

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dikatakan berhasil karena adanya faktor alat bantu bagi proses pembelajaran. Alat bantu tersebut biasanya berupa bahan ajar, media pembelajaran, dan sumber belajar. Bahan ajar merupakan sumber acuan yang utama dalam proses pembelajaran. Informasi mengenai materi dan pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan kurikulum terdapat di dalam bahan ajar. Menurut Dwi Hasanah dkk. (2024) bahan ajar merupakan salah satu perangkat mengajar yang membantu pendidik dalam mengajar peserta didik berupa materi pembelajaran yang telah tersusun secara runtun. Menurut Magdalena dkk. (2020) suatu bahan ajar harus dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan dua pernyataan di atas, bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara runtun dan sistematis sesuai dengan kaidah instruksional, yang berfungsi sebagai perangkat mengajar untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta menunjang jalannya proses pembelajaran secara efektif.

Kualitas dan kesesuaian bahan ajar yang digunakan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lestari dkk. (2025) bahwa kesesuaian dan kualitas bahan ajar akan mempengaruhi pemahaman dan hasil dari proses pembelajaran. Bahan ajar menjadi salah satu komponen dasar karena berfungsi sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, fokus bahasan dalam penelitian ini akan ditujukan pada bahan ajar.

Bahan ajar disiapkan guru untuk menentukan kegiatan pembelajaran, mengasah keterampilan tertentu, serta menjadi sarana pendukung belajar. Hal ini membantu guru mengimplementasikan alur pembelajaran secara efektif dan mencapai tujuan secara optimal. Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu aspek penunjang pendidikan yang memiliki dampak besar terhadap hasil pembelajaran. Bahan ajar dikembangkan berdasarkan kebutuhan akan pembelajaran yang inklusif di era perkembangan teknologi. Pengembangan bahan ajar dilakukan guru dengan memerhatikan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar. Prinsip-prinsip tersebut perlu dipahami guru agar materi pembelajaran yang termuat bersifat relevan, menarik, dan efektif. Dengan pemahaman tersebut, bahan ajar yang dihasilkan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, pengembangan bahan ajar memiliki peran penting dalam mendukung penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Keempat aspek tersebut memiliki keterkaitan erat antara satu dengan yang lainnya sehingga perlu dikembangkan secara sistematis di setiap jenjang pendidikan.

Menurut Tarigan (2008) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat menurut Rohayati & Juandi (2022) membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan pesan dan informasi yang hendak disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan yang bermaksud untuk mendapatkan pesan atau informasi melalui bahasa tulis. Pemerolehan informasi

melalui bahasa tulis itulah yang dapat menambah wawasan, pengetahuan, kosakata, dan istilah-istilah yang berguna untuk kegiatan berbahasa lainnya.

Menurut Tarigan (2008) membaca pemahaman adalah jenis membaca yang bertujuan untuk memahami standar atau norma sastra, tinjauan kritis, lakon tertulis, dan pola fiksi. Menurut D. Rahmawati (2023) membaca pemahaman adalah proses pemerolehan makna yang secara aktif melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan. Dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah proses membaca yang bertujuan untuk memperoleh dan memahami makna suatu bacaan, baik dari segi standar atau norma sastra, tinjauan kritis, lakon tertulis, maupun pola fiksi, dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki pembaca secara aktif untuk dihubungkan dengan isi bacaan sehingga tercipta pemahaman yang utuh dan mendalam terhadap teks yang dibaca.

Kemampuan siswa memahami sebuah bacaan sangat berpengaruh terhadap hasil bacaan. Melalui kegiatan membaca, siswa berinteraksi dengan sebuah tulisan untuk dapat menyampaikan gagasan, interpretasi, perasaan, atau pengalamannya. Siswa diharapkan dapat menafsirkan makna yang dimuat oleh suatu bacaan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Kegiatan membaca tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan informasi dari sebuah bacaan, melainkan juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memperluas wawasan serta pengalaman pembaca.

