode bermain *flipbook* pada peserta didik kelompok B di TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan yaitu:

1. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penggunaan metode bermain

berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan literasi Sosial peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.

2. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penggunaan metode bermain berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan minat belajar peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan Teoritis dari peningkatan literasi sosial dan minat belajar melalui media pembelajaran *flipbook* pada peserta didik PAUD adalah:

- 1) Pengembangan literasi sosial
 - a) Memberikan kontribusi terhadap teori perkembangan sosial kognitif pada anak usia dini, khususnya dalam konteks perilaku sosial yang positif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang norma sosial, empati dan keterampilan berinteraksi.
 - b) Membangun pemahaman sosial secara kolaboratif yang dapat dijangkau melalui bimbingan dan interaksi.
 - c) Menstimulasi rasa ingin tahu dan motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.
- 2) Dasar untuk Model dan Strategi Pembelajaran
 - a) Menjadi landasan teoritis untuk mengembangkan model pendekatan atau strategi pembelajaran PAUD yang

mengintegrasikan media pembelajaran interaktif guna peningkatan literasi sosial dan minat belajar.

- b) Memberikan pengalaman baru tentang bagaimana pemanfaatan media *flipbook* dapat mempengaruhi aspek sosial-emosional anak terutama dalam meningkatkan literasi sosial dan minat belajar.
- 3) Integrasi Teori Media pembelajaran dengan literasi sosial dan minat belajar.

Memperkuat hubungan antara teori media pembelajaran, teori pembelajaran anak (seperti Piaget, vygotsky, Bruner) dalam kerangka pendidikan anak .

- a) Media pembelajaran harus dikembangkan dan digunakan berdasarkan pemahaman mendalam terhadap cara belajar siswa yang mencakup pada tahap perkembangan kognitif, gaya belajar serta kebutuhan interaksi sosial dan emosi mereka.
- b) Integritas teori media dan teori perkembangan anak menekankan pentingnya pemilihan media yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

2. Kegunaan Praktis

Berdasarkan manfaat penelitian ini, secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik Taman Kanak-kanak

- a) Membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran *flipbook*.
 - b) Meningkatkan literasi sosial dan minat belajar peserta didik melalui media *flipbook* karena bisa menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
 - c) Mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa melalui permainan yang ditampilkan dalam media *flipbook*.
2. Bagi Guru Taman Kanak-kanak
- a) Meningkatkan semangat inovator dalam bidang pendidikan
 - b) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan literasi sosial dan minat belajar peserta didik.
 - c) Meningkatkan pengelolaan kelas karena guru lebih mudah memantau perkembangan sosial peserta didik.
3. Bagi Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak
- a) Meningkatkan kualitas proses pendidikan di sekolah
 - b) Sebagai bahan masukan yang berharga pada sekolah dalam meningkatkan mutu belajar peserta didik dan meningkatkan literasi sosial dan minat belajar.
 - c) Mengembangkan nilai sosial di lingkungan sekolah serta memperkenalkan peserta didik pada berbagai latar belakang, kebudayaan, dan cara hidup yang berbeda.

F. Definisi Istilah

1. Kemampuan Literasi Sosial

Kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain untuk mengenali dan menghargai perbedaan sosial dan budaya yang ada disekitar kita.

2. Minat belajar

Suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan untuk meningkatkan motivasi, prestasi, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar secara keseluruhan.

3. Metode bermain

Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan bermain sebagai sarana untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek sosial, emosional, kognitif, maupun fisik.

4. Media *flipbook*

Buku kecil yang berisi serangkaian gambar yang berbeda secara perlahan dari satu halaman ke halaman berikutnya yang disusun dalam urutan tertentu yang sedikit berbeda satu sama lain.

