

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa. Kemampuan ini meliputi aktivitas menyimak dan membaca sebagai sarana menerima informasi, serta berbicara dan menulis sebagai sarana menyampaikan gagasan. Di antara aktivitas tersebut, membaca menjadi bagian yang penting karena membantu siswa memperoleh dan memahami informasi yang terdapat dalam berbagai bahan pembelajaran. Maka, siswa harus mengembangkan keterampilan membaca mereka sebaik mungkin untuk memaksimalkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Pemahaman siswa selama proses membaca teks juga sangat berpengaruh pada keberhasilan mereka dalam menangkap dan memproses maknanya (Tiara *et al.*, 2025).

Membaca bukan sekadar menyelesaikan sebuah teks tapi proses interaktif mencari, memahami, dan menafsirkan makna teks. Membaca tanpa pemahaman hanya jadi penyebab tidak mendapatkan pengetahuan atau informasi yang seharusnya diperoleh dari proses tersebut (Frans *et al.*, 2023). Maka, dalam pembelajaran harus berjalan beriringan antara kelancaran membaca dengan memahami makna bacaan dan mendapatkan hasil akhir yang optimal.

Dalam proses membaca, terdapat tiga keterampilan dasar yang meliputi *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* berkaitan dengan pengenalan kata dan kalimat serta pengaitan dengan bunyi bahasa, *decoding* merupakan proses menerjemahkan simbol grafis menjadi kata, sedangkan *meaning* berkaitan dengan pemahaman makna secara bertahap mulai dari pemahaman literal hingga evaluatif (Sumayana, 2016). Pada praktiknya di sekolah dasar, implementasi keterampilan *recording* dan *decoding* lebih dominan diajarkan pada kelas rendah, sedangkan aspek *meaning* difokuskan bagi siswa kelas tinggi (Sahbudi *et al.*, 2022).

Kebijakan kurikulum sekolah dasar pada tahun 1994, menggarisbawahi sasaran pembelajaran membaca di sekolah dasar menjadi dua aspek, yaitu penguasaan teknik membaca melalui pembelajaran membaca permulaan dan penguasaan kemampuan memahami bacaan melalui pembelajaran membaca

pemahaman (Niliawati *et al.*, 2018). Siswa kelas IV sangat penting untuk bisa memahami teks bacaan yang panjang. Hal ini karena pada kelas IV, siswa mulai dihadapkan teks yang panjang dan tingkat kerumitan yang tinggi. Maka, kemampuan memahami dan merefleksikan isi bacaan menjadi fondasi dasar untuk memahami berbagai mata pelajaran, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki banyak teks panjang (Frans *et al.*, 2023).

Namun, pentingnya kemampuan membaca pemahaman tersebut belum sejalan dengan kondisi literasi siswa di Indonesia. Hafizha & Rakhmania (2024) melaporkan hasil penelitian yang dilakukan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 Indonesia menempati urutan 69 dari 81 negara yang mengikuti penilaian kemampuan membaca. Tentunya data ini menunjukkan siswa Indonesia berada dalam kemampuan membaca pemahaman yang rendah. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman dapat berdampak pada berbagai aspek pembelajaran karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan melalui teks sehingga berpotensi memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan (Septiani & Helsa, 2025). Realitas tersebut menunjukkan bahwa sistem pendidikan nasional harus segera memberikan perhatian khusus terhadap penyelesaian masalah membaca pemahaman ini.

Selain itu, salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya kemampuan pemahaman bacaan adalah metode pengajaran yang digunakan, yang terkesan monoton dan bergantung sepenuhnya pada buku cetak. Penggunaannya membuat siswa bosan karena visualnya terbatas. Situasi ini berbeda dari sifat siswa sekolah dasar yang tertarik pada berbagai elemen visual yang menarik. Oleh karena itu, di era kemajuan digital ini, kreativitas guru mesti ditingkatkan dengan merancang media yang kreatif dan inovatif berdasarkan literasi digital. Dengan perkembangan teknologi, langkah ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dan meningkatkan kemampuan pemahaman mereka dalam kegiatan membaca (Juariah, 2024).

Studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas IV di SDN 052 Cisaranten Wetan, menguatkan fenomena kurangnya kemampuan membaca. Berdasarkan penuturan guru, para siswa masih mengalami hambatan dalam

menetapkan gagasan utama serta merangkum isi bacaan sehingga membutuhkan tuntunan. Guru turut memaparkan bahwa dari 28 siswa di kelas IV, 10 siswa yang mempunyai kemampuan membaca pemahaman tinggi, sementara 13 siswa berada pada kelompok menengah, sedangkan lima murid sisanya berada pada kelompok rendah. Keterangan guru memperlihatkan bahwa siswa masih perlu ditingkatkan dalam mencerna teks bacaan.

Selain itu, guru juga biasanya bergantung pada buku teks saat mengajar di kelas. Akibatnya, jenis media lainnya jarang digunakan dan materi pembelajaran disajikan secara monoton. Keterbatasan jenis media pendukung ini menekankan media pendidikan harus lebih sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Maka dari itu, media harus dilakukan melalui desain yang lebih inovatif dan interaktif, yang memanfaatkan elemen visual yang menarik untuk mendorong munculnya keingintahuan siswa.

Atas dasar itu, buku cerita bergambar menjadi cara yang efektif dan inovatif untuk mendorong siswa untuk membaca dan mengatasi kesulitan pemahaman mereka. Penelitian Juniati *et al.*, (2024) menunjukkan penggunaan cerita bergambar mempengaruhi proses pemahaman membaca oleh siswa. Bukti tersebut memberikan fondasi bagi pengembangan ini sebagai pilihan alternatif di sekolah dasar yang membantu meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa.

Studi lain menunjukkan media digital, seperti buku bergambar dapat meningkatkan antusiasme belajar dan kemampuan dalam memahami materi. Hasil tes awal menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar (Syafitri, 2024). Hasilnya menunjukkan bahwa buku bergambar digital berpeluang besar untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami bacaan. Dengan menggunakan penjelasan ini, peneliti dapat membangun media cerita bergambar sebagai upaya menunjang kemajuan kemampuan membaca dan pemahaman mereka. Teori kognitif multimedia oleh Richard Mayer menjadi landasan untuk desain media ini. Teori ini menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar adalah cara terbaik untuk mengajar (Utami & Ardani, 2024).

Berbagai studi telah membuktikan media cerita bergambar dan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan

memahami teks secara signifikan. Akan tetapi, studi tersebut lebih banyak menitikberatkan pada penggunaan media cerita bergambar atau media digital secara terpisah. Oleh karena itu, masih diperlukan pengembangan media yang mengintegrasikan cerita bergambar digital dengan *Canva* sebagai sarana desain visual dan *Heyzine* sebagai platform *flipbook* interaktif untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan bukti itu, peneliti merancang media cerita bergambar berlandaskan *Canva* serta *Heyzine* pilihan solutif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penggunaan *Canva* sebagai sarana pendesainan visual dan *Heyzine* selaku wadah penyajian *flipbook* interaktif. Hasilnya akan menjadi media belajar yang lebih menarik dan dapat disesuaikan untuk setiap siswa. Kebaruan studi terletak pada pengembangan media cerita bergambar digital berupa *flipbook* interaktif yang dirancang menggunakan *Canva* dan diterbitkan oleh *Heyzine*. Media ini, yang memadukan ilustrasi, teks, dan penyajian digital interaktif sehingga menjadikannya media pembelajaran alternatif yang layak bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Tampilan media digital ini juga memungkinkan siswa membalik halaman secara virtual sehingga memberikan kesan membaca yang lebih menarik.

Simanjuntak *et al.*, (2026) menyebutkan *flipbook* interaktif dapat menghadirkan sensasi membaca yang menyerupai buku nyata dan parsipasi siswa. Maka, peneliti memfokuskan pengembangan media untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemaparan tersebut, melandaskan peneliti melakukan studi pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis *Canva* dan *Heyzine* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain awal media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?

2. Bagaimana proses pengembangan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV setelah diterapkannya media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan desain awal media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV.
4. Menganalisis peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IV setelah diterapkannya media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya terkait media pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar. Selain itu, hasil studi ini diharapkan

dapat memperluas wawasan mengenai pengembangan bahan ajar digital sebagai sumber belajar alternatif yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan mereka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil studi ini diharapkan mampu menjadi rujukan dalam mengembangkan kreativitas sebagai pengajar, terkhusus media digital. Selain itu, media dapat menjadi alat bantu meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Hasil studi ini diharapkan memberi pengalaman baru dan bermakna dalam belajar melalui media pengembangan ini serta mendorong interaktivitas siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil studi ini diharapkan menjadi bahan masukan dalam membangun sarana pengajaran berlandaskan teknologi serta membangun sistem pendidikan di sekolah yang kian canggih.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil studi ini diharapkan menjadi acuan serta gambaran bagi peneliti berikutnya dalam merancang sarana pengajaran berbasis *Canva* dan *Heyzine* maupun perangkat digital lain yang sejalan, demi mendongkrak mutu pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan membaca pemahaman menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Perannya sangat krusial dalam menumbuhkan kemampuan linguistik siswa. Membaca menuntut siswa agar tidak hanya mampu mengeja teks melainkan juga mencerna inti sari bacaan serta mengenali gagasan utama sekaligus merangkum simpulan berdasarkan informasi yang terdapat di dalam bacaan. Dengan penguasaan keahlian tersebut, siswa berpeluang memperluas pandangannya serta menambah pengetahuan melalui

aktivitas membaca. Di sisi lain, membaca pemahaman turut memegang andil besar dalam menyokong kesuksesan siswa dalam menangkap materi pada aneka bidang studi lainnya (Pratama, 2022).

