

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat Membaca

a. Pengertian Minat Membaca

Minat membaca adalah keinginan dari seseorang yang besar untuk melakukan kegiatan membaca. Setiap orang yang memiliki semangat untuk membaca akan dengan senang hati menerima bahan bacaan, membaca untuk meningkatkan kesadaran diri serta mendapatkan inspirasi dari dunia luar (Apriliani & Radia, 2020). Minat membaca yang tinggi akan secara otomatis mendorong setiap orang untuk melakukan aktivitas membaca. Semakin sering seseorang membaca, kemungkinan besar jumlah kosakatanya akan semakin bertambah (Mubarok, 2018).

Minat membaca adalah ketertarikan individu terhadap aktivitas membaca. Ketertarikan ini juga dapat muncul dari kebiasaan membaca. Dengan melakukan kegiatan membaca secara teratur, hal ini akan menjadi kebiasaan yang memberikan manfaat positif. Ketertarikan siswa pada membaca akan memberikan kepuasan bagi mereka sendiri (Rufaidah, 2021). Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkannya dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau dorongan dari luar (Rahmi & Dafit, 2022).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa minat membaca adalah kemauan yang muncul dari peserta didik dalam

kegiatan membaca. Jika siswa memiliki minat baca yang tinggi tingkat pemahaman siswa dalam materi pelajaran akan terserap dengan baik.

b. Indikator Minat Membaca

Menurut Waningyun, et al., (2023) indikator minat membaca yaitu:

1) Perasaan Senang atau Gemar Membaca

Indikator yang menunjukkan rasa senang atau minat dalam membaca mencerminkan antusiasme saat seseorang membuka buku, serta mencakup pemahaman yang diperoleh setelah seorang anak selesai membaca.

2) Pemanfaatan Waktu Luang

Indikator pemanfaatan waktu luang di kalangan anak-anak bisa dianggap cukup memprihatinkan. Kita dapat memahami bahwa kebanyakan anak lebih memilih untuk menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain. Hanya beberapa anak yang menerima perhatian lebih dari orang tua mereka, sehingga mereka dapat meluangkan waktu untuk belajar atau membaca.

3) Ketertarikan Terhadap Buku

Indikator ketertarikan terhadap buku tergolong rendah. Pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak lebih merasa senang dengan *handphone* atau *gadget*, serta lebih memilih bermain bersama teman-teman dibandingkan menghabiskan waktu membaca buku atau sekadar melihat-lihat halaman buku.

4) Kunjungan ke Perpustakaan

Indikator kunjungan ke perpustakaan yang dilakukan oleh siswa bisa dikatakan tidak pernah. Ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah, sehingga anak-anak sangat jarang datang ke perpustakaan.

Menurut Utami, et al., (2018) indikator minat membaca sebagai berikut:

1) Perasaan senang membaca buku

Indikator rasa senang yang menunjukkan perasaan antusias dalam membaca buku.

2) Kebutuhan terhadap buku bacaan

Indikator yang menunjukkan kebutuhan membaca buku terbagi menjadi dua, yaitu: kesadaran siswa dalam membaca dan kesadaran tentang pentingnya buku. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa siswa menganggap bahwa membaca buku merupakan kebutuhan yang sangat penting.

3) Ketertarikan terhadap buku

Ketertarikan terhadap buku terbagi menjadi dua, yaitu minat untuk membaca buku dan minat terhadap bacaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap buku bacaan baik.

4) Keinginan membaca buku

Indikator keinginan membaca buku mencakup 2 pernyataan yang menunjukkan penggunaan waktu untuk membaca. Berdasarkan

jawaban para responden dalam penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil sebesar 85,5%.