Karya sastra yang banyak digunakan sebagai jenis bacaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah cerita pendek. Cerpen adalah karya sastra yang berisi

karangan pendek yang ditulis berdasarkan pengalaman, peristiwa, emosi, dan daya imajinatif penulis. Dalam pembelajaran cerpen, siswa memiliki kegemaran tinggi dalam kegiatan membacanya. Namun, sering kali ditemukan keterbacaan dari sebuah cerpen yang disajikan dalam bahan ajar tidak memiliki keterbaharuan. Hal tersebut membuat siswa sulit menangkap makna dari sebuah bacaan karena tidak relevan dengan kesehariannya. Penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2024) membuktikan bahwa siswa memerlukan keterbaharuan sumber pembelajaran sastra yang relevan dengan perkembangan zaman.

Pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam Kurikulum Merdeka mencakup delapan kompetensi inti pada dimensi profil lulusan, yakni 1) Keimanan/Ketakwaan, 2) Kewargaan, 3) Penalaran Kritis, 4) Kreativitas, 5) Kolaborasi, 6) Kemandirian, 7) Kesehatan, dan 8) Komunikasi. Di antara delapan kompetensi tersebut, penelitian ini memilih untuk berfokus pada dimensi Kewargaan, sebab dimensi ini merupakan fondasi utama dalam menumbuhkan kesadaran berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat pada diri siswa. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya meliputi kecintaan terhadap tanah air, penghargaan atas keberagaman budaya, kepatuhan terhadap aturan dan norma sosial, kepedulian dan tanggung jawab sosial, hingga komitmen untuk turut menyelesaikan persoalan nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan hidup, lingkungan, serta harmoni antarbangsa di tengah derasnya arus globalisasi saat ini. Dengan pemahaman semacam ini, siswa akan lebih mudah mengaitkan isi bacaan dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga dimensi ini menjadi hal yang penting untuk dipelajari.

Cerpen yang memuat nilai kewargaan bukan hanya meningkatkan keterbacaan dan pemahaman makna cerpen oleh siswa, melainkan juga dapat menumbuhkan sikap kewargaan dan bertanggung jawab dari amanat cerita yang kontekstual. Selain itu, dengan adanya bacaan cerpen bermuatan kewargaan dapat memupuk kesadaran peserta didik untuk berkontribusi sebagai warga negara dan dunia. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis karakter dan kearifan lokal dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkuat literasi budaya dan kewargaan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara kontekstual. Salah satu penelitian yang relevan dengan pernyataan ini datang dari Ero dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa literasi budaya perlu diperkuat melalui bahan ajar berbasis kearifan lokal di sekolah, karena strategi ini dapat membantu merekonstruksi pengetahuan siswa sekaligus menumbuhkan penghayatan terhadap nilai-nilai warisan budaya melalui pendekatan pengalaman langsung yang kontekstual. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar yang menyisipkan konten kewargaan bukan hanya relevan, tetapi juga strategis untuk mendukung tercapainya profil lulusan yang berdimensi Kewargaan dalam pendekatan *deep learning* Kurikulum Merdeka.

Kondisi tersebut selaras dengan temuan di lapangan. Sebanyak 28 dari 33 siswa kelas XI SMAN 54 Jakarta setuju akan pernyataan bahwa cerpen di buku pelajaran kurang menarik dan jarang memuat nilai kewargaan Indonesia. Bahkan, 18 dari 33 siswa menyatakan bahwa mereka kesulitan untuk menemukan nilai kewargaan dalam cerpen pada buku pelajaran. Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, siswa cenderung sulit untuk menemukan cerpen dengan nilai kewargaan, khususnya yang mengandung nilai sejarah. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan konten dalam

buku cetak yang tidak memuat unsur kewargaan secara memadai. Oleh karena itu, siswa perlu mencari secara mandiri menggunakan gawai pribadinya untuk dapat menemukan cerpen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

Persoalan tersebut sejalan dengan sejumlah kelemahan yang melekat pada bahan ajar cetak yang masih digunakan di sekolah. Umumnya, sekolah masih menggunakan bahan ajar cetak seperti buku teks. Namun, seiring perkembangan zaman, buku teks dinilai kurang mampu menyajikan informasi terbaru yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Penelitian yang mendukung pernyataan tersebut berjudul "Kelayakan Isi dan Bahasa Pada Buku Teks Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Sirampog" oleh Rihanah & Irma pada tahun 2022. Penelitian tersebut dilakukan karena kelayakan buku teks sangat memengaruhi *output* peserta didik. Selain itu, dalam penelitian tersebut juga memuat latar belakang yang menunjukkan bahwa tak jarang peserta didik bahkan guru yang masih mencari materi pada sumber lain dikarenakan buku teks yang kurang lengkap.

