

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gemar membaca adalah faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia terkhusus dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Disamping itu membaca juga dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi seseorang, namun pada kenyataannya sekarang begian masyarakat bahwa hampir seluruhnya tidak memikirkan hal itu apalagi di era digital seperti ini khususnya bagi kalangan anak-anak yang lebih mementingkan bermain daripada belajar, Adanya hal itu dapat membawa sisi negatif bagi masyarakat yang masih menempuh pendidikan.<sup>1</sup>

Menurut peraturan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan yang menyatakan bahwa budaya kegemaran membaca dapat dilakukan melalui keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat dengan kerja sama antara pemerintah dalam upaya peningkatan minat gemar membaca, dimana pemerintah bertindak sebagai penanggungjawab utama dan pustakawan melakukan kinerja yang optimal.<sup>2</sup>

Diera digital ini cukup sulit untuk mengajak masyarakat mempunyai hobi gemar membaca karena dianggap sebagai hal yang membosankan, akan tetapi pada dasarnya membaca adalah bagian hal paling penting karena kita dapat mengetahui informasi, mendapat ilmu dan juga pengetahuan didalamnya. Hal ini terbukti dalam tingkat kegemaran membaca (TGM) di Indonesia sebesar 63,9 poin pada 2022 (tahun 2016 sebanyak 26,5%, 2017 sebanyak 36,48%, 2018 sebanyak 52,92%, 2019 sebanyak 53,84%, 2020 sebanyak 55,74%, 2021 sebanyak 59,52%, 2022 sebanyak 63,9%. Disamping data disamping peneliti juga mendapat data tingkat gemat membaca di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati yaitu rata-rata 34,16% dengan jumlah siswa 117. Apabila seseorang tidak memiliki rasa gemar membaca yang baik maka seseorang tersebut tidak akan membaca dengan hati yang tulus.

---

<sup>1</sup> Antoro, Billy. (2017). Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

<sup>2</sup> Undang-undang (UU) Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan. Jakarta. LN.2007/NO.129,TLN NO.4774,LL SETNEG : 27 HLM

Rendahnya kemahiran siswa dalam membaca adalah sebuah permasalahan utama yang harus diperbaiki untuk Indonesia yang lebih unggul, terutama pada pihak sekolah untuk membuat tempat ataupun perpustakaan yang menarik sehingga para siswa tertarik untuk masuk kedalam perpustakaan dan merasa nyaman didalamnya. Berawal dari tempat yang nyaman dan hal itu juga memungkinkan siswa untuk mempunyai minat baca yang lebih tinggi dan semangat dalam belajar.

Berikut adalah data peningkatan siswa siswi yang ada dimadrasah dalam meningkatkan karakter gemar membaca :

Seperti yang dapat kita tau tentang membaca sangatlah penting karena wahyu yang pertama turun kepada Nabi Muhammad SAW yaitu perintah untuk membaca., Allah SWT berfirman dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
 ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang maha mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.....” (Departemen Agama Republik Indonesia, 2011: 597).

Adanya alat teknologi yang semakin canggih, bisa membuat kita dapat berkreasi dan tidak harus memiliki skill tertentu. Aplikasi *canva* adalah salah satu *tools* yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh *canva*, *tools* yang gratis cukup dan sederhana. Sedangkan *reguler mode tools* yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam desain yang tersedia pada aplikasi *canva*.<sup>3</sup>

Menggunakan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk menambah kualitas belajar siswa dan juga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Pembelajaran dapat efektif, ekonomis, menyenangkan dan mudah disiapkan untuk digunakan

<sup>3</sup> M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,” SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.

oleh guru dan siswa. Materi pelajaran juga dapat disesuaikan penyajiannya, bersifat tetap, pasti, dan juga digunakan untuk media instruksional belajar secara mandiri, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima dengan jelas dan dapat dimengerti.<sup>4</sup>

Di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo sendiri banyak anak yang kurang minat dalam hal membaca karena dirasa itu hal yang sangat membosankan dan kurang menarik, disamping itu juga ada banyak alasan anak-anak yang disampaikan mengenai masalah tersebut apabila di era gempuran digital seperti ini. Banyak anak yang lebih suka memilih bermain gadget, menonton televisi, dan lain sebagainya dibandingkan dengan belajar dan membaca buku-buku pelajaran yang seharusnya mereka pelajari.

