

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kekurangan budaya literasi di kalangan anak usia dini di Indonesia merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian serius. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa tingkat literasi di antara anak-anak Indonesia masih tergolong rendah, dan hal ini dapat berdampak negatif pada pendidikan serta perkembangan mereka secara keseluruhan (Tania & Jati, 2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca meliputi aksesibilitas terhadap buku berkualitas, pengaruh teknologi, serta kurangnya strategi pengajaran yang menarik.

Badan dunia UNESCO mencatat minat baca di Indonesia hanya mencapai 0,001%. Artinya di antara 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang suka membaca. Hal ini Berdasarkan catatan Institut Statistik UNESCO (UIS), dari 208 negara, Indonesia menempati posisi ke-100 dengan literasi mencapai 95,44 persen. Posisi itu masih kalah jika dibandingkan dengan negara Asia Tenggara lain, seperti Filipina di posisi ke-88 dengan 96,62 persen, Brunei di posisi 86 dengan 96,66 persen, dan Singapura di posisi 84 dengan 96,77 persen.

Provinsi	Klasifikasi Desa		Jenis Kelamin		Total
	Perkotaan	Perdesaan	Laki-Laki	Perempuan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Aceh	7,92	8,11	8,05	8,05	8,05
Sumatera Utara	12,76	7,14	9,40	10,83	10,09
Sumatera Barat	10,56	7,74	10,00	8,10	9,07
Riau	9,53	7,76	7,11	9,91	8,45
Jambi	11,32	9,14	9,29	10,40	9,84
Sumatera Selatan	12,73	7,80	8,34	10,85	9,55
Bengkulu	10,78	8,80	8,98	9,96	9,47
Lampung	9,10	7,52	6,97	9,10	8,02

Gambar 1. 1 Persentase Anak Usia Dini
(Sumber: Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), 2024)

Berdasarkan data dari gambar diatas, Provinsi Lampung menunjukkan di wilayah Sumatera. Secara keseluruhan, skor total minat baca masyarakat Lampung hanya mencapai 8,02, menempatkannya pada peringkat terendah di antara provinsi yang tercantum dalam tabel. Jika ditinjau dari klasifikasi desa, minat baca di wilayah perkotaan Lampung berada pada angka 9,10, sedangkan di perdesaan justru lebih rendah lagi, yaitu 7,52. Dari sisi jenis kelamin, laki-laki mencatat angka paling rendah, yaitu 6,97, sedangkan perempuan mencatat

skor 9,10. Data ini menunjukkan adanya ketimpangan baik secara geografis maupun gender, serta mengindikasikan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan minat baca, terutama di kalangan masyarakat di Provinsi Lampung.

Rendahnya minat baca di kalangan anak-anak sering kali disebabkan oleh kurangnya dukungan dari orang tua serta pengaruh lingkungan sekitar. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang tidak terbiasa membaca sejak dini cenderung memiliki kemampuan literasi yang lebih rendah (Hidayati, 2022). Disinilah peran orang tua dalam aktivitas membaca sangatlah penting. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang didampingi orang tua saat membaca memiliki minat baca yang lebih tinggi dan kemampuan literasi yang lebih baik (Pratiwi et al., 2023).

Meskipun teknologi dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran, ketergantungan pada perangkat digital justru dapat mengurangi minat anak untuk membaca buku fisik. Penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget cenderung memiliki minat baca yang lebih rendah (Rahmawati, 2022). Hal ini juga didukung oleh (Puspitasari, 2022), yang menyatakan bahwa peserta didik saat ini lebih banyak memegang gadget, dan hal itu membuat tantangan tersendiri bagi guru dalam membangkitkan kembali minat baca mereka. Hal ini akan berdampak pada terganggunya perkembangan anak bahkan dapat merusak moral mereka. Oleh karena itu pentingnya peran guru dan orang tua dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk anak.

