

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat baca merupakan fondasi penting dalam proses pembelajaran. Minat secara umum didefinisikan sebagai kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas yang disertai perasaan senang dan usaha sadar (Trygu, 2021). Minat dalam konteks pendidikan, berhubungan dengan minat baca peserta didik. Minat baca merupakan kecenderungan psikologis individu untuk secara sukarela, aktif, dan berkelanjutan melibatkan diri dalam kegiatan membaca guna memperoleh informasi, pengetahuan, hiburan, atau pengalaman estetis (Mardiah, 2024). Minat baca tidak hanya dibutuhkan peserta didik untuk memudahkan dalam menyerap konsep baru dan mendalami materi pelajaran tetapi juga menjadi fondasi yang selaras dengan arah kebijakan kurikulum merdeka (Fanza & Yufita, 2025).

Minat baca dalam kurikulum merdeka berfungsi untuk membangun kemampuan literasi (membaca, menulis, berbicara, dan bernalar) peserta didik (Lestari et al., 2024). Kurikulum ini membangun kemampuan literasi peserta didik melalui kegiatan menyenangkan seperti membaca bergambar harian dan pemilihan bacaan sesuai konteks lokal serta minat peserta didik (Lestari et al., 2024). Pemerintah juga menekankan hal ini dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) berdasarkan Permendikbud No. 23 Tahun 2015, gerakan ini mengarahkan peserta didik untuk membaca sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai selama 10 - 15 menit, yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik

(Khoirunisa et al., 2025).

Minat baca pada proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia menempati posisi sebagai salah satu prasyarat utama keberhasilan literasi dan pencapaian hasil belajar peserta didik terutama ditingkat sekolah dasar (Hasibuan et al., 2023). Minat baca menjadi salah satu faktor penentu dalam memahami teks, memperluas kosakata, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Jayatri et al., 2021). Dengan kata lain, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, minat baca menempati posisi strategis sebagai dasar pengembangan literasi sekaligus faktor kunci keberhasilan pencapaian kompetensi berbahasa (Musyarifah & Amsad, 2025).

Minat baca dalam Islam, diisyaratkan menjadi sikap utama yang harus dimiliki manusia, sebagaimana dinyatakan dalam Q.S. Al-Alaq Ayat 1-5

اقْرَأْ ۖ عَلَّقَ مِنْ الْإِنْسَانِ خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الَّذِي رَبَّكَ بِاسْمِ اقْرَأْ
 ۝۵ يَعْزَمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانِ عَلَّمَ ۝۴ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي ۝۳ الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. Al-Alaq: 1-5)

Tafsir Al Misbah dari Qur'an Surah Al- Alaq ayat 1-5, pada ayat pertama terdapat anjuran membaca yang diawali dengan pengucapan “iqra” yang berarti bacalah. sebagaimana dalam lanjutan ayat pertama, yaitu "(membaca) dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan". Ayat kedua ini memperkenalkan Tuhan yang disembah oleh Rasulullah, yang pada ayat pertama diperintahkan

untuk membaca dengan menyebut nama-Nya. Ayat ketiga ini mengulang perintah membaca yang telah disebutkan dalam ayat pertama. Ayat ketiga dalam surat al-‘Alaq ini menerangkan bahwa Allah menjanjikan kepada seseorang yang membaca dengan hati yang tulus dan ikhlas hanya karena Allah semata, maka Allah swt akan memberikan anugerah berupa ilmu dan pengetahuan kepadanya. Pada ayat 4 dan 5 menjelaskan bagaimana cara yang ditempuh oleh Allah swt dalam mengajarkan manusia, yaitu dengan pena atau tulisan yang manusia diharuskan untuk membacanya. Berdasarkan pada ayat-ayat tersebut maka telah jelas bahwasannya kita dianjurkan untuk belajar membaca dan menulis. Jelas bahwa Allah Swt, memerintahkan kita untuk membaca guna mengembangkan kemampuan kita dalam mencari ilmu dan menjauhkan diri dari kebodohan (M. Quraish Shihab, 2012).

Tafsir Surah Al-Alaq ayat 1–5 juga berhubungan dengan minat baca peserta didik terutama merujuk pada tafsir Quraish Shihab dalam tafsir Al-Mishbah yang menjelaskan bahwa kata iqra’ (bacalah) tidak hanya berarti membaca teks tertulis, tetapi mencakup aktivitas menelaah, mengamati, dan memahami segala sesuatu baik alam semesta, fenomena sosial, maupun diri sendiri. Pengulangan perintah iqra’ pada ayat ke-1 dan ke-3 dimaksudkan agar manusia (termasuk peserta didik) memperbanyak membaca dan mengulang-ulang bacaan untuk memperdalam pemahaman (Hafidhuddin & Alim, 2024).