Menurut Supriatin (2020) bahan ajar berupa buku teks masih memiliki sejumlah kelemahan, di antaranya: (1) urutan materi pada silabus dan buku teks tidak selaras, (2) Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator tidak dicantumkan, (3) teks bacaan yang disajikan kepada siswa kurang kontekstual, (4) petunjuk kegiatan belajar tidak tersedia, (5) tidak adanya komponen penilaian, serta (6) materi pembelajaran terkait bahan bacaan masih sangat terbatas. Untuk mengatasi berbagai kelemahan tersebut, salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah merancang dan mengembangkan bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kendala lainnya yang tidak dapat dihindari adalah terdapat kata-kata yang sukar dimengerti siswa dalam sebuah cerpen. Kendala tersebut dapat terjadi karena rendahnya intensitas membaca siswa, sehingga kosakata yang dikuasai masih terbatas. Semakin sering siswa membaca, semakin kaya kosakata yang dimilikinya. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar cerpen yang tidak hanya menyediakan bacaan yang relevan dan bermuatan kewargaan, tetapi juga disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami agar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu tantangan pendidik pada dunia pendidikan saat ini adalah mengembangkan bahan ajar yang relevan dalam masyarakat bangsa maupun dunia. Dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, pendidik perlu menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Ketertarikan siswa pada bahan ajar yang disertai pemanfaatan teknologi digital didukung oleh faktor bahwa siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain gawai, laptop ataupun komputer yang penampilan dan pengoperasiannya sudah berbasis digital. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Nadia & Febrina Dafit (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada siswa memiliki sisi positif, yaitu memudahkan mereka memperoleh informasi secara cepat, mengakses materi pembelajaran digital, sekaligus mengasah keterampilan teknologi sejak usia dini. Akan tetapi, di sisi lain, penggunaan gadget juga membawa dampak negatif karena siswa menjadi lebih tertarik pada layar dibandingkan buku, sehingga kebiasaan membaca buku pun perlahan-lahan menurun.

Siswa menyukai penyajian materi atau media pembelajaran yang memiliki visualisasi indah dan menarik, baik dalam penggunaan warna, jenis huruf, serta adanya penyajian gambar dan video. Selain itu, keunggulan bahan ajar yang

disajikan secara digital dapat digunakan dan dioperasikan kapan saja dan di mana saja. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Azahra & Kusumawati (2025) yang mengungkapkan bahwa pengintegrasian media dalam pembelajaran cerpen mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan. Temuan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media naratif efektif diterapkan dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan berbagai aspek pemahaman bacaan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMAN 54 Jakarta, 2 dari 3 guru Bahasa Indonesia belum memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh keterbatasan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi digital, yang salah satu faktornya dipengaruhi oleh faktor usia. Dari kondisi tersebut, proses pembelajaran terlaksana secara konvensional, yaitu melalui penjelasan guru (*teacher centered*) yang bersumber dari penggunaan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah.

Proses pembelajaran yang bersifat konvensional tersebut mendorong siswa untuk berinisiatif mencari sumber belajar tambahan secara mandiri. Hal ini selaras dengan temuan kuesioner peneliti terhadap siswa kelas XI SMAN 54 Jakarta bahwa 29 dari 33 siswa setuju akan pernyataan bahwa buku paket belum cukup untuk membantu siswa memahami materi cerpen. Bahkan, 31 dari 33 siswa setuju akan pernyataan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar tambahan selain buku paket untuk memahami materi cerpen.

Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa 28 dari 33 siswa lebih menyukai membaca dalam format digital dibandingkan dengan buku cetak. Hal ini

mengindikasikan adanya potensi pemanfaatan media digital sebagai alternatif bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu menjawab kebutuhan siswa, baik dari segi konten maupun penyajian. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Guru dapat menggunakan Canva untuk merancang bahan ajar yang dilengkapi dengan desain visual menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar adalah penelitian dengan judul Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Media Canva pada Siswa Kelas XI SMK oleh Siti Alfiati Majid, Siti Ansoriyah dan Edi Puryanto. Jenis penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini berfokus pada mengembangkan dan mengetahui kelayakan materi ajar teks cerita pendek berbasis penguatan pendidikan karakter dengan menggunakan media Canva pada siswa kelas XI SMK. Hasil dari penelitian ini adalah produk materi ajar teks cerita pendek berbasis penguatan pendidikan karakter dengan menggunakan media Canva pada siswa kelas XI SMK sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kebaharuan yang dilakukan peneliti terkait dengan penelitian acuan adalah muatan materi yang disusun. Dalam acuan penelitian, peneliti menggunakan materi teks cerita pendek dengan pendekatan pendidikan karakter, sedangkan pada

