

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar

Pembelajaran membaca pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu aspek fundamental dalam pengembangan kompetensi literasi yang menjadi prasyarat utama bagi keberhasilan peserta didik dalam mengakses pengetahuan pada berbagai bidang studi. Membaca tidak lagi dipahami secara sempit sebagai aktivitas mekanistik berupa pengenalan huruf dan pelafalan kata, melainkan sebagai suatu proses kognitif dan metakognitif yang kompleks, yang melibatkan interaksi dinamis antara pembaca, teks, dan konteks sosial-budaya yang melingkupinya. Dalam perspektif psikologi kognitif, membaca merupakan proses konstruksi makna (*meaning-making process*), di mana pembaca secara aktif mengintegrasikan informasi baru yang diperoleh dari teks dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (*schema theory*) (Hendratno et al., 2026).

Secara teoretis, kemampuan membaca terdiri atas beberapa komponen utama yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pertama, kemampuan decoding, yaitu kemampuan mengenali simbol-simbol grafis dan mengonversinya menjadi bunyi bahasa yang bermakna. Komponen ini menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan membaca lanjutan, terutama pada tahap awal pembelajaran membaca. Kedua, kelancaran

membaca (*reading fluency*), yang mencakup aspek kecepatan, ketepatan, dan ekspresi dalam membaca. Kelancaran membaca berperan penting dalam mendukung pemahaman, karena pembaca yang tidak lancar cenderung mengalami beban kognitif yang lebih besar sehingga menghambat proses pemaknaan. Ketiga, pemahaman membaca (*reading comprehension*), yang merupakan inti dari aktivitas membaca, meliputi kemampuan memahami informasi eksplisit (literal), menarik kesimpulan (inferensial), serta melakukan evaluasi kritis terhadap isi teks (evaluatif). Keempat, kemampuan metakognitif, yaitu kesadaran dan kontrol pembaca terhadap strategi yang digunakan dalam memahami teks, seperti memprediksi, mengklarifikasi, dan merangkum (Hessy, 2023).

Dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, pembelajaran membaca diarahkan untuk mengembangkan kemampuan literasi yang tidak hanya bersifat dasar, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Hal ini sejalan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Saputra et al, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran membaca seharusnya tidak lagi bersifat konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berorientasi pada siswa (*student-centered*) dengan melibatkan aktivitas yang mendorong eksplorasi, diskusi, dan refleksi.

Kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada tingkat yang memprihatinkan. Data dari *Programme for International Student*

Assessment (PISA) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada pada level kemampuan membaca yang rendah, yakni hanya mampu memahami informasi yang bersifat eksplisit dan belum mampu melakukan analisis mendalam terhadap teks (Anisa et al, 2021). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan kurikulum dengan praktik pembelajaran di lapangan, yang masih didominasi oleh metode ceramah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Hakikat pembelajaran membaca di sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari kerangka besar pendidikan literasi yang berorientasi pada pembentukan individu yang mampu berpikir kritis, reflektif, dan adaptif terhadap perkembangan informasi. Dalam perspektif pendidikan modern, membaca diposisikan sebagai kompetensi lintas disiplin (*cross-disciplinary competence*) yang menjadi fondasi bagi penguasaan pengetahuan pada berbagai bidang studi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran membaca tidak hanya berdampak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semata, tetapi juga berimplikasi terhadap capaian akademik siswa secara keseluruhan.

Secara konseptual, pembelajaran membaca pada jenjang sekolah dasar mencakup dua tahapan utama, yaitu membaca permulaan (*early reading*) dan membaca lanjutan (*reading comprehension*). Membaca permulaan umumnya difokuskan pada kemampuan dasar seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata, serta pelafalan yang benar. Sementara itu,

membaca lanjutan lebih menekankan pada kemampuan memahami isi teks secara mendalam, termasuk kemampuan menginterpretasikan makna, mengidentifikasi ide pokok, serta melakukan analisis terhadap informasi yang disajikan dalam teks. Pada siswa kelas V sekolah dasar, pembelajaran membaca seharusnya telah berada pada tahap membaca lanjutan, sehingga menuntut strategi pembelajaran yang lebih kompleks dan menantang secara kognitif (Fadlilah, 2025).