Akan tetapi, kenyataan di lapangan memperlihatkan pengajaran membaca pemahaman di sekolah dasar masih condong memakai sarana buku paket selaku alat bantu belajar sementara pengoptimalan media yang lebih inovatif serta memikat masih minim. Keadaan tersebut memicu rasa bosan pada siswa, sehingga gairah membaca serta keaktifan siswa selama proses pengajaran cenderung rendah. Imbasnya, membaca pemahaman siswa belum tumbuh secara maksimal. Siswa pun masih terhambat dalam mencari gagasan utama, arti tersirat, maupun menangkap pesan yang hendak disampaikan pengarang di dalam bacaan (Zulfa, 2026).

Oleh sebab itu, penggunaan keberagaman media belajar yang minim serta kurangnya ketertarikan siswa menjadi faktor tidak maksimalnya kemampuan siswa dalam membaca pemahaman. Salsabila *et al.*, (2025) memaparkan bahwa keberhasilan siswa dalam memaknai bacaan tidak terlepas dari penggunaan media. Media yang menarik dapat mendorong ketertarikan belajar dan membantu siswa dalam memaknai teks dengan baik. Oleh karena itu, ini jadi peluang yang baik bagi setiap guru lebih inovatif dan kreatif saat membuat media pengajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, metode pengajaran berbasis multimedia adalah pilihan yang tepat untuk mengoptimalkan sistem pembelajaran. Media berbasis multimedia yang dirancang dengan cara yang menarik dan interaktif akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Hal ini juga dapat membuat suasana belajar menyenangkan dan mengurangi kejenuhan (Sastafiana *et al.*, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Berlandaskan kebutuhan tersebut, penggunaan cerita bergambar sebagai upaya mengoptimalkan pemahaman baca di sekolah dasar. Media ini menyajikan teks yang dipadukan dengan ilustrasi yang menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat alur cerita (Nuralifah & Masyithoh, 2024).

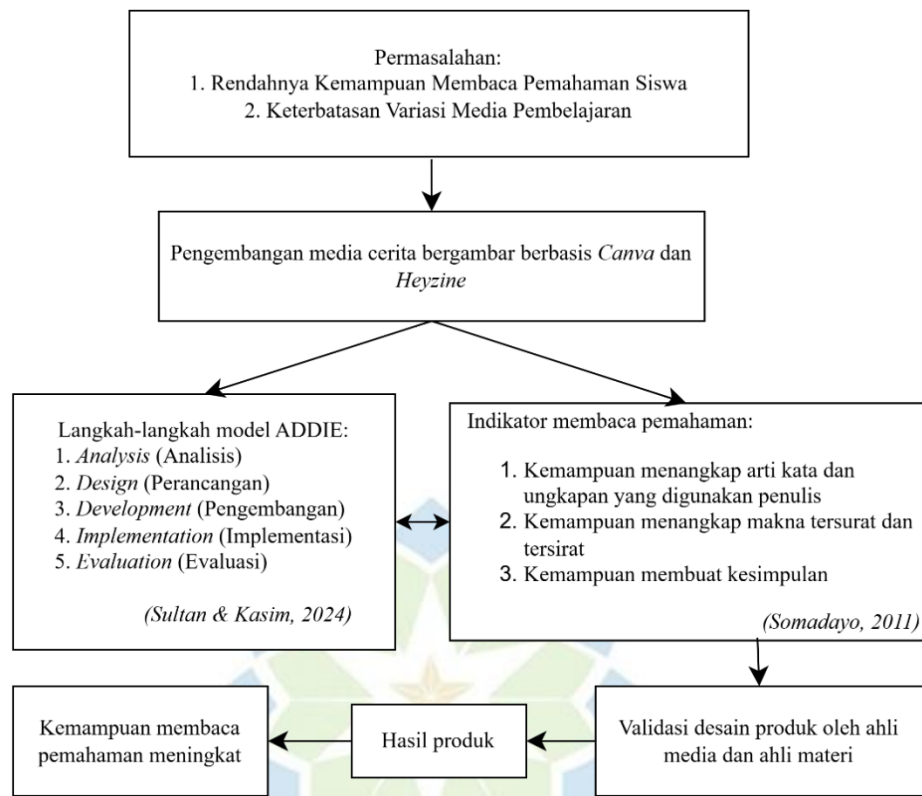
Dengan kemajuan teknologi, buku cerita bergambar dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat desain grafis, dan kemudian diterbitkan sebagai buku digital (*flipbook*) oleh *Heyzine*. Sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa berkat kombinasi kedua aplikasi ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) berdasarkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sultan & Kasim, 2024). Pengembangan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* di bawah bimbingan para ahli media dan pakar bidang studi untuk menilai kelayakan produk. Selain itu, media juga diuji coba pada siswa untuk mengukur respons mereka terhadap produk yang sedang dikembangkan. Indikator harus digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat kemampuan pemahaman bacaan siswa.

Indikator pemahaman bacaan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada indikator yang diusulkan Somadayo (2011), yaitu:

1. Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis.
2. Kemampuan menangkap makna tersurat dan tersirat.
3. Kemampuan membuat kesimpulan.

Penelitian ini dapat secara sistematis dan terarah mengukur kemampuan pemahaman bacaan siswa dengan menggunakan indikator-indikator tersebut. Dari permasalahan dan landasan teori yang telah diuraikan, pengembangan media ditujukan untuk memfasilitasi siswa memahami bacaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai komponen tersebut dituangkan dalam kerangka berpikir berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara dalam penelitian dan dibuktikan faktanya melalui data empiris di lapangan (Abubakar, 2021). Penyusunan hipotesis bertujuan untuk menentukan arah dan tahapan penelitian sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dicanangkan. Oleh sebab itu, hipotesis berperan penting dalam penelitian karena menjadi dasar dalam mengarahkan proses pengujian penelitian secara sistematis.

Hipotesis juga memberi kontribusi dalam pengembangan teori jika kebenarannya terbukti secara empiris (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Berdasarkan jenis uji yang digunakan, hipotesis dalam penelitian kuantitatif terbagi menjadi dua kategori, yaitu hipotesis nol (H_0), yang mengklaim bahwa tidak ada pengaruh atau perbedaan antara variabel yang diteliti. Kedua adalah hipotesis alternatif (H_a), yang mengklaim bahwa adanya perbedaan antara variabel yang diteliti (Junaedi & Wahab, 2023). Dalam penelitian ini, hipotesis yang ditetapkan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* di kelas IV.
- H_a : Terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media cerita bergambar berbasis *Canva* dan *Heyzine* di kelas IV.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berfungsi membantu memperkuat landasan teoretis dan memperluas perspektif penelitian yang diusulkan (Padaniyah & Pd, 2021). Sejumlah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan kajian ini diuraikan berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina & Prihatin (2025) berjudul “*Penggunaan Buku Cerita Bergambar Berbasis Canva dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 2 SD*”, menemukan bahwa buku cerita bergambar berbasis *Canva* dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk membaca di kelas 2 sekolah dasar. Perbedaan antara studi ini dan studi sebelumnya terletak pada spesifikasi penggunaan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* serta penekanan pada keefektifan pemahaman bacaan pada tingkat kelas IV.
2. Permana *et al.*, (2025) menemukan dalam penelitian mereka berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 1 Puhu Gianyar*” bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *Canva* sangat cocok untuk digunakan dalam kurikulum bahasa Indonesia. Hasil validasi memberi nilai koefisien 1,00, yang menunjukkan validitas sempurna. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa tanggapan siswa berada di bawah kategori sangat baik pada 90,97%. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran digital berupa *flipbook* berbasis *Canva* untuk pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, perbedaan penelitian terletak pada tingkat kelas yang diteliti merupakan kelas

IV sehingga materi yang difokuskan berbeda, dan tujuan pembelajaran yang ditargetkan ini bukan hanya pengembangan tetapi keefektivannya terhadap membaca pemahaman.

3. Husna *et al.*, (2023) menemukan dalam penelitian mereka berjudul *“Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”* menemukan bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran efektif dan layak, dengan tingkat kelayakan sebesar 88% (sangat layak). Selain itu, skor N-Gain sebesar 78,2%, yang diklasifikasikan tinggi menunjukkan bahwa penelitian tersebut efektif. Oleh karena itu, pembuatan media cerita bergambar telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami bacaan. Penggunaan media cerita bergambar dan tingkat kelas IV menunjukkan kesamaan antara studi ini dan studi yang diusulkan. Namun, perbedaan terletak pada platform media digital *Heyzine* dan *Canva* yang tidak menunjukkan secara spesifik penggunaan aplikasi pembuatan media.