penelitian ini menggunakan materi teks cerita pendek bermuatan kewargaan. Fokus yang diteliti juga berbeda, pada penelitian ini berfokus pada pengembangan dan kelayakan bahan ajar teks cerpen, sedangkan acuan penelitian berfokus pada pengembangan dan kelayakan materi ajar teks cerpen.

Pengembangan sebuah bahan ajar perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Jika dilihat pada fase F kelas XI terdapat pembahasan teks prosa, yakni pada materi teks cerita pendek. Pada fase F, capaian pembelajaran (CP) dalam elemen membaca dan memirsa adalah peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi.

Bahan ajar pembelajaran membaca cerpen dengan dimensi kewargaan dapat dikemas secara digital agar lebih mudah diakses dan digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Bahan ajar kewargaan yang disajikan dalam format digital memungkinkan guru menyisipkan tema-tema seperti cinta tanah air, keberagaman, keadilan, dan tanggung jawab sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah aplikasi Canva. Dengan memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pengembangan bahan ajar kewargaan, guru dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik sehingga peserta didik tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga membangun kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Melalui bahan ajar kewargaan berbasis digital ini, proses pembelajaran

membaca menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat dalam konteks nyata yang terkait dengan nilai dan perilaku kewargaan.

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan *Research and Development* (R&D) ADDIE yang dibatasi hingga tahap *develop* dengan fokus penelitian pengembangan bahan ajar membaca cerpen bermuatan dimensi kewargaan. Penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar membaca cerpen untuk siswa kelas XI SMA guna memperkuat dimensi Kewargaan yang terdapat pada dimensi profil lulusan dalam pembelajaran mendalam Kurikulum Merdeka, dengan memanfaatkan media Canva untuk mencapai capaian dan tujuan pembelajaran tersebut. Bahan ajar membaca cerpen bermuatan kewargaan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami isi, nilai-nilai, dan unsur-unsur cerpen, tetapi juga mengaitkannya dengan sikap bertanggung jawab, menghargai keberagaman, dan kepedulian sosial sebagai warga negara. Dengan demikian, penelitian ini berjudul: “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Teks Cerpen Bermuatan Kewargaan Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan berbasis canva untuk siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana rancangan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan berbasis canva untuk siswa kelas XI SMA?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan berbasis canva untuk siswa kelas XI SMA?

4. Bagaimana hasil uji validasi dan respons bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan berbasis canva untuk siswa kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan untuk siswa kelas XI SMA.
2. Untuk mendeskripsikan rancangan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan untuk siswa kelas XI SMA.
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan untuk siswa kelas XI SMA.
4. Untuk mendeskripsikan hasil uji validasi dan respons bahan ajar membaca pemahaman teks cerpen bermuatan kewargaan untuk siswa kelas XI SMA.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini menjadi lebih berfokus pada fokus yang diteliti. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar ini hanya dalam lingkup materi teks cerpen yang berkaitan dengan nilai kewargaan.
2. Penggunaan situs Canva sebagai media digital dalam pembuatan dan pengembangan bahan ajar.
3. Capaian pembelajaran dalam bahan ajar yang dikembangkan adalah membaca dan memirsa pada fase f.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengalaman mengenai bahan ajar membaca cerpen bermuatan kewargaan.
- b. Bagi para akademis dapat digunakan sebagai referensi atau bahan untuk penelitian dalam menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan bahan ajar membaca cerpen bermuatan kewargaan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan pembelajaran dan pengetahuan dalam materi cerpen bermuatan kewargaan dengan memperoleh pengaplikasian pembelajaran secara digital.

b. Bagi Pendidik

Bahan ajar yang dihasilkan dapat menjadi pertimbangan atau masukan kepada pendidik dalam mengembangkan bahan ajar materi cerpen pada kelas XI SMA.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk bahan ajar khusus pada siswa kelas XI SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini. Rujukan pertama adalah penelitian Aniq Jihan