Kaitannya dengan perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran membaca dipandang sebagai proses aktif yang melibatkan konstruksi makna oleh pembaca. Artinya, makna tidak bersifat inheren dalam teks, melainkan dibangun melalui interaksi antara teks dengan pengalaman, pengetahuan awal, serta konteks sosial pembaca. Oleh karena itu, setiap siswa dapat memiliki pemahaman yang berbeda terhadap teks yang sama, tergantung pada latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Hal ini menegaskan pentingnya pembelajaran yang bersifat diferensiatif dan kontekstual, yang mampu mengakomodasi keragaman karakteristik siswa dalam memahami bacaan (Ansya et al., 2025).

Selain aspek kognitif, pembelajaran membaca juga melibatkan dimensi afektif dan motivasional yang tidak kalah penting. Minat baca merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi. Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung lebih aktif dalam mencari informasi, lebih tekun dalam membaca, serta memiliki daya tahan yang lebih baik dalam menghadapi teks

yang kompleks. Sebaliknya, rendahnya minat baca dapat menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran membaca, karena siswa cenderung kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca (Haqqe et al., 2025).

Peran guru menjadi sangat strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan minat baca siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan teks-teks yang kontekstual dan bermakna, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

Pembelajaran membaca berkaitan erat dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam taksonomi Bloom revisi, kemampuan membaca tidak hanya berhenti pada level memahami (*understanding*), tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Oleh karena itu, pembelajaran membaca seharusnya dirancang untuk mendorong siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mampu mengkritisi, membandingkan, serta mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih luas (Saputra et al., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah dominasi pendekatan pembelajaran yang masih

berorientasi pada guru (teacher-centered), di mana siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi pasif. Kondisi ini menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam memahami teks. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran membaca (Sastradinata, 2023).

Dalam era digital saat ini, pembelajaran membaca juga mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sumber bacaan tidak lagi terbatas pada buku cetak, tetapi telah berkembang ke berbagai bentuk digital, seperti *e-book*, artikel daring, dan media interaktif lainnya. Hal ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan literasi digital, yaitu kemampuan dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara kritis dan bertanggung jawab (Sawitri et al., 2024).

Dengan demikian, pembelajaran membaca di sekolah dasar harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital, seperti *E-Flash Card*, dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi bacaan. Media ini dapat membantu siswa dalam mengaitkan antara teks dengan representasi visual, sehingga proses pemaknaan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Suatu hal yang krusial untuk menekankan bahwa pembelajaran membaca tidak hanya bertujuan untuk mencapai hasil akademik semata, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*). Kemampuan membaca yang baik akan memungkinkan siswa untuk terus belajar secara mandiri, mengembangkan wawasan, serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran membaca harus dirancang secara berkelanjutan dan sistematis, dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa secara holistik.

Berdasarkan elaborasi tersebut, dapat ditegaskan bahwa hakikat pembelajaran membaca di sekolah dasar merupakan suatu proses multidimensional yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari kemampuan kognitif, motivasi, hingga konteks sosial dan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan membaca siswa secara komprehensif. Dalam hal ini, integrasi antara model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital menjadi salah satu alternatif strategis yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran membaca di era modern.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca di sekolah dasar memerlukan pendekatan inovatif yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis membaca, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan pemahaman, analisis, dan refleksi siswa secara komprehensif.

2. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian Problem Based Learning

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berakar pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan harus dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. PBL memposisikan masalah sebagai titik awal pembelajaran (*starting point for learning*), sehingga siswa didorong untuk terlibat dalam proses penyelidikan, analisis, dan pemecahan masalah secara mandiri maupun kolaboratif (Kusnandae et al., 2025).

Dalam perspektif pedagogis, PBL tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai kerangka kerja yang mampu mengintegrasikan berbagai keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui PBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses yang esensial dalam kehidupan nyata.