5) Keinginan mencari bahan bacaan buku

Pada indikator ketertarikan mencari bahan bacaan, terdapat dua aspek yang dibedakan, memilih jenis buku bacaan serta keinginan untuk mencari sumber bahan bacaan. Indikator ini bertujuan untuk menilai seberapa besar minat siswa dalam mendorong atau memfasilitasi minat membaca mereka.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, disimpulkan bahwa beberapa indikator utama menunjukkan minat siswa dalam membaca, seperti perasaan senang, ketertarikan terhadap buku, dan kebutuhan dan keinginan untuk membaca. Siswa juga menunjukkan minat mereka dengan memanfaatkan waktu luang mereka untuk membaca, aktif mencari bahan bacaan, dan kegiatan literasi seperti mengunjungi perpustakaan. Minat membaca tidak hanya terkait dengan aktivitas yang disukai, tetapi juga kebiasaan, kesadaran, dan dorongan dalam diri siswa untuk membaca sebagai kebutuhan.

2. Model Learning Cycle 5E

a. Pengertian Model *Learning Cycle* 5E

Model *Learning Cycle* 5E merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada konstruktivisme, dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Roger Bybee mengembangkan pendekatan ini melalui *Biological Science Curriculum Study*, yang diambil dari teori

pembelajaran pengalaman yang diciptakan oleh John Dewey serta siklus pembelajaran yang diperkenalkan oleh David Kolb. Tujuan utama dari model ini adalah untuk mendukung siswa dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif. Salah satu ciri utama dari model ini fokus pada scaffolding, yaitu dukungan yang diberikan secara bertahap oleh guru untuk membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik. Dalam setiap tahap, guru berfungsi sebagai fasilitator dengan memberikan bantuan kognitif sesuai dengan perkembangan siswa. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menantang, tetapi juga membantu siswa merasa lebih percaya diri saat menghadapi masalah. Dengan cara ini, model ini tidak hanya melihat hasil akhir dari pembelajaran, tetapi juga memperhatikan perkembangan kemampuan siswa secara berkelanjutan (Ramadhani et al., 2025)

Model ini terdiri dari lima tahapan utama: keterlibatan (*engagement*), eksplorasi (*exploration*), penjelasan (*explanation*), elaborasi (*elaboration*), dan evaluasi (*evaluation*) (Miranda & Widodo, 2026). Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* adalah sebuah pendekatan yang fokus pada keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah menguasai keterampilan. Dengan menggunakan model siklus belajar ini, pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dapat meningkat, dan hal ini juga berdampak positif pada hasil akhir belajar mereka (Praandini et al., 2025)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa Model *Learning Cycle 5E* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Model ini mengintegrasikan scaffolding secara bertahap dengan peran guru sebagai fasilitator untuk mendukung perkembangan pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Melalui lima tahapan utama, *Learning Cycle 5E* tidak hanya meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan siswa secara berkelanjutan.

b. Langkah-langkah Model *Learning Cycle 5E*

Langkah-langkah model pembelajaran menurut Cahyani, et al., (2021) tertera pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Learning Cycle 5E*

Langkah	Kegiatan
<i>Engage</i>	Guru berusaha membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik mengenai topik yang akan dibahas dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Explore</i>	Peserta didik didorong untuk menguji hipotesis atau membuat hipotesis baru, melakukan pengamatan dan mencatat pengamatan tanpa pembelajaran langsung dari guru,, dalam tahap ini guru berperan sebagai fasilitator atau pendamping.
<i>Explain</i>	Peserta didik dituntut untuk menjelaskan konsep yang mereka peroleh dari tahap sebelumnya menggunakan kalimat atau pemikiran mereka sendiri dan memberikan klarifikasi atau bukti dari apa yang dijelaskannya. Kemudian dalam tahap ini guru memberikan definisi dan penjelasan tentang topik yang

Langkah	Kegiatan
	dibahas dengan menggunakan kalimat penjelasan peserta didik terlebih dahulu.
<i>Elaboration</i>	Guru merancang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan atau mengaplikasikan konsep dalam situasi baru atau konteks yang berbeda untuk memberikan makna pembelajaran bagi peserta didik.
<i>Evaluation</i>	Peserta didik mengevaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka tentang materi yang belum dipahami dan mencari jawaban dengan menggunakan hasil pencariannya yang telah diperoleh pada tahap <i>exploration</i> .

