BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka dan membentuk karakter yang akan membentuk kehidupan mereka. Dalam pendidikan berkualitas tinggi, sifat-sifat sosial, emosional, dan berbasis karakter yang memungkinkan siswa memberikan kontribusi konstruktif kepada masyarakat sama pentingnya dengan kecakapan akademis. Globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat memberikan hambatan yang harus disesuaikan oleh sistem pendidikan agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman (Nurhayati, 2022).

Di dunia digital saat ini, kemampuan membaca siswa sekolah dasar kelas empat merupakan langkah awal yang penting dalam memperoleh literasi yang utuh, yang mencakup pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional. Namun, sebagian besar siswa Indonesia masih kesulitan memahami apa yang mereka baca atau tidak termotivasi untuk membaca, yang memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan prestasi akademik mereka. Sebuah jajak pendapat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021 menemukan bahwa memahami teks naratif dan deskriptif sulit bagi lebih dari separuh siswa sekolah dasar kelas empat di sekolah negeri. Hal ini terutama berlaku di lingkungan dengan sumber daya pendidikan yang terbatas. Karena mereka membaca secara mekanis, mereka tidak mampu menganalisis atau

menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca. Selain mempersulit pencapaian tujuan Kurikulum Mandiri, rendahnya tingkat literasi ini melemahkan dasar literasi nasional, meskipun kecakapan membaca sangat penting untuk mengatasi permasalahan global (Fitriani, 2024).

Menguasai bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Maylinda Aulia Putri & Lionie Andriana, 2022). Pada saat ini, pemerolehan bahasa dan pengembangan keterampilan siswa saling berkaitan erat. Karena manusia adalah makhluk sosial, mereka perlu mampu terhubung dan berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan orang lain.

Kemampuan berbahasa sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa memperoleh informasi, menurut Kartika (2023). Kemampuan berbahasa ini digunakan untuk interaksi sosial, komunikasi, dan pengungkapan pikiran serta perasaan. Dalam praktik komunikasi, semua aspek kompetensi berbahasa saling terkait dan kooperatif. Siswa di sekolah dasar harus mengembangkan kemampuan berbahasa, termasuk membaca, agar dapat berpartisipasi dan berkomunikasi dengan sukses. Berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca adalah empat aspek utama kemampuan berbahasa, menurut Ali (2020).

Salah satu kemampuan berbahasa yang paling penting adalah membaca. Membaca sangat penting bagi keberadaan manusia karena memungkinkan orang memahami makna, nilai, dan tempat mereka dalam masyarakat, menurut Harianto (2020). Membaca dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, yang seringkali dicapai melalui pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan

komunikasi bergantung pada kemampuan membaca. Seseorang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memperluas wawasan, menemukan hal-hal baru, dan merasa lebih baik tentang diri sendiri dengan membaca.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah metode *cooperative learning*. Metode ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui cooperative learning, siswa dapat saling membantu dalam memahami isi bacaan, melatih keberanian membaca, serta meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran. Kombinasi metode ini dengan media Canva diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Ali (2025). Metode cooperative learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui metode ini, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi, berdiskusi, serta meningkatkan keaktifan dan keterampilan sosial. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan membaca adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Metode cooperative learning dapat menjadi alternatif karena mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, saling membantu, dan aktif dalam pembelajaran

Bakat membaca adalah kemampuan pembaca untuk memahami isi teks secara efektif dengan menyerap pesan tertulis penulis. Bakat ini mencakup berbagai kemampuan, termasuk membaca kritis, penguasaan kosakata, kelancaran, dan pemahaman bacaan. Agar kemampuan membaca siswa dapat

beranjak dari tahap "belajar membaca" ke tahap "belajar untuk belajar", mereka harus didorong untuk menunjukkan minat aktif dalam membaca (Fahmi, 2022). Karena tidak hanya membantu dalam perolehan informasi tetapi juga meletakkan dasar bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konseptual, dan keberhasilan akademik secara umum, membaca merupakan kemampuan fundamental yang krusial dalam pendidikan dasar (Anderson, 2020).

Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan membaca siswa merupakan salah satu tujuan utama pendidikan. Untuk membantu siswa memahami topik, terutama dalam membaca, guru harus memilih dan menggunakan sumber daya pengajaran yang efisien. Menurut para pengamat, kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih rendah, dan tidak banyak kesempatan belajar ekstrakurikuler yang tersedia. Buku teks yang disediakan oleh lembaga pendidikan kurang fleksibel dan penggunaannya di dalam kelas terbatas. Kurangnya fokus siswa di kelas merupakan indikasi lain dari penelitian sebelumnya bahwa motivasi dan minat belajar mereka masih rendah. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa membutuhkan penggunaan beragam media. Kurangnya variasi sumber daya pendidikan merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap hal ini.