Model Problem Based Learning (PBL) secara epistemologis berakar kuat pada paradigma konstruktivisme yang memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif individu melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, belajar bukanlah proses menerima informasi secara pasif, melainkan suatu aktivitas mental yang

melibatkan proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru. Oleh karena itu, PBL menempatkan masalah sebagai stimulus utama yang memicu terjadinya proses berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

PBL tidak hanya sekadar menghadirkan masalah sebagai konteks pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan proses inkuiri ilmiah dalam setiap tahapannya. Siswa didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh. Dengan demikian, PBL memiliki keselarasan dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) yang menjadi landasan dalam kurikulum pendidikan modern (Putri et al., 2025).

Dalam implementasinya di sekolah dasar, PBL perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hal ini berarti bahwa masalah yang disajikan harus bersifat kontekstual, dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta didukung dengan representasi visual atau konkret agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, PBL tidak hanya menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga sebagai media untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa.

b. Karakteristik Problem Based Learning

Model PBL memiliki sejumlah karakteristik khas yang membedakannya dari model pembelajaran tradisional. Pertama,

pembelajaran berpusat pada masalah autentik yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Masalah yang digunakan dalam PBL biasanya bersifat terbuka (*open-ended*), sehingga memungkinkan berbagai alternatif solusi dan mendorong siswa untuk berpikir divergen.

Kedua, PBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai individu yang secara aktif mencari, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan. Ketiga, pembelajaran dalam PBL bersifat kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan masalah. Interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok ini berperan penting dalam memperkaya perspektif dan memperdalam pemahaman.

Keempat, peran guru dalam PBL berubah dari sebagai sumber utama informasi menjadi fasilitator yang membimbing proses belajar siswa. Guru memberikan arahan, pertanyaan pemantik, serta umpan balik yang konstruktif, tanpa mendominasi proses pembelajaran. Kelima, PBL menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran berbasis HOTS (Nurhayati et al., 2025).

Masalah dalam PBL bukan sekadar soal atau latihan biasa, melainkan situasi problematik yang mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Masalah autentik memiliki karakteristik terbuka (*ill-*

structured), sehingga tidak memiliki satu jawaban benar yang mutlak, melainkan memungkinkan berbagai alternatif solusi. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir divergen dan kreatif dalam mencari solusi.

Dalam pembelajaran membaca, masalah autentik dapat berupa teks yang mengandung isu tertentu, seperti lingkungan, sosial, atau budaya, yang menuntut siswa untuk memahami isi bacaan sekaligus menganalisis permasalahan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, membaca tidak lagi menjadi aktivitas pasif, tetapi menjadi sarana eksplorasi makna yang bersifat kontekstual dan kritis.

PBL menggeser paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, di mana siswa berperan sebagai aktor utama dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi secara aktif mencari, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar.

Keterlibatan aktif ini mencakup aktivitas berpikir, berdiskusi, bertanya, serta mengemukakan pendapat. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. Selain itu, keterlibatan aktif juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, karena siswa merasa memiliki peran dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Salah satu karakteristik utama PBL adalah adanya kerja kelompok (*collaborative learning*). Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk

mendiskusikan permasalahan, berbagi informasi, serta merumuskan solusi bersama. Interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan perspektif.

Dari sudut pandang teori sosial konstruktivisme, pembelajaran merupakan hasil interaksi sosial yang dimediasi oleh bahasa dan komunikasi. Oleh karena itu, kerja kelompok dalam PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan toleransi terhadap perbedaan pendapat.

Dalam PBL, guru tidak lagi berperan sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar siswa. Guru memberikan arahan, pertanyaan pemantik, serta umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa dalam memahami permasalahan dan menemukan solusi.

Peran fasilitator ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan pedagogis yang tinggi, terutama dalam merancang masalah yang berkualitas, mengelola diskusi kelompok, serta memberikan *scaffolding* yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, keberhasilan PBL sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif (Nurhayati et al., 2025).