Dalam hal ini terdapat banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor tersebut diantaranya ada pada lingkungan sekitar, lingkungan sekolah, lingkungan rumah dan masih banyak lagi. Untuk mengurangi ataupun menghilangkan faktor tersebut tentunya kita juga harus memfikirkan bagaimana caranya agar anak-anak mempunyai minat baca yang tinggi di era digital seperti ini, misalnya di dalam sekolah ada fasilitas perpustakaan disitu kita bisa mengajak anak-anak untuk membaca buku yang ada sambil bermain.

## **B. Fokus Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif dimana dalam melakukan penelitian akan melalui proses observasi, wawancara langsung kepada narasumber dan mengumpulkan data dokumentasi yang ada di lapangan. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru yang ditunjuk sebagai penjaga perpustakaan (pustakawan), guru dan juga siswa siswi yang ada di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati. Peneliti ini memfokuskan pembahasan karakter gemar membaca siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana perencanaan media canva untuk menumbuhkan karakter gemar membaca?

---

<sup>4</sup> Abdullah, Ishak & Darmawan, Deni. 2013. Teknologi Pendidika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal,28

2. Bagaimana pelaksanaan media *canva* untuk menumbuhkan karakter gemar membaca?
3. Apa saja hal-hal yang menjadi penghambat pada penggunaan media *canva*?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan apa yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya. Sesuai rumusan masalah yang telah peneliti paparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan apakah perencanaan media *canva* dapat menumbuhkan rasa gemar membaca siswa
2. Untuk menganalisis apakah pelaksanaan media *canva* dapat menumbuhkan rasa gemar membaca siswa
3. Untuk menganalisis hal-hal apa saja yang menjadi penghambat siswa dalam meningkatkan rasa gemar membaca siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media *canva* di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan juga dapat bermanfaat bagi semua.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan baru tentang manfa'at menanamkan karakter gemar membaca bagi siswa
- b. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk memakai cara atau media *canva* ini untuk proses pembelajaran yang lebih menarik dan juga menambah minat gemar membaca bagi siswa
- c. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dan menambah pengetahuan baru yang sebelumnya belum mengetahui media *canva* untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar di dalam ruangan dan juga dapat digunakan diluar ruangan agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran
- d. Bagi Siswa, Penelitian ini diharapkan agar siswa menambah rasa semangat dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan juga harapannya

melalui media *canva* ini siswa dapat menambahsemangat untuk belajar.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk sistematika di sini yakni sebagai gambaran umum terkait dengan apa yang menjadi pembahasan dalam skripsi. Dalam pembahasan “Pemanfaatan Media *Canva* untuk Menumbuhkan Karakter Gemar Membaca Siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati”, penulis akan membagi menjadi lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Untuk lebih jelasnya penulis paprkan sebagai berikut:

1. Bagianawal berisi tentang halaman judul, pengesahan majelis penguji ujian munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, moto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar dan daftar isi.
2. Bagian utama berisi tentang :
  - a. BAB I berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan
  - b. BAB II adalah tinjauan Pustaka, bab ini menjelaskan kajian teori penelitian, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian
  - c. BAB III berisi tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan dan teknik analisis data
  - d. BAB IV berisi tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian
  - e. BAB V berisi tentang simpulan dan saran-saran.
3. Bagian Akhir berisi tentang daftar pustaka dan lampiran (transkrip wawancara, catatan obervasi, foto,dll).