Minat baca dalam proses pembelajaran masih kurang mendapat perhatian yang lebih, sehingga minat peserta didik dalam membaca belum mencapai tingkat yang optimal. Berdasarkan penelitian Nisa et al., (2025), Wahyu et al.,(2024) dan

Sandra et al., (2025) menunjukkan capaian minat baca peserta didik di sekolah dasar masih berada dibawah rata-rata, baik dari segi frekuensi membaca, kesadaran akan manfaat membaca, maupun keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca. Aspek yang dikuasai oleh peserta didik hanya terbatas pada kemampuan teknis dasar seperti mengenali huruf atau mengeja kata secara mekanis, namun belum mencakup pemahaman mendalam terhadap isi bacaan, maupun kebiasaan membaca secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2026 bersama guru kelas IV yaitu Ibu Nova Asri Banowati di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman tentang minat baca dalam proses pembelajaran, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berminat untuk membaca materi dan menurunkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran. Peserta didik terkadang malas untuk membaca buku yang berisi tulisan dengan teks-teks yang panjang dan penggunaan bahasa yang sulit dipahami menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami isi materi.

Sejalan dengan itu, hasil tes kemampuan membaca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariman yang dilakukan oleh guru kelas, teridentifikasi 70% peserta didik yaitu 10 dari 14 peserta didik telah berada pada kategori lancar membaca. Namun, capaian tersebut tidak mencerminkan tingginya minat baca peserta didik. Hasil tes juga menunjukkan 30% peserta didik yaitu 4 dari 14 peserta didik masih berada pada kategori cukup lancar membaca. Hasil tes

ini mengisyaratkan bahwa kelancaran membaca yang tercapai cenderung bersifat teknis dan belum diikuti oleh kebiasaan membaca yang konsisten atau minat membaca yang kuat. Bahkan pada siswa yang tergolong lancar membaca, masih teridentifikasi keterbatasan dalam pemahaman terhadap isi bacaan.

Hasil wawancara dan hasil tes kemampuan membaca menunjukkan bahwa keterbatasan variasi media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket turut menurunkan minat baca dan rasa ingin tahu peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menumbuhkan kebiasaan membaca yang bermakna dan berkelanjutan pada peserta didik serta tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga berdampak pada kebosanan peserta didik dalam menerima materi dan menurunkan minat baca peserta didik.

Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi yang juga dilakukan pada tanggal 12 Januari 2026 di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman terlihat bahwa minat baca peserta didik sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh keadaan fasilitas perpustakaan di sekolah yang kurang memadai, ruangan perpustakaan hanya berupa satu ruang yang diberi sekat dengan kantin sekolah dan buku data kunjungan siswa tidak diisi sehingga perpustakaan tidak beroperasi dengan baik. Selain itu ketersediaan buku sangat terbatas untuk membaca, buku yang banyak tersedia hanya berupa buku paket saja. Kurangnya ketersediaan bahan bacaan rekreatif seperti komik edukatif dan buku cerita membuat anak kurang berminat untuk membaca. Hal ini tentunya menjadi salah satu penyebab rendahnya minat baca pada peserta didik. Selain itu, minimnya fasilitas pembelajaran berbasis

teknologi juga menjadi salah satu hambatan, dimana penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti gambar animasi, video ataupun *Power Point* (PPT) dalam pembelajaran terbatas penggunaannya oleh guru, hal ini disebabkan keterbatasan fasilitas proyektor dan smart tv di sekolah, dimana penggunaannya harus bergantian dengan kelas lain.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan penyebab rendahnya minat baca peserta didik bisa berasal dari faktor guru dan peserta didik, serta beberapa faktor lain seperti kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah, minimnya fasilitas perpustakaan yang memadai, serta pengaruh penggunaan gadget untuk hiburan yang turut mengalihkan perhatian peserta didik dari aktivitas membaca (Nisa et al., 2025), (Sandra et al., 2025).

Faktor dari guru yang menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik sekolah dasar adalah kurangnya motivasi pembelajaran, strategi pembelajaran monoton, dan minimnya peran aktif guru sebagai fasilitator literasi (Sya et al., 2025). Selain itu, kesadaran peserta didik terhadap pentingnya membaca masih rendah, dan banyak peserta didik kelas rendah bahkan belum mampu membaca dengan lancar, kondisi ini menjadi penghambat awal dalam pembentukan kebiasaan membaca (Nisa et al., 2025).

Faktor lain juga berkaitan dengan sarana dan prasarana sekolah. Faktor sarana dan prasarana berperan penting dalam membentuk minat baca peserta didik, sebab ketersediaan fasilitas yang memadai seperti perpustakaan yang nyaman, koleksi buku yang beragam dan menarik, mampu menciptakan

lingkungan yang mendukung tumbuhnya budaya literasi sebaliknya, keterbatasan akses terhadap bahan bacaan, penataan koleksi yang tidak optimal, minimnya variasi buku rekreatif (seperti komik edukatif atau cerita anak), serta ketiadaan integrasi teknologi dalam penyediaan sumber bacaan digital justru menjadi penghambat utama yang melemahkan minat peserta didik (Syukur et al, 2024), (Lisrandy et al., 2025). terlihat bahwa memang terjadi ketidaksesuaian antara faktor guru, peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan literasi di sekolah akibatnya peserta didik menjadi tidak berminat dalam membaca.

Rendahnya minat membaca peserta didik jika tidak diatasi bisa berdampak terhadap perkembangan akademik, literasi dan kesiapan menghadapi masa depan. Syukur et al (2024) mengemukakan bahwa ketika kebiasaan membaca tidak terbentuk sejak usia sekolah dasar, peserta didik cenderung bergantung pada informasi instan dari media digital, sehingga mengalami kesulitan dalam memproses informasi kompleks, merumuskan ide, atau mengekspresikan pemikiran secara tertulis.

Senada dengan itu, Lisrandy et al., (2025) menyatakan bahwa minat baca yang rendah berakar pada kombinasi faktor internal (seperti kemampuan membaca yang belum optimal dan kurangnya inisiatif membaca) serta faktor eksternal (seperti lingkungan keluarga yang tidak mendukung dan program literasi sekolah yang tidak berjalan maksimal), jika dibiarkan akan menghambat pembentukan kebiasaan belajar mandiri dan memperlemah pemahaman terhadap informasi kompleks. Akibatnya, peserta didik tidak hanya tertinggal dalam pencapaian akademik, tetapi juga rentan menjadi generasi pasif yang kesulitan

memfilter informasi di era digital, kondisi ini mengancam kualitas pendidikan nasional secara jangka panjang. Artinya perlu dicarikan solusi untuk memecahkan masalah rendahnya minat baca peserta didik di Indonesia saat ini.

Pemecahan masalah dari rendahnya minat membaca peserta didik diatasi oleh peneliti sebelumnya dengan menerapkan media komik dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Benny Nur Haqiqi dan Angga Permadi (2022) mengemukakan bahwa penggunaan komik cetak cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, karena media komik dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, namun mencetak komik hard membutuhkan biaya tinta, kertas, dan waktu, jika jumlah peserta didik banyak, guru harus menyiapkan banyak salinan, memperbesar biaya dan risiko kerusakan.

Sejalan dengan itu Anggi Mora, Hartono Rudi dan Suartika ika (2023) mengemukakan bahwa penggunaan komik berbentuk hard/cetak sebagai media pembelajaran kini kurang diminati di era abad 21 karena isinya sering membosankan, tidak berwarna, mudah rusak, dan kurang fleksibel. Sehingga peserta didik cenderung mudah jenuh dengan media pasif, menyebabkan penurunan minat baca dan pemahaman materi. Dari beberapa penelitian di atas media komik cetak terbukti memiliki berbagai kelemahan, mengikuti perkembangan zaman kini media komik bertransformasi dan berinovasi menjadi komik digital yang banyak diminati dan banyak digunakan karena mudah diakses dan mempermudah proses pembelajaran (Madina, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan beberapa peneliti sebelumnya terlihat bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat baca peserta didik

menjadi lebih baik. Sari, Putrayasa, dan Sudiana (2025) mengemukakan bahwa komik digital berbasis budaya lokal tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Nisa (2023) menegaskan bahwa media komik digital seperti komik Nussa Rara terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik madrasah ibtidaiyah, terutama karena formatnya yang interaktif dan sesuai dengan preferensi anak di era digital.

Latifah & Sunanto (2025), melalui tinjauan sistematis, menyatakan bahwa komik digital mampu memadukan elemen naratif dan visual untuk memperkuat motivasi membaca, literasi, serta pemahaman konsep akademik di berbagai mata pelajaran. Sementara itu, Meilani (2023) menunjukkan bahwa pengembangan komik digital menggunakan *platform Canva* pada pembelajaran IPAS dinyatakan sangat valid dan praktis, serta mampu menarik perhatian peserta didik melalui desain yang menarik dan konten yang kontekstual.

Salah satu solusi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk mengatasi rendahnya minat baca peserta didik adalah dengan mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan sebelumnya menggunakan *platform* seperti *Pixton* dan *Canva* versi manual untuk membuat media pada pembelajaran IPAS (Sari et al., 2025), (Meilani, 2023). Melalui perkembangan digital yang sangat pesat aplikasi *Platform Canva* kini telah menyediakan *AI* yang dapat mempermudah guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21, Fitur-fitur *Canva AI* seperti *Magic Write*, *Text to Image*, dan *Auto*

Layout memungkinkan guru untuk membuat materi ajar secara cepat dan praktis, tanpa memerlukan keahlian desain grafis tingkat lanjut. Hal ini meringankan beban persiapan mengajar sekaligus mempercepat proses produksi media pembelajaran yang menarik secara visual (Utami et al., 2025).

Hasil analisis penelitian pengembangan dari penelitian sebelumnya peneliti menemukan celah dimana belum ada penelitian sebelumnya yang mencoba mengembangkan media komik digital terhadap minat baca peserta didik khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan fitur *AI (Artificial Intelligence)* yang kini tersedia di *Canva*, seperti *Magic Design*, *Text-to-Image*, atau *AI-assisted layouting*. Untuk itu perlu dikembangkan media komik digital dengan memanfaatkan *Canva AI* sebagai alat utama pengembangan, sehingga proses desain lebih efisien, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan visual dan kognitif peserta didik.

Berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan sebelumnya maka peneliti melakukan penelitian **“Pengembangan Media Komik Digital terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman”** media komik digital menggunakan *AI* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menggabungkan elemen visual dan naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, sehingga memperkuat literasi membaca dan pemahaman makna teks (Latifah & Sunanto, 2025). Maka diharapkan dengan diterapkannya media komik digital dapat meningkatkan minat baca peserta didik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan :

1. Minat baca peserta didik di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman masih rendah.
2. Kurangnya fasilitas dan pengelolaan perpustakaan sekolah yang optimal.
3. Minimnya integrasi media pembelajaran digital, sehingga pembelajaran terlalu bergantung pada buku paket.
4. Dominasi buku paket memicu kebosanan, rendahnya rasa ingin tahu, dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi.
5. Kurangnya dukungan dan motivasi membaca dari lingkungan keluarga maupun sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari perluasan masalah yang diteliti, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media komik digital dikembangkan dengan berbantuan *Canva AI*.
2. Media komik digital yang dikembangkan bertujuan memotivasi minat baca peserta didik.
3. Media komik digital yang dikembangkan dibatasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 7 Asal-Usul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat validitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat validitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman.
2. Mengetahui tingkat praktikalitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas IV di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini dapat berkontribusi pada teori pembelajaran multimedia dengan menguji media komik digital terhadap minat baca.
 - b. Hasil penelitian dapat membantu memperkaya teori tentang bagaimana media komik digital membantu terhadap minat peserta didik dalam membaca.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Sebagai sumber belajar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat baca peserta didik pada materi pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Sebagai media pembelajaran alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD/MI, agar nantinya bisa menambah ketersediaan media pembelajaran pendukung sehingga media pembelajaran lebih bervariasi.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini sebagai syarat mendapatkan gelar S.Pd, juga dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik yang profesional dan bertanggung jawab.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media komik yang dikembangkan adalah media komik digital.
2. Media Komik digital dikembangkan berbantuan *canva AI* yang memuat gambar-gambar berwarna dan materi yang dikemas dalam bentuk cerita, dapat dibuka dengan pdf secara *offline* serta dapat juga diakses menggunakan *link* dan kode QR secara online melalui komputer, laptop maupun *Smartphone*.
3. Media komik digital ini secara khusus ditujukan untuk peserta didik SD/MI.
4. Media komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia

secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik.

5. Media pembelajaran komik digital dapat menambah minat baca peserta didik.
6. Media komik digital dapat diakses dengan mudah dimana saja.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan minat membaca sebagai berikut:

- a. Pengembangan media komik digital dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan mudah dipahami peserta didik.
- b. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menambah minat membaca peserta didik sekolah dasar.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Media komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada salah satu materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Uji coba produk dilakukan di SD IT Unggulan Aisyiyah Kota Pariaman.
- c. Pengembangan ini hanya dilakukan dalam waktu yang singkat.

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, bentuknya bisa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) (Prasetyo, 2020). Media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi secara lebih efektif (Anwar, 2025)

2. Komik Digital

Komik digital dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang disusun dengan menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan secara mudah dan menarik yang dibuat dengan menggunakan aplikasi digital dan dipublikasikan secara digital pula. Komik digital di sini adalah komik yang mengandung muatan materi pelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga komik tersebut mudah disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat digital (Yusal et al., 2025).

3. Minat Baca

Minat baca dapat didefinisikan sebagai dorongan internal yang membuat seseorang terdorong untuk membaca, baik untuk hiburan, pengetahuan, atau pemahaman yang lebih mendalam (Purwati et al., 2024).

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran (Farhrohman, 2022).