PBL secara inheren dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami informasi, tetapi juga untuk mengolah, mengkritisi, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.

Dalam pembelajaran membaca, pengembangan HOTS dapat diwujudkan melalui aktivitas seperti mengidentifikasi ide pokok, menganalisis struktur teks, membandingkan informasi, serta mengevaluasi isi bacaan. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca secara literal, tetapi juga secara kritis dan reflektif.

c. Langkah-langkah Problem Based Learning

Pelaksanaan PBL umumnya mengikuti tahapan sistematis yang dirancang untuk memfasilitasi proses pemecahan masalah secara efektif.

Tahapan tersebut meliputi:

1). Orientasi pada Masalah

Pada tahap ini, guru menyajikan permasalahan yang relevan dan kontekstual kepada siswa. Permasalahan tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut.

Tahap orientasi merupakan fase awal yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran PBL. Pada tahap ini, guru menyajikan masalah yang dirancang secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Penyajian masalah harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu (*curiosity*) serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Masalah dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks bacaan, gambar, video, atau kombinasi dari berbagai media. Dalam pembelajaran membaca, teks yang digunakan sebaiknya mengandung permasalahan yang dapat dianalisis oleh siswa, sehingga membaca menjadi aktivitas yang bermakna dan tidak sekadar memahami isi teks secara literal.

2). Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan arahan mengenai tugas yang harus dilakukan. Pada tahap ini, siswa mulai mengidentifikasi apa yang telah diketahui dan apa yang perlu dipelajari untuk menyelesaikan masalah.

Pada tahap ini, guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus dilakukan. Siswa mulai mengidentifikasi informasi yang telah diketahui (*prior knowledge*) serta menentukan informasi yang perlu dicari untuk menyelesaikan masalah.

Proses ini melibatkan aktivitas metakognitif, di mana siswa merencanakan strategi belajar yang akan digunakan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang isi materi, tetapi juga belajar bagaimana cara belajar (*learning how to learn*).

3). Membimbing Penyelidikan

Siswa melakukan pengumpulan informasi melalui berbagai sumber, seperti buku, media digital, maupun diskusi kelompok. Guru

berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan memastikan bahwa proses penyelidikan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap penyelidikan merupakan inti dari proses PBL, di mana siswa melakukan eksplorasi informasi melalui berbagai sumber belajar. Siswa dapat membaca teks, mencari informasi tambahan, berdiskusi dengan teman, atau menggunakan media pembelajaran seperti *E-Flash Card*.

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan memastikan bahwa proses penyelidikan berjalan secara sistematis. Dalam tahap ini, siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan literasi informasi.

4). Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Siswa menyusun solusi atau hasil pemecahan masalah dalam bentuk presentasi, laporan, atau produk tertentu. Tahap ini juga melibatkan kemampuan komunikasi dan argumentasi.

Setelah memperoleh informasi yang cukup, siswa menyusun solusi atau hasil pemecahan masalah dalam bentuk produk, seperti presentasi, laporan, atau karya lainnya. Tahap ini menuntut siswa untuk mengorganisasi informasi secara sistematis serta mengkomunikasikannya secara jelas dan logis.

Kemampuan komunikasi menjadi aspek penting dalam tahap ini, karena siswa harus mampu menyampaikan ide dan argumen secara

efektif. Selain itu, proses presentasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik dari guru maupun teman.

5). Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi tidak hanya difokuskan pada jawaban akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang dilalui siswa.

Tahap evaluasi merupakan fase refleksi yang bertujuan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran. Siswa bersama guru melakukan analisis terhadap solusi yang dihasilkan, serta mengevaluasi proses berpikir yang telah dilakukan.