Furaidah, Abdul Rozak, dan Sobihah Rasyad (2022) yang berjudul "Bahan Ajar Digital Teks Novel Berorientasi Karakter Jujur". Penelitian ini bertujuan menjelaskan desain bahan ajar digital untuk teks novel yang berorientasi pada karakter jujur, dengan menggunakan metode R&D model ADDIE. Hasil validasi modul digital tersebut memperoleh penilaian 90% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, sementara guru bahasa Indonesia memberikan penilaian sebesar 90,31%. Pada tahap implementasi, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 97,5% untuk siswa berkemampuan kognitif tinggi, 96,25% untuk siswa berkemampuan kognitif sedang, dan 93,5% untuk siswa berkemampuan kognitif rendah.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian tersebut terletak pada tujuannya, yakni mengembangkan bahan ajar digital membaca cerpen untuk kelas XI SMA dengan memanfaatkan situs Canva. Penelitian sebelumnya menggunakan fitur flipbook dalam menyusun bahan ajar teks novel, sedangkan penelitian ini berfokus pada capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa, dengan menambahkan nilai kewargaan sebagai landasan dalam pemilihan cerpen sebagai bahan bacaan.

Rujukan berikutnya adalah penelitian Devika Diyanti Haris, Mustari S. Lamada, dan Mustamin (2024) yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu". Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di UPT SD Negeri 30 Binamu, Kabupaten Jeneponto, setelah penerapan media Canva, dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran IPA berada pada kategori sangat baik.

Dibandingkan dengan penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan metode R&D serta subjek penelitian yang dilaksanakan pada fase F, yaitu kelas XI SMA. Jenjang ini dipilih karena akses terhadap bahan ajar digital dinilai lebih efektif dan efisien pada tingkat SMA, mengingat siswa pada jenjang ini umumnya memiliki kesadaran digital yang lebih tinggi. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada minat belajar siswa, penelitian ini justru diarahkan pada pengembangan bahan ajar membaca cerpen yang dilandasi nilai kewargaan. Perbedaan lain juga tampak pada muatan pembelajarannya: penelitian sebelumnya berada dalam ranah pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini berada dalam ranah pembelajaran Bahasa Indonesia.

Rujukan ketiga adalah penelitian Asti Widiastuti, Farina Trias Alwasi, Dinie Anggraeni Dewi, dan Rizky Saeful Hayat (2023) yang berjudul "Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan atas semakin asingnya generasi masa kini terhadap keragaman budaya asli Indonesia, yang berdampak pada minimnya pemahaman akan kekayaan budaya dan kemajemukan bangsa. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menegaskan bahwa literasi budaya memiliki peran strategis dalam menjaga kelestarian budaya di tengah keberagaman masyarakat Indonesia, yaitu melalui: 1) penumbuhan pemahaman dan sikap saling menghargai perbedaan budaya antarindividu; 2) penguatan toleransi dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat; 3) pelestarian identitas nasional; 4) pembentukan cara pandang yang lebih global; dan 5) penguatan nilai kebersamaan dalam kehidupan sosial.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian tersebut terletak pada pendekatan serta fokus kajiannya. Jika penelitian sebelumnya bersifat deskriptif dan hanya sampai pada tahap pemaparan konseptual mengenai peran literasi budaya, penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang diarahkan pada penghasilan produk nyata berupa bahan ajar digital. Bahan ajar yang dikembangkan secara khusus difokuskan pada pembelajaran membaca teks cerpen bermuatan dimensi kewargaan, dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media penyajian, sehingga literasi budaya tidak hanya dikaji secara teoretis, melainkan juga dapat diintegrasikan langsung ke dalam pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Secara umum, penelitian-penelitian terdahulu tersebut masih terbatas pada pembahasan dimensi karakter, multikultural, atau kearifan lokal, dan belum secara eksplisit mengaitkan bahan ajar membaca cerpen dengan dimensi Kewargaan dalam profil lulusan, khususnya pada jenjang SMA. Di samping itu, pemanfaatan media digital seperti Canva dalam pengembangan bahan ajar sastra pun masih terbatas dan belum banyak difokuskan pada pembelajaran membaca cerpen yang bermuatan kewargaan.