Media pembelajaran yang tidak menarik dapat membuat anak merasa bosan dan enggan untuk belajar. Sebaliknya, buku yang disajikan dengan cara yang kreatif mampu menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan berbagai aspek seperti jenis kertas, warna, dan ilustrasi yang digunakan. Gambar dengan efek tiga dimensi (3D) juga bisa menjadi pilihan yang menarik, sehingga anak-anak akan merasa penasaran untuk menjelajahi buku tersebut. Salah satu solusi yang inovatif adalah desain buku *pop-up*, yang menyajikan gambar bergerak melalui mekanisme kertas, menawarkan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, buku *pop-up* juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Dengan ilustrasi yang menarik dan mekanisme *pop-up*, anak-anak dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Meskipun tergolong sebagai media cetak, *pop-up book* tetap relevan di era digital seperti sekarang karena mampu memberikan pengalaman visual yang tidak dapat ditawarkan oleh buku biasa maupun perangkat elektronik. Buku ini dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan, tanpa bergantung pada daya listrik atau koneksi internet, sehingga fleksibilitas penggunaannya sangat tinggi. Dalam konteks pembelajaran, *pop-up book* juga mampu menarik perhatian anak dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui pendekatan visual yang kreatif.

Pengembangan konsep pendidikan melalui media *pop-up* bisa lebih menarik dibandingkan dengan buku datar biasa. Menurut (Erlangga, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknik *pop-up* tidak hanya memperindah tampilan buku, tetapi juga menciptakan pengalaman membaca yang imersif dan menyenangkan bagi anak-anak. Interaktivitas yang ditawarkan oleh elemen 3D di mana anak dapat membuka, menarik, atau memutar bagian tertentu dari halaman buku menstimulasi rasa ingin tahu serta meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional pembaca muda. Selain itu, konten yang divisualisasikan secara menarik memudahkan anak dalam memahami narasi dan konsep yang disampaikan, menjadikan *pop-up book* sebagai salah satu media edukatif visual yang sangat efektif di era literasi digital saat ini. Hal ini diakui dalam sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis visual meningkatkan daya tarik anak-anak, seperti yang dilaporkan oleh (N. Wulandari et al., 2019). Taktik ini relevan dengan pentingnya memahami cara agar anak-anak dapat belajar dengan efektif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Angkawijaya et al., 2022). Metode ini juga sejalan dengan strategi pembelajaran yang menekankan pada interaktivitas untuk mendorong rasa ingin tahu anak (N. Wulandari et al., 2019). Interaksi fisik dengan buku *pop-up*, seperti membuka dan menjelajahi

halaman-halamannya, dapat membantu anak-anak melatih koordinasi tangan dan mata, yang penting untuk pengembangan keterampilan motorik halus. Keterampilan ini sangat penting dalam tahap perkembangan anak, mempersiapkan mereka untuk pembelajaran yang lebih kompleks di masa depan.

Penelitian ini hanya berfokus pada hewan yang beraktifitas di malam hari (nokturnal) yaitu kelelawar, burung hantu, musang, rubah, dan kukang. Hewan tersebut termasuk dalam hewan nokturnal (Rahman, 2024). Hewan nokturnal adalah makhluk yang beraktifitas pada malam hari dan beristirahat di siang hari. Mereka memiliki kemampuan khusus, seperti penglihatan yang tajam dalam gelap dan pendengaran yang sensitif, yang memungkinkan mereka untuk bertahan hidup di lingkungan malam (Rahman, 2024). Memahami perilaku dan kebiasaan hewan nokturnal memberikan wawasan tentang ekosistem serta interaksi antar hewan tersebut.

Sayangnya, banyak hewan yang beraktivitas di malam hari sering kali dianggap menakutkan atau berbahaya. Dengan memberikan informasi yang benar, kita dapat mengubah pandangan ini. Memperkenalkan hewan yang jarang terlihat dapat memicu minat anak-anak untuk belajar. Pemahaman tentang hewan yang aktif di malam hari dapat mendorong kesadaran mengenai keseimbangan ekosistem dan memperkaya pengetahuan anak tentang dunia hewan. Menurut salah satu penelitian, buku yang menyajikan informasi tentang hewan dengan cara yang menarik dapat meningkatkan pengetahuan anak dan membantu mereka memahami berbagai konsep melalui narasi yang mudah dimengerti dan ilustrasi yang menarik (Diehm et al., 2020).

Pentingnya untuk mengenalkan hewan yang beraktivitas di malam hari kepada anak-anak sejak dini, karena hal ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan empati terhadap makhluk hidup. Pengenalan makhluk hidup yang kurang dikenal melalui media visual dan naratif, seperti buku *pop-up*, dapat meningkatkan literasi ekologis serta menumbuhkan rasa peduli terhadap keanekaragaman hayati sejak usia dini. Selain itu, pendekatan ini juga membantu anak-anak mengatasi ketakutan mereka terhadap kegelapan dengan

memperkenalkan karakter hewan malam dalam bentuk yang ramah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, dari 65 anak didik ditemukan 76,92% masih kurang minat membaca, 63,1% tidak tahu media pembelajaran *pop-up book*, 61,5% tidak tahu tentang hewan yang beraktifitas di malam hari. Anak-anak sudah dikenalkan tentang hewan dengan tema seperti hewan darat, hewan udara, hewan laut tetapi hanya sebatas menggunakan media pembelajaran dengan gambar dan penjelasan langsung dari guru mengajar. Media pembelajaran yang khusus mengenalkan hewan yang beraktifitas di malam hari belum ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Buku yang digunakan masih buku datar biasa dan majalah yang kurang menarik perhatian anak-anak. Dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang menarik seperti *pop-up book*. Dan dengan demikian hal inilah yang menarik perhatian penulis untuk mengkaji tentang minat membaca anak melalui penulisan proposal skripsi yang berjudul **“ Perancangan *Pop-Up Book* Untuk Mengenalkan Hewan yang Beraktifitas di Malam Hari Pada Anak-Anak”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya menarik perhatian anak-anak dan sering kali terlalu sulit untuk dipahami
2. Pemahaman umum anak-anak mengenai hewan yang beraktifitas di malam hari masih terbatas, di mana banyak di antara mereka yang tidak tahu tentang ragam hewan yang aktif di malam hari.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *pop-up book* tentang hewan yang beraktifitas di malam hari yang mampu menarik perhatian anak-anak?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan buku *pop-up* terhadap pemahaman anak-anak tentang hewan yang beraktifitas di malam hari?

1.4. Batasan Masalah

1. *Pop-up book* yang dirancang hanya akan mencakup hewan-hewan yang aktif di malam hari.
2. Promosi media *pop-up book* menggunakan media pendukung seperti x-banner, gantungan kunci, stiker, baju anak-anak, dan pin.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Menyediakan media pembelajaran untuk mengenalkan hewan yang beraktivitas di malam hari pada anak – anak.
2. Mewujudkan media pembelajaran yang menarik minat baca dan perhatian pada anak- anak.

1.6. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan *pop-up book* dengan ilustrasi untuk mengenalkan hewan yang beraktivitas di malam hari pada anak-anak ini sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang terlibat dalam perancangan buku *pop-up* ini akan memperoleh pengalaman praktis dalam desain grafis dan ilustrasi, yang sangat berharga untuk pengembangan keterampilan kreatif mereka. Proses ini juga memungkinkan mereka untuk menerapkan teori pendidikan dan psikologi anak, sehingga dapat menciptakan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Manfaat Bagi Institusi

Institusi pendidikan yang mendukung proyek ini akan meningkatkan reputasi dalam bidang inovasi pendidikan. Institusi dapat membangun kerjasama dengan sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan lain untuk mendistribusikan buku *pop-up* sebagai alat bantu belajar.

3. Manfaat Bagi Lembaga

Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran yang menarik, tetapi juga dapat digunakan dalam kegiatan komunitas. Dengan menyediakan sumber daya yang bermanfaat bagi guru dan orang tua, lembaga dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang dunia hewan, serta mendorong sikap peduli terhadap lingkungan.