Berdasarkan hasil prasiklus yang dilakukan sebelum tindakan pembelajaran, diperoleh gambaran bahwa kemampuan membaca puisi siswa kelas IV SDN Tunggulwulung 2 masih rendah. Sebagian besar siswa belum mampu membaca puisi dengan lafal dan intonasi yang tepat. Selain itu, siswa juga terlihat kurang percaya diri ketika diminta membaca puisi di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang

menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, hanya 12 peserta didik (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan 18 peserta didik (60%) belum mencapai KKM.

Salah satu strategi yang disarankan untuk memotivasi siswa membaca adalah penggunaan sumber belajar interaktif. Salah satu contoh pembuatan media interaktif adalah aplikasi Canva. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan sumber belajar yang dapat meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman anak. Hal ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan memberikan bantuan yang merangsang. Dua keuntungan dari mengomunikasikan pengetahuan secara dinamis melalui media interaktif antara lain merangsang indra siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Di antara berbagai platform digital yang tersedia, Canva merupakan pilihan yang tepat untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, salah satu strategi untuk menurunkan minat belajar yang rendah adalah dengan menggunakan media digital interaktif. Hidayat (2020) menegaskan bahwa semangat belajar siswa juga didorong oleh karakter media yang menarik, beragam, dan mudah diakses.

Canva adalah aplikasi desain grafis daring yang memudahkan pembuatan berbagai aset visual (Salimi dkk., 2023). Poster, kartu undangan, sampul, penyuntingan gambar, pembuatan video, dan lainnya adalah beberapa alternatif kreatif yang ditawarkan aplikasi ini. Baik perangkat desktop maupun seluler dapat menggunakan Canva (Afdhaluzzikri, 2022). Materi pembelajaran yang memungkinkan visualisasi konten dapat dibuat menggunakan Canva, yang membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami jika hanya berupa teks.

Siswa dapat mengakses sumber belajar secara lebih konkret ketika guru menggunakan Canva untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan bermanfaat (Naibaho & Nurjannah, 2022). Canva adalah aplikasi desain grafis daring yang dapat digunakan secara daring, menurut Juhaeni dkk. (2023). Spanduk, kartu undangan, presentasi, poster, grafik, brosur, dan penyuntingan gambar hanyalah beberapa alat desain visual yang disediakan Canva. Para pendidik kreatif semakin banyak menggunakan aplikasi ini sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman pendidikan, meskipun awalnya digunakan untuk pemasaran dan desain media sosial.

Canva memiliki sejumlah keunggulan dalam pengembangan sumber daya interaktif untuk pengajaran membaca anak usia dini. Pertama, antarmuka Canva yang sederhana dan intuitif memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik tanpa harus menjadi spesialis desain grafis. Kedua, Canva menyediakan berbagai elemen visual, termasuk gambar, simbol, dan animasi, yang dapat dimasukkan ke dalam materi bacaan untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran anak-anak kelas empat. Ketiga, guru dapat menggunakan komponen interaktif seperti musik, film, dan koneksi untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Minat siswa terhadap materi pelajaran terusik dan indra mereka terstimulasi.

Meskipun Canva memiliki banyak potensi untuk membuat sumber daya pendidikan interaktif, studi dan pengembangan lebih lanjut diperlukan sebelum dapat digunakan untuk mengajar membaca dini kepada siswa sekolah dasar di kelas empat. Karakteristik kognitif dan psikologis anak-anak kelas empat, tantangan dalam mengintegrasikan Canva ke dalam kegiatan pembelajaran di

kelas, dan kebutuhan untuk menyesuaikan fitur dan konten platform dengan kurikulum dan kriteria kompetensi membaca inti adalah beberapa penyebabnya. Lebih lanjut, efektivitas media interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak perlu dikaji lebih lanjut. Canva membantu instruktur dalam menyampaikan pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dengan menggunakan alat bantu visual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik (Monoarfa & Haling, 2021).

Banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan kemanjuran media interaktif berbasis Canva sebagai alat bantu pengajaran dengan menunjukkan bagaimana media tersebut dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Salah satu penelitian memiliki kelompok kontrol yang tidak merata dan menggunakan metodologi kuasi-eksperimental. Sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, kelompok eksperimen menggunakan Canva. Data dari kuesioner minat baca dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Canva memiliki tingkat minat baca yang jauh lebih tinggi daripada mereka yang berada di kelompok kontrol. Hal ini menyiratkan bahwa minat membaca siswa secara efektif dipicu dan ditingkatkan oleh komponen interaktif dan visual Canva (Heryon Bernard Mbuik dkk., 2025).

Khususnya di sekolah dasar, pemanfaatan perangkat pembelajaran yang dinamis dan menarik secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Studi sebelumnya telah menunjukkan nilai Canva sebagai perangkat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Untuk menciptakan materi pendidikan yang lebih menarik dengan komponen

visual yang kuat, pendidik dapat menggunakan Canva, sebuah program desain grafis berbasis web (Aungerah Hisam Safa'at dkk., 2024).