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Learning Cycle 5E*

Kelebihan dari model *Learning Cycle 5E* menurut Pallawa, (2023) meliputi, 1) peningkatan partisipasi aktif siswa, 2) pendalaman pemahaman terhadap konsep, 3) pengembangan kemampuan berpikir kritis, 4) penerapan konsep dalam situasi nyata yang lebih baik, dan 5) peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut (Liana, 2020) *Learning Cycle 5E* memiliki beberapa kelebihan, yaitu, 1) Meningkatkan semangat belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar, 2) Memberikan kesempatan lebih luas untuk menyampaikan ide dan pendapat, 3) Mendorong terjadinya aktivitas belajar, 4) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih berarti. Menurut (Dewi et al., 2018) Keuntungan dari model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) meningkatkan semangat belajar karena siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, 2) membantu siswa

mengembangkan sikap ilmiah, sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti.

Di sisi lain, beberapa kekurangan dalam model belajar ini adalah:

1) membutuhkan komitmen dan kreativitas guru saat merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, 2) memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terstruktur dan sistematis, 3) efektivitas pengajaran bisa rendah jika guru tidak menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran dengan baik, 4) memerlukan waktu yang cukup lama dan persiapan yang intensif (Pallawa, 2023). Menurut (Kirana et al., 2024) Model pembelajaran *Learning Cycle* 5E juga memiliki kekurangan, di antaranya: 1) Memerlukan komitmen dan inovasi dari guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar; 2) Membutuhkan pengelolaan kelas yang lebih sistematis dan terencana; 3) Membutuhkan lebih banyak waktu dan usaha untuk menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran. Kurangnya waktu untuk melaksanakan setiap tahap dengan baik, perbedaan tingkat kesiapan guru, dan fasilitas sekolah yang tidak memadai dapat menghalangi fase eksplorasi (Ramadhani et al., 2025)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* 5E memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperdalam pemahaman konsep, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun, *Learning Cycle* 5E juga memiliki

beberapa kekurangan, antara lain membutuhkan komitmen, kreativitas, dan kesiapan guru yang tinggi, pengelolaan kelas yang sistematis, serta waktu dan persiapan yang lebih panjang.