Refleksi ini penting untuk meningkatkan kesadaran metakognitif siswa, sehingga mereka dapat memahami kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar yang telah dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada hasil akhir, tetapi juga mencakup proses pembelajaran itu sendiri.

d. Kelebihan dan Keterbatasan PBL

Model PBL memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern. PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, karena siswa dituntut untuk memahami masalah secara mendalam sebelum menemukan solusi. Selain itu, PBL juga meningkatkan motivasi belajar, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Namun, PBL memiliki keterbatasan, antara lain membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode konvensional, serta memerlukan kesiapan guru dalam merancang masalah yang berkualitas. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kesiapan yang sama dalam mengikuti pembelajaran berbasis masalah, sehingga diperlukan strategi diferensiasi yang tepat.

Model PBL memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya relevan dalam pembelajaran abad ke-21. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk menganalisis permasalahan secara mendalam, mencari informasi yang relevan, serta merumuskan solusi yang logis dan sistematis.

PBL mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifat pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, sehingga siswa merasa bahwa apa yang dipelajari memiliki relevansi dengan kehidupan nyata. PBL juga mendorong pembelajaran kolaboratif yang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, PBL juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Proses penyelidikan dan diskusi kelompok memerlukan waktu yang cukup agar dapat berjalan secara optimal.

PBL menuntut kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang berkualitas. Guru harus mampu menyusun masalah yang relevan, mengelola dinamika kelompok, serta memberikan bimbingan yang tepat. Tidak semua guru memiliki pengalaman atau kompetensi yang memadai dalam menerapkan PBL, sehingga diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan.

Dari sisi siswa, tidak semua siswa memiliki kesiapan yang sama dalam mengikuti pembelajaran berbasis masalah. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan pembelajaran yang menuntut kemandirian dan keterlibatan aktif. Oleh karena itu, diperlukan strategi diferensiasi dan *scaffolding* untuk membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *E-Flash Card*

a. Pengertian Media *E-Flash Card*

Media *E-Flash Card* merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang mengadaptasi konsep kartu bergambar tradisional ke dalam format digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Media ini biasanya memuat kombinasi antara teks, gambar, warna, dan terkadang elemen audio atau animasi, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menarik.

Dalam pembelajaran membaca, *E-Flash Card* berfungsi sebagai alat bantu visual yang dapat memperkuat pemahaman kosakata, meningkatkan daya ingat, serta memfasilitasi proses asosiasi antara kata

dan maknanya (Harpiani et al., 2025). Penggunaan media ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan interaktif.

E-Flash Card juga relevan dengan teori belajar behavioristik, khususnya dalam aspek penguatan (*reinforcement*). Penggunaan kartu yang disajikan secara berulang memungkinkan terjadinya pengulangan (*repetition*) yang dapat memperkuat ingatan siswa terhadap informasi yang dipelajari. Selain itu, dalam praktiknya, *E-Flash Card* sering kali dirancang dalam bentuk kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*), sehingga memperkuat proses belajar siswa secara lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran membaca di sekolah dasar, *E-Flash Card* berfungsi sebagai media pendukung yang membantu siswa dalam memahami kosakata, mengenali struktur kalimat, serta mengaitkan antara kata dengan maknanya. Media ini juga dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep baru secara bertahap, sehingga siswa tidak mengalami beban kognitif yang berlebihan. Dengan demikian, *E-Flash Card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan literasi secara lebih komprehensif (Harpiani et al., 2025).

b. Karakteristik *E-Flash Card*

E-Flash Card memiliki karakteristik yang mendukung efektivitas pembelajaran, antara lain:

- 1). Bersifat visual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa

Salah satu karakteristik utama *E-Flash Card* adalah penyajiannya yang bersifat visual dan menarik. Penggunaan gambar, warna, dan desain yang atraktif mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan fokus dalam pembelajaran. Dalam psikologi pendidikan, perhatian (*attention*) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses belajar, karena informasi yang tidak mendapatkan perhatian tidak akan diproses lebih lanjut dalam memori.

Visualisasi yang baik membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, dalam pembelajaran membaca, kata-kata yang disertai dengan gambar akan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan kata-kata yang disajikan secara tekstual semata. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan visual dalam memahami informasi.