Melalui tinjauan pustaka, studi ini mengkaji studi-studi sebelumnya tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran di kelas dasar. Berdasarkan hasil penelitian, Canva sangat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal konsep membaca awal dan pengembangan keterampilan. Selain itu, Canva mendorong kreativitas anak-anak dan membantu mereka memperoleh keterampilan komputer, dua hal yang vital di era digital. Namun, implementasinya terhambat oleh sejumlah masalah, seperti kurangnya infrastruktur teknologi dan pelatihan guru yang tidak memadai. Guru juga membutuhkan pelatihan yang tepat untuk memaksimalkan potensi Canva. Dengan mempertimbangkan semua hal, materi pembelajaran berbasis Canva memiliki banyak potensi untuk menciptakan proses pendidikan yang lebih efektif, dinamis, dan menarik yang meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Kemampuan membaca dini merupakan kemampuan berharga yang, di dunia modern, harus dipupuk sejak usia dini. Namun, sumber belajar tradisional seringkali dianggap membosankan dan tidak efektif oleh siswa untuk mengasah kemampuan ini. Akibatnya, teknologi interaktif sedang diciptakan yang menyediakan tema-tema membaca dini yang menarik dan visual, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak. Karena kemampuan membaca dini mereka yang buruk, siswa sekolah dasar kelas dua menjadi target pengembangan ini, yang berupaya meningkatkan aktivitas dan kemampuan membaca dini mereka (Rodinatul Ginayah dkk., 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) berdasarkan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva untuk kemampuan membaca dini siswa sekolah dasar kelas dua dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Penilaian profesional terhadap produk ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, meskipun uji coba di kelas menunjukkan respons siswa yang sangat baik dengan skor keseluruhan 80 persen. Untuk mendapatkan hasil terbaik, pengembangan lebih lanjut masih dapat dilakukan.

Tujuan penelitian ini adalah menggunakan perangkat pembelajaran inovatif, seperti kartu flash digital berbasis Canva, untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar kelas empat tentang kosakata tradisional. Pendekatan penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, lebih banyak siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata, dan skor rata-rata siswa meningkat dari enam puluh delapan pada siklus pertama menjadi delapan puluh dua pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan betapa efektifnya sumber daya visual interaktif berbasis Canva dalam menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata yang berkaitan dengan membaca. Untuk mengembangkan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital, para pendidik dapat menggunakannya sebagai panduan (Assalwa Tazkiya dkk., 2025).

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun Penelitian Tindakan Kelas, diantaranya

1. Untuk mengetahui penerapan metode *cooperative learning* berbantuan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV setelah diterapkannya metode *cooperative learning* berbantuan media Canva dalam proses pembelajaran.

1.3 Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengajaran membaca kepada siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan materi media Canva. Untuk membantu kegiatan membaca, sumber daya pengajaran digital seperti poster interaktif, tes, dan alat bantu visual lainnya digunakan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan membaca siswa, yaitu kecepatan dan pemahaman mereka terhadap teks selama di kelas.

2. Batasan Penelitian

Batasan isu berikut telah ditetapkan untuk membuat studi ini lebih terarah dan terfokus:

1. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas di SDN Tunggulwulung 2,
2. Hanya desain pembelajaran Canva yang digunakan sebagai media interaktif.
3. Pemahaman dan kecepatan membaca merupakan satu-satunya aspek yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca.

4. Penelitian ini dilaksanakan sepanjang semester berjalan tahun ajaran ini.

1.4 Manfaat Penelitian

Bagi banyak pemangku kepentingan di bidang pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan keuntungan teoritis dan praktis, khususnya dalam hal pengajaran membaca menggunakan media berbasis Canva.

1. **Manfaat Teoritis**

   Penelitian ini diharapkan dapat memajukan teori pembelajaran, terutama terkait pemanfaatan teknologi interaktif seperti Canva untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selain itu, hasilnya dapat digunakan sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya tentang pemanfaatan sumber belajar digital.

2. **Manfaat Praktis**

   1. Bagi Guru

      Memberikan saran kepada instruktur tentang cara menggunakan Canva sebagai alat interaktif untuk membaca instruksi agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

   2. Bagi Siswa

      Diharapkan bahwa penggunaan media canva akan meningkatkan antusiasme dan dorongan siswa untuk membaca, membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan meningkatkan kemampuan membaca umum mereka.

   3. Bagi Sekolah

Kesimpulan penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk membuat sumber belajar berbasis teknologi, seperti Canva, yang akan meningkatkan pembelajaran dan daya saing siswa di era digital.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Studi ini meletakkan dasar untuk penelitian masa depan di mana para ilmuwan dapat memeriksa lebih banyak faktor atau mengevaluasi dampak Canva pada kemampuan kognitif termasuk berbicara, menulis, membaca, dan mengarang.