3. Aplikasi *Let's Read*

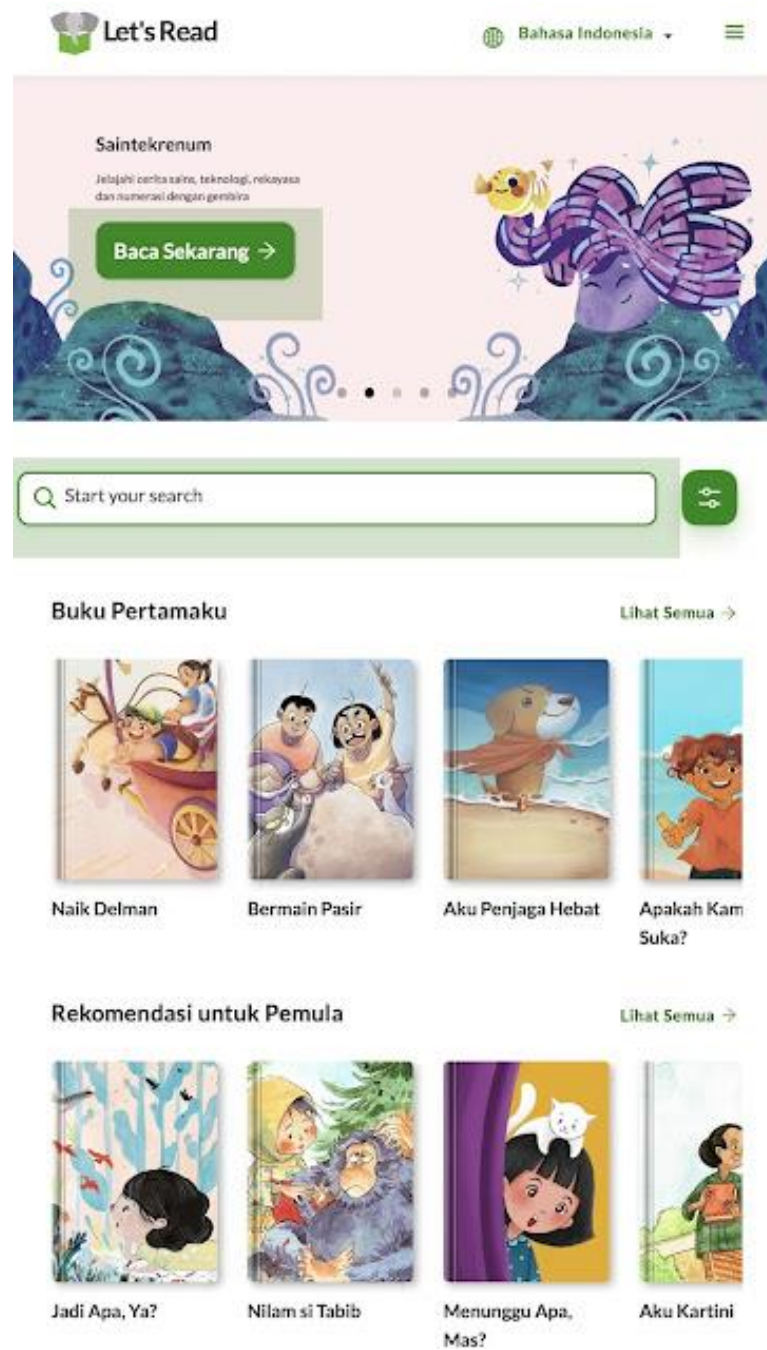
a. Pengertian Aplikasi *Let's Read*

Aplikasi *Let's Read* merupakan literasi digital berisi koleksi buku multibahasa bergambar untuk menambah pengetahuan mereka melalui perangkat mobile. Diberikan beragam koleksi cerita bergambar yang disesuaikan dengan karakter anak yang sangat menarik, juga diberikan kemudahan dengan bisa mengatur keinginan melalui fitur “filter” mulai dari pemilihan bahasa, tingkat kesulitan bacaan, dan kategori bacaan. Aplikasi *Let's Read* juga menyuguhkan bacaan dengan konten budaya, sehingga dapat menjadi ajang memperkenalkan tradisi budaya kepada anak-anak (Afifatunnisa et al., 2023). Adanya kemajuan teknologi menciptakan fenomena baru yang berupa aplikasi *Let's Read* yang dapat diakses dengan mudah khususnya pelajar.

Maruti & Nugroho, (2025) menyatakan bahwa *Let's Read* adalah sebuah perpustakaan digital yang sangat ahli di bidang anak dan sejalan dengan literasi di era 5. 0. *Let's Read* didirikan oleh *Books for Asia*, yaitu sebuah program literasi yang sudah ada sejak tahun 1954. Program *Let's Read* telah mendapatkan penghargaan *U. S Library of Congress Literacy Awards* karena inovasinya dalam mempromosikan literasi pada bulan Desember 2017. *Let's Read* adalah aplikasi digital untuk membaca yang

dibuat untuk menyediakan kumpulan cerita bergambar dalam berbagai bahasa dengan tampilan yang menarik dan fitur suara yang menyenangkan. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam membaca sejak usia dini melalui elemen visual dan audio yang menghibur (Andini & Widiensyah, 2025).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa aplikasi *Let's Read* adalah sebuah perpustakaan digital berbasis *mobile* yang menawarkan berbagai buku cerita bergambar dalam berbagai bahasa untuk anak-anak. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat serta keterampilan membaca anak sejak usia dini. Dengan tampilan yang menarik dan adanya fitur penyaring bacaan (bahasa, tingkat kesulitan, dan kategori), serta dukungan konten budaya dan audio.



