

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mempersiapkan generasi dalam menyambut dan menghadapi perkembangan di zaman globalisasi. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting demi kemajuan pendidikan di zaman yang serba canggih ini tanpa meninggalkan pesan moral dan meninggalkan budaya yang baik. Sehingga, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin agar bisa menghasilkan pendidikan yang berkualitas, unggul dan meningkatnya sumber daya manusia.

Pendidikan anak usia dini menjadi dasar bagi penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas di masa datang. Oleh karena itu layanan PAUD harus dirancang dengan seksama dengan memperhatikan perkembangan anak, perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang berkembang. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan beragam keterampilan bagi anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini akan menjadi pijakan awal yang kokoh bagi proses pendidikan selanjutnya (Setyaningsih & Syamsudin, n.d 2018). Proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar yang dilaksanakan guru dan siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu disusun suatu rencana pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Proses pembelajaran akan terjadi manakala terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan murid. Proses pembelajaran yang interaktif, efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk

belajar. Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan siswa (Handayani, 2020). Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan pesat, maka media pembelajaran juga harus bisa dikembangkan menjadi kreatif, interaktif, menyenangkan yang membuat media pembelajaran itu lebih modern. Media pembelajaran yang interaktif membuat tujuan dalam pembelajaran bisa tersampaikan ke siswa dengan baik (Mahendra et al., 2021)

Menurut Widiara (2018) penggunaan teknologi memiliki peranan dalam menunjang proses pembelajaran khususnya di dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pada dasarnya banyak memberikan manfaat. Pemilihan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana dalam mendukung penyampaian suatu informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dinilai sungguh berguna bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran yang didesain dengan kreatif dan inovatif akan menambah kualitas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai (Muthoharoh & Sakti, 2021). Menurut Vivin Muthoharoh dan Norida (2021), media pembelajaran interaktif mampu memacu siswa agar lebih bersemangat dan meningkatkan hasil belajar anak didik. Media pembelajaran juga berperan memberikan respon positif dan rasa antusias pada saat digunakan di mana penggunaan media pembelajaran yang sangat fleksibel yang mampu dipakai dalam proses penunjang pembelajaran dimanapun dan kapan pun.

Pembelajaran dalam masa pandemi maupun pasca pandemi yang dilakukan secara *blended learning* membuat siswa selalu berinteraksi dengan media berbasis IT. Dampak pada masa ini mengharuskan anak dan guru untuk mampu beradaptasi dengannya. Begitu pula dengan siswa PAUD, pada masa itu mereka harus beradaptasi untuk bisa mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui media daring (Pudyastuti &

Budiningsih, 2021). Dengan pendampingan dari orang tua maupun orang dewasa di sekitarnya, siswa mampu menerima setiap informasi yang disampaikan oleh guru secara *online*. Guru harus selalu kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga anak-anak senang dalam mengikuti proses pembelajaran di masa itu. Siswa PAUD mulai terbiasa dengan penggunaan media berbasis IT. Penggunaan media berbasis IT yang tepat bagi siswa PAUD bisa membuat tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Media cerita bergambar menjadi salah satu pemilihan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Media cerita bergambar yang menarik dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa pada siswa. Media cerita bergambar yang berisi cerita dilengkapi gambar-gambar yang menarik, lucu, dan menyenangkan serta interaktif membuat proses pembelajaran akan lebih menarik, kreatif, dan kondusif dalam membangun pengetahuan siswa. Buku-buku bergambar dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan guru, karena mempunyai efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang member penjelasan pada gambar. Buku cerita bergambar termasuk salah satu media visual yang dapat menjadi perhatian tersendiri bagi anak dan memotivasi anak untuk semangat mengikuti pelajaran (Rusmono & Alghazali, 2019). Buku cerita bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan berkontribusi pada perkembangan bahasa anak serta pengembangan kreativitas maupun intelektual anak. Anak mampu membangun kalimat pendek dari gambar-gambar yang ada dalam buku cerita bergambar tersebut (Sencer & Beyza, 2018).

Berkembangnya dinamika zaman berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan manusia termasuk budaya. Budaya yang menjadi identitas atau jati diri bangsa dan dianggap mempunyai batas yang telah berubah (Hurri & Utami, 2021). Budaya merupakan salah satu hal yang penting bagi suatu daerah. Budaya lokal menjadi cerminan bagi suatu daerah dan dapat mengenalkan daerah itu sendiri. Budaya merupakan cara hidup yang

berkembang serta dimiliki bersama, dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia yang ada di seluruh wilayah. Indonesia memiliki keberagaman dalam hal suku bangsa, bahasa, budaya, adat dan kebiasaan, bahkan agama dan kepercayaan. Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa literasi budaya menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21 (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Literasi budaya merupakan salah satu cara untuk melestarikan nilai-nilai budaya. Literasi budaya dapat dikembangkan melalui bahan cerita lokal daerahnya sendiri. Literasi budaya lokal yang disampaikan melalui media cerita bergambar interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan informasi yang termuat di dalam tujuan pembelajaran. Penting bagi siswa mengetahui nilai dan pesan yang bersumber dari daerahnya sendiri.

Kota Surakarta merupakan salah satu kota budaya yang memiliki program “Bolokuncoro” (*bocah solo tekun moco aksoro*) dalam pengenalan literasi untuk anak usia dini. Program ini dilaksanakan pemerintah Kota Surakarta melalui dana APBD untuk menerbitkan buku ‘Bolokuncoro’ tersebut. Buku ‘Bolokuncoro’ dibagikan orang tua yang baru saja melahirkan dan kepada satuan PAUD di Kota Surakarta secara gratis, akan tetapi belum secara merata ke semua satuan PAUD yang berada di Kota Surakarta karena keterbatasan dana pemerintah. Buku tersebut digunakan oleh guru dalam penerapan di sekolah dalam membantu proses pembelajaran tentang pengenalan Kota Surakarta. Penggunaan buku saat di sekolah, guru mengalami kendala dikarenakan buku masih bersifat konvensional sehingga buku mudah mengalami kerusakan saat sering digunakan. Buku ‘Bolokuncoro’ berbentuk kereta jaladara yang menjadi salah satu unsur kearifan lokal yang ada di Kota Surakarta. Isi dari buku ‘Bolokuncoro’ adalah nama tempat-tempat wisata yang ada di Kota Surakarta yang berbentuk gambar dan deskripsi dari gambar tersebut. Guru kurang maksimal dalam

menggunakan buku tersebut sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai karena media pembelajaran berupa buku 'Bolokuncoro' yang digunakan kurang menarik siswa.

Menurut Mariyana Atho' & Widjanarko (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis *Mind Mapping* Terhadap Literasi Berbahasa Anak menyatakan bahwa guru dan anak di TK Kabupaten Rembang membutuhkan media yang inovatif, kreatif, bergambar disertai alur berfikir menggunakan *mind mapping* dan media cerita bergambar. Pembelajaran pada anak usia dini yang konkret membutuhkan sebuah media. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media cerita bergambar berbasis *mind mapping*. Produk media yang efektif dapat meningkatkan literasi pada anak.

Menurut penelitian Gogahu & Prasetyo (2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar menyatakan bahwa permasalahan yang ada yaitu siswa suka membaca buku hanya saja cepat bosan karena cerita dan gambar buku yang kurang menarik. Proses pembelajaran lebih mudah tersampaikan oleh guru dengan menggunakan media *e-bookstory*. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *e-bookstory* lebih menyenangkan karena kalimat yang digunakan dalam materi tersebut lebih sederhana dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru juga lebih mudah melakukan pembelajaran, karena guru juga mengetahui kondisi siswa. Pengembangan media *e-bookstory* menjadi suatu kebutuhan sekolah dan guru sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut Haddina & de Napoli (2022) menyatakan bahwa penelitian yang berjudul *Development of Learning Media Through Traditional Rimau Langkat Games Based on Macromedia Flash to Improve Cultural Literacy* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran melalui permainan tradisional Rimau Langkat. Hasil dari pengembangan media pembelajaran tersebut berupa video storytelling digital dengan konten berbasis game Rimau Langkat sebagai konten kearifan lokal untuk mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa. Saat ini pendidikan karakter dan literasi budaya

diperlukan untuk menciptakan generasi yang memiliki kerjasama, kebersamaan, dan nasionalisme satu sama lain sehingga kearifan lokal memiliki nilai-nilai yang dapat digunakan untuk mengajarkan pendidikan karakter. Dalam pengembangan media digital storytelling ini melibatkan pakar media pembelajaran, budaya Langkat, dan Rimau Langkat Games. Hasil dari pengembangan media digital storytelling ini efektif untuk mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa.

Menurut penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point dari Ege dkk (2020) menyatakan bahwa keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar menyebabkan proses belajar mengajar kurang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Ege dkk adalah menghasilkan produk pembelajaran Power Point Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru dan orang tua yang dilaksanakan pada satuan PAUD Di Kota Surakarta mengenai penggunaan buku 'Bolokuncoro' sebagai media pembelajaran, ternyata penggunaan buku 'Bolokuncoro' oleh guru di sekolah belum maksimal digunakan dalam pengenalan literasi budaya lokal Kota Surakarta kepada siswa. Siswa kurang tertarik karena konten buku yang membosankan. Siswa masih suka membuka-buka buku saja hingga buku tersebut ada yang rusak. Saat ditanya, siswa banyak yang menjawab jika gambar yang ada dalam buku tersebut kurang menarik. Guru juga masih kesulitan ketika mengenalkan budaya lokal atau kearifan lokal yang ada di kota Surakarta, seperti sekaten Surakarta, batik karnaval, grebeg Maulud, grebeg Sudiro, kirab pusaka keraton, upacara adat Mahesa Lawung. Guru masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan media buku 'Bolokuncoro' sehingga harapan mengenalkan anak PAUD Solo atau siswa PAUD Surakarta untuk tekun membaca aksara belum bisa tercapai dengan optimal. Informasi juga didapat dari orang tua yang menerima buku 'Bolokuncoro' saat baru melahirkan belum

bisa menggunakan secara maksimal dikarenakan keterbatasan media yang belum dipakai sudah rusak dipakai mainan anak.

Berdasarkan alasan tersebut Penulis berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Cerita Bergambar ‘Bolokuncoro’ Dalam Pembelajaran Interaktif Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak PAUD Di Kota Surakarta.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya efektivitas penggunaan buku cerita Bolokuncoro yang digunakan dalam media pembelajaran.
2. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan guru dalam membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam pengenalan literasi budaya.
3. Kurangnya media pembelajaran buku Bolokuncoro yang interaktif dalam mendukung dan menunjang proses pembelajaran.

## **1.3. Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti akan mengembangkan produk baru sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut, hasil produk yang dikembangkan akan lebih menarik sesuai tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini yang akan digunakan dalam pengenalan literasi budaya dalam aspek perkembangan seni dan Bahasa pada PAUD di Kota Surakarta yaitu dengan Pengembangan Media Cerita Bergambar “Bolokuncoro” Dalam Pembelajaran Interaktif Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak PAUD Di Kota Surakarta.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta?
2. Bagaimana desain media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta?
3. Bagaimana keefektifan media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta.
2. Menganalisis desain media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta.
3. Menganalisis keefektifan media cerita bergambar 'Bolokuncoro' dalam pembelajaran interaktif pengenalan literasi budaya lokal untuk anak PAUD di Kota Surakarta.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### **1.1.1 Manfaat Teoritis**

- a. Bagi siswa. Media cerita bergambar 'Bolokuncoro'. Dalam pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan literasi budaya lokal Kota Surakarta.
- b. Bagi orang tua. Melalui penggunaan media cerita bergambar 'Bolokuncoro' orang tua mampu membersamai anak dalam proses belajar.



- c. Bagi guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di PAUD Kota Surakarta.

#### 1.1.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran di PAUD. Selain itu untuk menciptakan suasana agar menarik dan tidak membosankan dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi siswa dan orang tua. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dan orangtua dalam menangani kebosanan dalam bercerita kepada siswa.
- c. Bagi sekolah. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi bagi sekolah tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sebagai masukan bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses belajar mengajar.

### 1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan diperutukkan bagi siswa PAUD usia 4-6 tahun pada satuan PAUD di Kota Surakarta.
2. Media yang diajarkan adalah media cerita bergambar interkatif dalam pengenalan literasi budaya lokal kota Surakarta.
3. Media yang dikembangkan dalam bentuk interaktif atau digital yang didesain untuk dapat menarik anak dalam pengenalan literasi budaya lokal Kota Surakarta.
4. Media yang dikembangkan dengan pemilihan gambar, tulisan, dan warna yang menarik bagi anak.

5. Media berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar ‘Bolokuncoro’ Dalam Pembelajaran Interaktif Pengenalan Literasi Budaya Lokal Untuk Anak PAUD Di Kota Surakarta.
6. Media yang dikembangkan merupakan media cerita bergambar ‘Bolokuncoro’ yang merupakan pengembangan dari buku Bolokuncoro (Bocah Solo tekun Moco Aksoro).
7. Media cerita bergambar Bolokuncoro yang dikembangkan menggunakan materi cerita tentang pengenalan budaya lokal Kota Surakarta yaitu Sekaten, dengan tokoh Ethes dalam cerita tersebut.
8. Media cerita bergambar Bolokuncoro dirancang menggunakan aplikasi ispring Suite 11. Ispring Suite adalah *toolkit authoring all-in-one* yang memungkinkan pengguna merancang konten eLearning yang terlihat profesional, kuis, tutorial video, permainan eran, eBuku yang sesuai dengan SCORM, dan interaksi, cepat tanpa keahlian teknologi atau latar belakang IT yang diperlukan. ispring Suite 11 memiliki antarmuka yang modern dan sangat intuitif serta fitur tambahan yang memungkinkan pengguna menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan memungkinkan pelajar untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Ispring Suite 11 memiliki tampilan dan animasi baru dan bisa digunakan guru untuk membuat permainan peran dengan karakter yang digambar tangan.