- 2). Fleksibel dan mudah digunakan, baik secara individu maupun kelompok

E-Flash Card memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam penggunaannya. Media ini dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mengakses *E-Flash Card* kapan saja dan di mana saja, sehingga

memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri (*self-directed learning*).

E-Flash Card mudah diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran, termasuk Problem Based Learning (PBL). Dalam konteks ini, *E-Flash Card* dapat digunakan sebagai sumber informasi tambahan yang membantu siswa dalam memahami permasalahan yang diberikan. Fleksibilitas ini menjadikan *E-Flash Card* sebagai media yang adaptif terhadap berbagai kebutuhan pembelajaran.

3). Dapat diakses melalui berbagai perangkat digital

Sebagai media berbasis teknologi, *E-Flash Card* dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, maupun *smartphone*. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran, terutama dalam era digital yang semakin berkembang.

Namun, aksesibilitas ini bergantung pada ketersediaan perangkat dan infrastruktur teknologi. Oleh karena itu, penggunaan *E-Flash Card* perlu mempertimbangkan kondisi lingkungan belajar siswa, agar tidak menimbulkan kesenjangan dalam akses pembelajaran.

4). Mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi

c. Kelebihan dan Keterbatasan

Penggunaan *E-Flash Card* dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang signifikan. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian

materi yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif.

E-Flash Card membantu dalam meningkatkan daya ingat (retensi) siswa. Informasi yang disajikan secara visual dan berulang akan lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang disajikan secara tekstual semata. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran membaca, terutama dalam penguasaan kosakata dan pemahaman konsep.

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif. *E-Flash Card* dapat dirancang dalam bentuk kuis atau permainan (*gamification*), sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Interaktivitas ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Di sisi lain, penggunaan *E-Flash Card* juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran.

Penggunaan *E-Flash Card* yang tidak terarah dapat menyebabkan distraksi, terutama jika digunakan pada perangkat yang memiliki banyak aplikasi lain. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang baik agar penggunaan media ini tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Keterbatasan lainnya adalah potensi penyederhanaan materi yang berlebihan. Karena *E-Flash Card* menyajikan informasi secara ringkas, terdapat risiko bahwa materi yang kompleks tidak dapat disajikan secara mendalam. Oleh karena itu, *E-Flash Card* sebaiknya digunakan sebagai media pendukung, bukan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran.

4. Integrasi *PBL* dengan *E-Flash Card* dalam Pembelajaran Membaca

Integrasi antara model *PBL* dengan media *E-Flash Card* merupakan pendekatan inovatif yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran membaca secara signifikan. Dalam konteks ini, *PBL* berperan sebagai kerangka pedagogis yang menyediakan konteks masalah, sedangkan *E-Flash Card* berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat pemahaman konsep.

Secara konseptual, integrasi ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang holistik, di mana aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dikembangkan secara simultan. *PBL* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis, sedangkan *E-Flash Card* membantu dalam memperkuat pemahaman melalui visualisasi dan interaktivitas.

Sinergi antara keduanya memungkinkan terjadinya pembelajaran yang:

a. Penyajian masalah berbasis teks yang didukung *E-Flash Card*

Guru menyajikan teks bacaan yang mengandung permasalahan tertentu, kemudian didukung dengan *E-Flash Card* yang memuat kosakata

kunci atau informasi penting dari teks tersebut. Hal ini membantu siswa dalam memahami konteks permasalahan secara lebih jelas.

b. Eksplorasi informasi menggunakan *E-Flash Card*

Siswa menggunakan *E-Flash Card* sebagai sumber belajar untuk menggali informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah. Media ini membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis.

c. Diskusi dan kolaborasi berbasis visual

Dalam diskusi kelompok, *E-Flash Card* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan ide dan argumen. Visualisasi yang disediakan membantu siswa dalam menjelaskan pemikiran mereka secara lebih jelas.

d. Presentasi hasil berbasis media

Siswa dapat menggunakan *E-Flash Card* sebagai media dalam menyajikan hasil pemecahan masalah. Hal ini meningkatkan kemampuan komunikasi serta kreativitas siswa.

5. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan bagian penting dalam suatu penelitian yang berfungsi untuk mengidentifikasi posisi penelitian yang dilakukan dalam konteks kajian ilmiah yang telah ada sebelumnya. Melalui kajian terhadap penelitian terdahulu, peneliti dapat mengetahui kecenderungan hasil penelitian, kesamaan variabel, perbedaan pendekatan, serta menemukan celah (*research gap*) yang menjadi dasar pengembangan penelitian yang akan

dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, kajian terdahulu difokuskan pada penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)*, media pembelajaran berbasis digital seperti *E-Flash Card*, serta keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar.

a. Deskripsi Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama dilakukan oleh Paidi dan Sri Rahayu (2025) yang berjudul “Pengaruh Media *E-Flash Card* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Lonrong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *E-Flash Card* terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *E-Flash Card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara substantif, penelitian ini menegaskan bahwa media visual digital seperti *E-Flash Card* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan kata, pemahaman kosakata, serta kelancaran membaca siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Diantari dan Tirtayani (2020) yang berjudul “*Motivation for Learning English Early Childhood Through Storytelling Method Using E-Big Book Media*”. Penelitian ini berfokus

pada peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris pada anak usia dini melalui metode *storytelling* berbantuan media *e-big book*. Meskipun tidak secara langsung meneliti keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar, penelitian ini relevan karena mengkaji penggunaan media digital visual dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *e-big book* dalam metode *storytelling* mampu meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa media visual digital memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rodzikin & Cahya (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 4 Palembang melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model PBL yang dipadukan dengan media digital interaktif, yaitu *Wordwall*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada setiap siklus. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Analisis Komparatif Penelitian Terdahulu

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis dan komprehensif, berikut disajikan tabel perbandingan penelitian terdahulu.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

N o	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Variabel yang Dikaji	Meto de Peneli tian	Hasil Penelitian	Relevan si dengan Peneliti an
1	Paida & Sri Rahayu (2025)	Pengaruh <i>Media E-Flash Card</i> terhadap Keterampilan Membaca Permulaan	<i>Media E-Flash Card</i> , keterampilan membaca	Eksperimen (kuantitatif)	<i>Media E-Flash Card</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan membaca permulaan	Menjadi dasar penggunaan <i>media E-Flash Card</i> dalam penelitian ini
2	Diantari & Tirtayani (2020)	<i>Storytelling</i> dengan <i>e-big book</i>	Media digital, motivasi belajar	Eksperimen	Media digital meningkatkan motivasi belajar	Mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran
3	Rodziki & Cahya (2023)	PBL berbantuan <i>Wordwall</i>	Model PBL, hasil belajar	PTK	PBL berbantuan media digital meningkatkan hasil belajar siswa	Menjadi dasar penggunaan model PBL dalam penelitian ini

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat kecenderungan yang kuat bahwa penggunaan

media digital dalam pembelajaran, baik dalam bentuk *E-Flash Card*, *e-big book*, maupun *wordwall*, memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari aspek hasil belajar, motivasi, maupun keterampilan literasi. Selain itu, model *Problem Based Learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa.

Namun, terdapat beberapa celah penelitian (*research gap*) yang dapat diidentifikasi. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu hanya mengkaji penggunaan media digital atau model pembelajaran secara terpisah, belum banyak yang mengintegrasikan keduanya secara simultan dalam satu desain pembelajaran. Kedua, penelitian yang secara spesifik mengkaji integrasi antara model PBL dengan media *E-Flash Card* dalam konteks pembelajaran membaca di sekolah dasar masih sangat terbatas. Ketiga, fokus penelitian terdahulu cenderung pada aspek hasil belajar secara umum, belum secara spesifik menelaah peningkatan keterampilan membaca pemahaman yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam mengintegrasikan model *Problem Based Learning* dengan media *E-Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Integrasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman mendalam terhadap teks, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan keterkaitan antara permasalahan empiris di lapangan dengan landasan teoretis yang telah diuraikan pada kajian pustaka, yang meliputi hakikat membaca, model *Problem Based Learning (PBL)*, serta media pembelajaran *E-Flash Card*. Secara empiris, pembelajaran membaca di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan secara mendalam, menemukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Selain itu, rendahnya minat membaca juga menjadi faktor yang memperkuat permasalahan tersebut.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam proses berpikir yang mendalam. Pembelajaran yang demikian belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), khususnya dalam aspek analisis dan evaluasi terhadap teks bacaan.