Gambar 2. 1 Aplikasi *Let's Read*

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Let's Read*

Aplikasi *Let's Read* memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat digunakan secara gratis tanpa ada biaya *offline* maupun *online*, praktis diakses dimana saja melalui perangkat mobile, menawarkan beragam bahasa mulai nasional, asing, maupun daerah. Cerita yang disajikan dalam aplikasi *Let's Read* mudah dipahami dengan kalimat singkat disertai ilustrasi yang menarik, Hal ini membuat aplikasi *Let's Read* mengundang antusiasme pembaca khususnya pelajar yang diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap minat membaca siswa.

Kekurangan dari aplikasi ini adalah ilustrasi gambar hanya dalam bentuk dua dimensi saja, selain itu orang tua yang awam teknologi dan siswa tidak memiliki perangkat digital akan kesulitan untuk memanfaatkan dan mengoperasikannya (Baroka, 2024). Maka hal ini dengan diterapkan di sekolah melalui bantuan guru, siswa akan mengerti bagaimana cara mengakses aplikasi *Let's Read* ini. Kelemahan dari aplikasi ini terutama terletak pada 1) tampilan gambar yang hanya ada dalam dua dimensi. Jika ada gambar bergerak atau animasi di bagian depan cerita, anak-anak mungkin akan lebih tertarik pada isinya. 2) Selain itu, orang tua yang kurang paham teknologi bisa mengalami kesulitan saat mencoba mengakses dan menggunakan aplikasi ini (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa aplikasi *Let's Read* memiliki keunggulan sebagai media literasi digital yang gratis, mudah diakses melalui perangkat *mobile*, mendukung berbagai bahasa, serta menyajikan cerita dengan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik sehingga berpotensi meningkatkan minat membaca siswa. Namun, aplikasi ini juga memiliki kelemahan, yaitu ilustrasi yang masih dua dimensi dan kendala penggunaan bagi orang tua maupun siswa yang kurang menguasai teknologi atau tidak memiliki perangkat digital.

4. Kajian Penelitian yang Relevan

- a. Berdasarkan penelitian dari Herlina, et al., (2023) penggunaan aplikasi *Let's Read* efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam membaca yang signifikan. Hasil observasi menunjukkan tujuan yang diharapkan untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa melalui penggunaan *Let's Read* sebagai media pembelajaran. Hasil *post*-angket dibuktikan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Jelambar 06 setelah penerapan media *Let's Read*. Hasil menunjukkan bahwa nilai Sig.(2 tailed) pada kedua data pada uji *paired sample t-test* yaitu sebesar 0,000 kurang dari taraf signifikan (α) = 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Berdasarkan penelitian dari (Alfadila & Rosiyanti, 2024b) penerapan aplikasi *Let's Read* efektif untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas SD Lab School FIP UMJ. Hasil observasi aktivitas menunjukkan

bahwa tujuan yang diharapkan meningkatkan minat baca siswa telah dicapai. Pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Let's Read* mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada minat baca dari kondisi awal 27% menjadi 50% pada siklus I dan siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi *Let's Read* dapat membantu meningkatkan minat baca siswa. Ketika mereka diminta untuk melakukan kegiatan membaca yang menggunakan perangkat teknologi mereka lebih antusias dan semangat.

B. Kerangka Berpikir

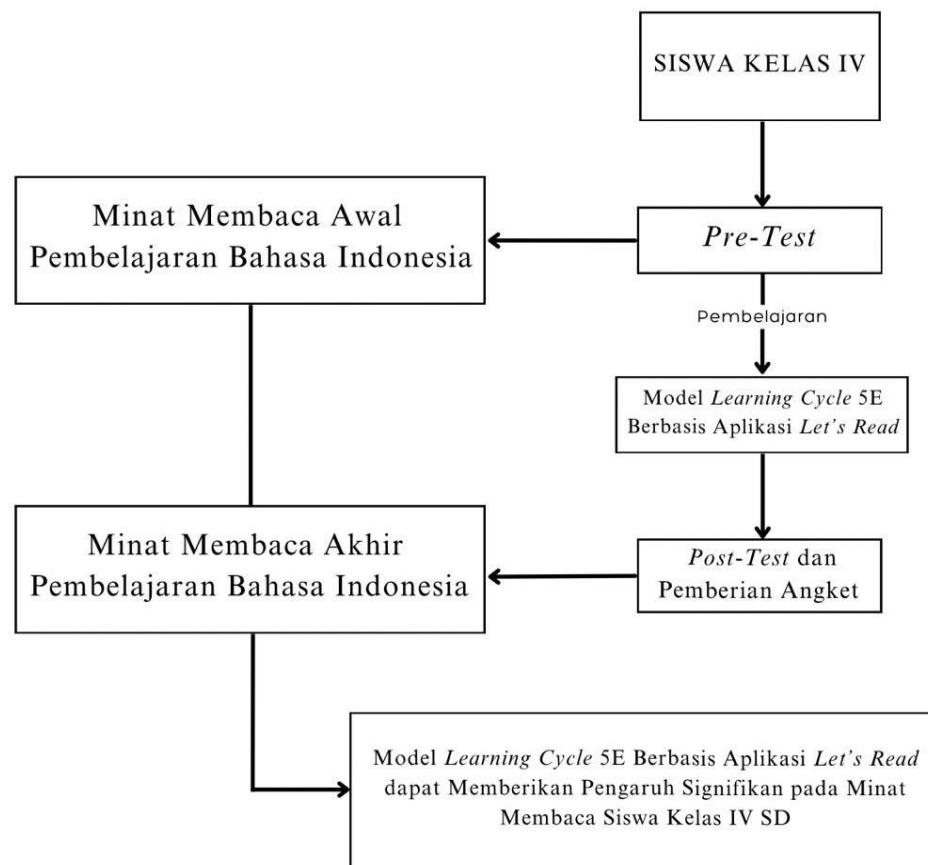
Pada penelitian ini, uji coba hanya dilakukan pada satu kelas. Perlu dilakukan pengukuran awal kepada siswa sebelum adanya perlakuan. Tahap awal siswa kelas IV mengikuti *Pre-Test* untuk mengetahui seberapa jauh minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, hasil dari *Pre-Test* digunakan sebagai baseline atau acuan dasar awal untuk dibandingkan dengan hasil *Post-Test*.

Setelah *pre-test* dilakukan, siswa diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbasis aplikasi *Let's Read* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dipilih karena pembelajaran berpusat pada siswa yang mengajarkan siswa belajar aktif dan mandiri, guru hanya sebagai fasilitator. Sementara aplikasi *Let's Read* digunakan sebagai alat bantu interaktif dan menarik yang bertujuan membantu

siswa dalam meningkatkan minat membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, untuk mengukur dan mengetahui kemampuan akhir ketika belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E berbasis aplikasi *Let's Read*, siswa perlu diberikan *Post-Test* dan angket. Dengan diberikan *Post-Test* dan angket akan dapat diketahui hasil dari perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E berbasis aplikasi *Let's Read*. *Post-test* ini dilakukan untuk dibandingkan dengan *Baseline* pada saat *Pre-Test*. Hasil yang diperoleh dari *Post-Test* dan angket akan menunjukkan seberapa berpengaruh terhadap minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia selama dua pertemuan.

Berdasarkan dari hasil yang telah didapat perbandingan antara *Baseline* dari hasil *Pre-Test* minat membaca pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan hasil akhir dari *Post-Test* beserta angket, maka peneliti akan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Learning Cycle* 5E berbasis aplikasi *Let's Read* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Jika minat membaca siswa mengalami peningkatan, dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* 5E berbasis aplikasi *Let's Read* berpengaruh pada minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbasis aplikasi *Let's Read* memberikan pengaruh pada minat membaca pada mata pelajaran siswa kelas IV SD”.