

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, keterampilan berbahasa merupakan modal awal siswa untuk menggali ilmu pengetahuan yang akan dikembangkan dalam pendidikan formal. Oleh karena, itu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di negara Indonesia diarahkan agar siswa terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Rahim (dalam Ahmad, 2017). Salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dimiliki siswa sejak dini adalah keterampilan membaca. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan membaca juga menjadi penentu utama dalam perkembangan literasi anak sejak dini. Data dari Program for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2015 menyebutkan bahwa tingkat literasi Indonesia masih berada pada urutan ke-64 dari 72 negara. Sementara itu, UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan kedua terbawah dalam hal minat baca masyarakat Rahmawati (dalam Muhdiyati & Utami, 2024) Mengingat bahwa hampir semua mata pelajaran di sekolah dasar membutuhkan keterampilan membaca sebagai dasar pemahaman.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan membaca kata dan kalimat yang meliputi ketepatan pengucapan, intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan kemampuan membaca secara utuh (Arwita Putri et al., 2023). Membaca tidak hanya penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi kunci utama dalam memahami berbagai materi pelajaran lainnya. Keterampilan membaca sangat menentukan keberhasilan belajar siswa sekolah dasar karena memungkinkan mereka mengakses informasi, memahami materi pelajaran, dan meningkatkan prestasi akademik secara menyeluruh. Dalman, (2013) menyatakan bahwa membaca adalah proses kognitif untuk menemukan berbagai informasi dalam tulisan. Ketika keterampilan membaca tidak dikembangkan secara optimal, maka akan berdampak langsung pada kesulitan siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran, memahami instruksi guru, serta menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan membaca dibedakan menjadi dua tahapan, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan ditandai dengan kemampuan mengenali huruf, melafalkan kata, dan membaca kalimat secara tepat. Pada tahap ini, pemahaman isi bacaan belum menjadi fokus utama karena orientasi pembaca lebih pada mengenali dan membunyikan lambang bunyi bahasa. Sementara itu, membaca pemahaman menuntut siswa untuk tidak hanya membaca secara teknis, tetapi juga memahami isi bacaan, menangkap pesan tersirat, serta menyampaikan kembali isi bacaan dalam bentuk lisan atau tulisan. Tahap transisi antara keduanya perlu ditangani secara serius, karena inilah masa krusial di mana anak perlu didampingi agar tidak tertinggal dalam penguasaan keterampilan literasi dasar. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar, keterampilan membaca siswa sering kali belum berkembang secara optimal. Banyak siswa yang merasa bahwa kegiatan membaca adalah sesuatu yang membosankan dan tidak menyenangkan. Akibatnya, siswa mengalami rendahnya kemampuan membaca, kesulitan dalam membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca belum sepenuhnya berhasil mencapai tujuannya. Dewi, (2021) menyebutkan bahwa rendahnya kemampuan membaca juga dipengaruhi oleh kurangnya pembiasaan membaca yang konsisten, keterbatasan bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta minimnya dukungan dari lingkungan keluarga. Fakta ini menunjukkan bahwa persoalan literasi, khususnya membaca, merupakan tantangan serius yang harus segera ditangani dengan metode pembelajaran yang tepat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva. Media ini memadukan unsur visual seperti gambar berwarna, teks cerita yang sederhana, dan desain interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Cerita bergambar sangat digemari oleh anak-anak, termasuk oleh mereka yang mengalami kesulitan dalam

Syntia Hanna Adila, 2025

PEMANFAATAN CERITA BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SD NEGERI SUKARAJA 1

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar membaca Dewi et al., (dalam Lanta & Ecce, 2025). Sedangkan Nur'aini (dalam Lanta & Ecce, 2025) menyatakan bahwa pikiran anak-anak berfokus pada gambar, sehingga berpikir dengan cara visual. Media yang menggabungkan gambar dan teks akan lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, karena sesuai dengan cara berpikir mereka.

Latar belakang ini diperkuat oleh temuan di lapangan ketika pelaksanaan PPPK pada salah satu sekolah dasar di Sumedang. Ditemukan beberapa siswa yang belum lancar membaca, bahkan ada yang masih kesulitan mengenal kata dan menyusun kalimat sederhana. Permasalahan rendahnya keterampilan membaca pada siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan kognitif yang masih berkembang, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang terjadi di lingkungan sekolah. Pertama, dari segi media pembelajaran, guru masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung membosankan, sehingga siswa cepat kehilangan minat belajarnya. Kedua, kondisi ekonomi siswa juga menjadi kendala, terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki buku pelajaran sendiri karena keterbatasan biaya, sehingga harus meminjam dari temannya. Situasi ini membatasi kesempatan siswa untuk membaca secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah. Akses yang terbatas terhadap bahan bacaan berdampak pada rendahnya minat dan kebiasaan membaca. Ketiga, segi aspek sarana pendukung, fasilitas literasi seperti pojok membaca di kelas masih sangat terbatas. Buku-buku yang tersedia banyak yang rusak dan tidak layak pakai, sehingga tidak mampu menunjang kegiatan membaca secara optimal. Kondisi-kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran membaca yang lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Langkah awal ketika proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang lebih menyenangkan, seperti saat istirahat atau ketika siswa sudah menyelesaikan tugas, beberapa siswa diajak untuk belajar membaca menggunakan buku belajar perkata di pojok baca yang masih layak pakai atau milik teman mereka. Selain itu, diberikan pula solusi agar mereka tetap belajar membaca di luar sekolah, misalnya dengan membaca tulisan di papan iklan atau di jalanan. Melalui kegiatan

tersebut, tampak adanya kemajuan siswa mulai dapat membaca kata demi kata serta memahami isi bacaan sederhana kalimat demi kalimat, dengan bimbingan.

Pengalaman ini menunjukkan bahwa siswa sebenarnya memiliki potensi dalam membaca, hanya saja mereka membutuhkan dukungan dari berbagai arah yakni dari guru, teman, keluarga, dan media pembelajaran yang tepat. Melihat kondisi tersebut, disusun media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran membaca. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan oleh guru dalam mendukung pembelajaran membaca. Canva memungkinkan guru membuat media belajar dengan tampilan yang kreatif dan interaktif, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Frasandy (dalam Nurlina et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan sebelumnya telah dilakukan oleh Yunanda, (2024) dengan judul “Manfaat Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik di Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan minat belajar, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi bacaan, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Sementara itu, penelitian oleh Rizky, (2023) yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas 2B” menunjukkan bahwa media tersebut mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, serta berhasil meningkatkan keterampilan membaca awal secara signifikan. Namun, kedua penelitian tersebut belum secara khusus menggunakan fitur Magic Media yang terdapat pada Canva, yaitu fitur berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan ilustrasi otomatis berdasarkan teks cerita. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media cerita bergambar digital berbasis Canva menggunakan teknologi AI. Diharapkan, penggunaan fitur AI ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih visual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengukur seberapa efektif pemanfaatan media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva, khususnya yang menggunakan fitur AI, dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ini dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap upaya peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, serta menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap bacaan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva, terutama dalam konteks pembelajaran membaca di kelas rendah. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul Pemanfaatan Cerita Bergambar Digital Berbasis Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SD Negeri Sukaraja 1.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Seberapa efektif pemanfaatan cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar yang menggunakan media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis efektifitas pemanfaatan cerita bergambar digital berbasis aplikasi canva dapat keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sukaraja.
2. Untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara keterampilan membaca siswa kelas yang menggunakan media cerita bergambar digital berbasis aplikasi canva dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan kajian penelitian yang dijalankan akan memberikan manfaat dari beberapa segi, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian teori mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya cerita bergambar berbasis aplikasi Canva, dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas media visual interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi awal siswa, serta mendukung teori-teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Penelitian ini memberikan solusi konkret bagi guru dalam mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran membaca. Media cerita bergambar digital berbasis aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang mudah digunakan, fleksibel, dan menarik secara visual. Guru juga dapat mengembangkan sendiri media serupa sesuai kebutuhan materi, sehingga meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Media pembelajaran ini membantu siswa dalam meningkatkan minat baca serta kemampuan memahami isi bacaan melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami isi cerita, dan lebih tertarik untuk membaca secara mandiri. Selain itu, media ini mendorong perkembangan daya imajinasi dan kosakata siswa secara alami.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bidang literasi Media cerita bergambar digital berbasis Canva yang dikembangkan menunjukkan potensi sebagai sarana pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang materi ajar digital. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

4) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital dengan pendekatan visual naratif (cerita bergambar), atau yang ingin meneliti efektivitas media digital lainnya dalam peningkatan keterampilan membaca. Penelitian ini juga membuka peluang untuk kajian lanjutan mengenai pengaruh desain media, partisipasi siswa dalam pembuatan media, atau dampak jangka panjang terhadap minat baca.

1.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah pemaparan singkat struktur organisasi skripsi yang terdiri dari lima bab yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran. Berikut pemaparan dari kelima bab tersebut sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi Latar belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi. Bab ini memberikan gambaran awal mengenai konteks dan alasan dilakukannya penelitian, serta arahan yang akan ditempuh.

Bab II Kajian Pustaka, Penelitian yang Relevan, dan Kerangka Berpikir. Kajian pustaka berisi konsep-konsep atau Teori-teori dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka berpikir merupakan tahapan yang harus ditempuh. Teori dan kajian terdahulu yang dikemukakan dalam bab ini digunakan sebagai dasar untuk memperkuat landasan konseptual penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi Desain Penelitian, Diuraikan juga mengenai subjek dan partisipan, Lokasi dan waktu penelitian, prosedur penelitian, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis, serta instrument penelitian. Bab ini menjadi acuan utama dalam menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan secara sistematis dan ilmiah.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian. Selain itu, dalam bab ini juga dilakukan pembahasan terhadap temuan penelitian dengan mengaitkan hasil yang diperoleh dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya. Pembahasan dilakukan secara mendalam untuk memperoleh pemaknaan terhadap data yang diperoleh.

Bab V Merupakan bab penutup yang memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi rangkuman dari hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, sedangkan saran diberikan sebagai bentuk rekomendasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan, baik secara praktis maupun akademis, serta untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di masa mendatang.