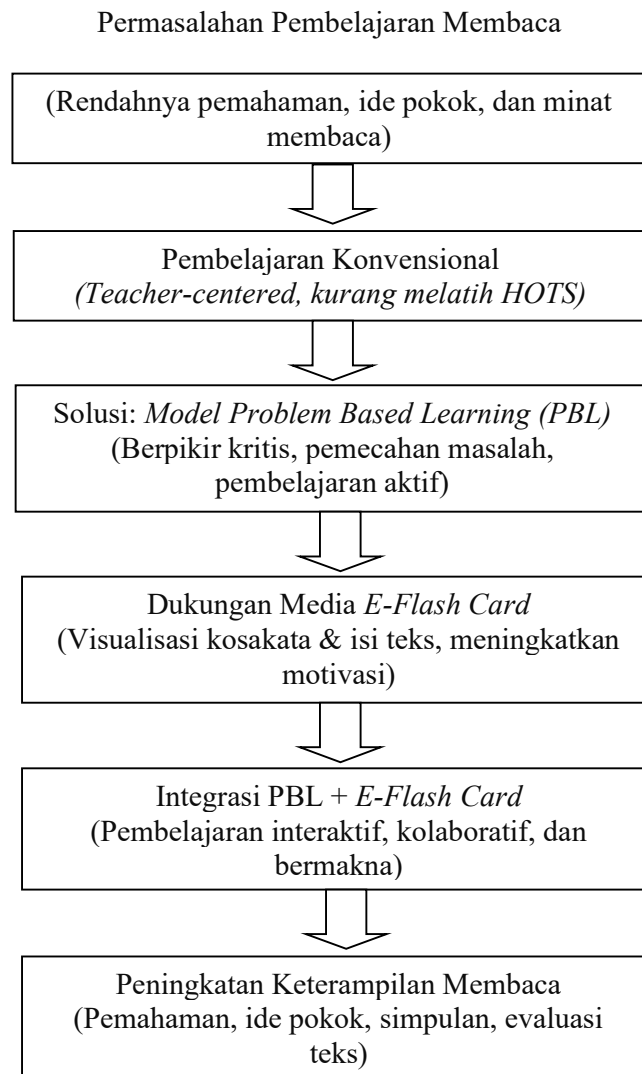
Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara optimal dalam proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning (PBL)* dipilih karena memiliki karakteristik yang menekankan pada pembelajaran berbasis masalah kontekstual, sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah secara sistematis. Dalam

konteks pembelajaran membaca, PBL memungkinkan siswa untuk memahami teks tidak hanya secara literal, tetapi juga secara inferensial dan evaluatif melalui proses diskusi dan pemecahan masalah berbasis bacaan.

Namun, penerapan PBL perlu didukung oleh media pembelajaran yang mampu memperjelas materi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, digunakan media *E-Flash Card* yang memiliki karakteristik visual dan interaktif. Media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami kosakata, mengaitkan konsep, serta memperkuat daya ingat terhadap informasi yang terdapat dalam teks. Dengan adanya dukungan visual, siswa akan lebih mudah dalam mengonstruksi makna dari bacaan yang dipelajari.

Integrasi antara model PBL dengan media *E-Flash Card* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang didukung oleh media visual. Proses ini akan meningkatkan keaktifan, kolaborasi, serta kemampuan analisis siswa terhadap isi bacaan.

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *E-Flash Card* secara logis dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi teks. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan model PBL berbantuan *E-Flash Card* dengan peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir