

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca adalah proses berpikir dan memahami makna lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerakan mata, bahasa batin, serta ingatan (Harianto, 2020). Kemampuan ini memungkinkan siswa mengenali kata-kata tertulis dan memahami maknanya melalui bunyi bahasa. Hal ini menjadikan membaca sangat penting bagi siswa kelas 1 SD karena dapat memperluas wawasan, mempertinggi daya pikir, serta memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru bagi siapa saja yang ingin maju (Khasanah, 2022). Literasi dasar yang kuat dari membaca lancar membantu siswa tidak hanya mengikuti instruksi sederhana, tetapi juga mengembangkan pemikiran kritis awal dalam belajar. Membaca dikatakan lancar apabila dilakukan dengan pengaturan jeda, intonasi, dan ekspresi yang tepat (Chandra dkk., 2022).

Membaca lancar dapat didefinisikan sebagai kemampuan membaca tanpa tersendat dengan intonasi, pelafalan, dan pemahaman tanda baca yang tepat (Riwu & Melo, 2022). Inilah alasan mengapa penguasaan membaca yang lancar sangat penting untuk kemajuan akademik. Menurut Purwanti dkk (2023) pada siswa kelas 1 SD perlu belajar membaca dengan lancar agar siswa lebih mudah belajar dan siap menghadapi pelajaran di kelas-kelas berikutnya. Secara mendalam, membaca lancar membebaskan siswa dari beban kognitif sehingga siswa dapat memahami makna bacaan. Hal ini menumbuhkan kepercayaan diri

siswa untuk belajar secara mandiri. Jika siswa belum memiliki kemampuan membaca lancar, maka siswa akan mengalami kesulitan untuk mengikuti pelajaran dan mungkin akan tertinggal dalam prestasi akademik di kelas. Pentingnya literasi juga ditekankan oleh Azzahrah & Rustini (2023), yang menyebutkan bahwa kemampuan membaca dasar penting untuk perkembangan keseluruhan. Selain itu, Rifa'i dkk (2024) menyatakan bahwa membaca sangat penting dalam pendidikan karena tidak hanya berpengaruh pada pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi kunci untuk memahami berbagai mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Wayut 03 Kabupaten Madiun dan SDN Jiwan 01 Kabupaten Ngawi pada kelas 1 pengajaran membaca guru masih diajarkan dengan menggunakan papan tulis dan memberi soal pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Pengajaran ini masih monoton dan kurang interaktif, sehingga menciptakan suasana kelas yang kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Sebagian besar siswa tidak fokus, asik berbicara dan bermain sendiri. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru belum memanfaatkan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets*. Belum adanya media pembelajaran ini membuat materi sulit dipahami oleh siswa kelas rendah, terutama kelas 1 SD. Akibatnya, pembelajaran membaca menjadi kurang efektif, sehingga masih ada siswa yang belum mencapai standar membaca lancar. Untuk mengatasi ketidakefektifan, pengajaran di kelas 1 perlu disempurnakan. Salah satu model pembelajaran

yang dipandang efektif untuk menumbuhkan minat dan membaca lancar adalah model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*).

Model pembelajaran SQ3R adalah model pembelajaran yang bersifat inklusif sehingga mampu membantu menyamakan kualitas pemahaman bacaan siswa di seluruh wilayah Indonesia (Anur & Ichsan, 2026). Adapun sintaks model pembelajaran SQ3R menurut Astuti & Masrungan (2025), meliputi: (1) *Survey*: memeriksa atau meneliti teks secara cepat, (2) *Question*: menyusun pertanyaan berdasarkan bagian-bagian teks, (3) *Read*: membaca untuk mencari jawaban, (4) *Recite*: menceritakan kembali tanpa melihat catatan dan (5) *Review*: mengulas kembali seluruh materi. Penerapan SQ3R sangat penting karena mengubah aktivitas membaca menjadi interaksi aktif yang bermakna melalui enam keunggulan utama. Menurut Mangen & Sanoto (2025) model SQ3R membangun pemahaman mendalam siswa secara aktif. Kedua, SQ3R menciptakan retensi yang kuat untuk memperkuat daya ingat jangka panjang melalui tahap pengulangan materi. Selain itu, model ini membina kemandirian belajar siswa dalam memproses teks secara mandiri serta menciptakan fokus tinggi yang meningkatkan konsentrasi melalui pencarian jawaban atas pertanyaan spesifik. Lebih lanjut, SQ3R mendorong interaksi aktif antara siswa dengan teks bacaan dan ditutup dengan optimasi kognitif yang efektif dalam mengurangi beban otak melalui pemberian gambaran umum sebelum masuk ke detail yang rumit. Sejalan dengan kebutuhan yang ada, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Flipbook* menjadi solusi efektif untuk diterapkan.

Flipbook merupakan buku elektronik interaktif yang dapat dibolak-balik sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran (Nariswari dkk., 2022). Penggunaan *Flipbook* sangat penting dalam pembelajaran berkat enam peran utamanya. Selaras dengan pendapat Cahyono (2023) yang menyatakan bahwa *Flipbook* bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang diimplementasikan langsung di kelas. Kedua, mendorong kemandirian siswa dalam eksplorasi mandiri. Menurut Purnomo dkk (2024) ketiga, *Flipbook* berperan penting menjadi media pembelajaran modern yang menggantikan metode tradisional agar guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan adaptif. Keempat, memperkaya literasi dasar dengan teks dinamis yang ramah bagi pemula. Kelima, menyediakan akses mudah via berbagai perangkat digital. Keenam, memfasilitasi aktivitas interaktif beragam, seperti BookWidgets, untuk latihan soal yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran *Flipbook* akan semakin optimal jika diintegrasikan dengan platform *BookWidgets*, yang memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas interaktif dan latihan soal yang variatif untuk siswa.

BookWidgets adalah platform pembelajaran berbasis *website* yang memudahkan pendidik menyajikan materi kreatif serta kuis menarik melalui beragam fitur interaktif (Isroani, 2021). Penggunaan media *BookWidgets* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui enam pentingnya. Pertama, menciptakan pengalaman belajar dinamis dengan mengintegrasikan konten informatif, elemen permainan, dan latihan mandiri. Kedua, menurut Putra dkk

(2025) media digital inovatif yang memudahkan guru merancang beragam aktivitas interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Ketiga, fitur diferensiasi efektif memotivasi dan menyelesaikan belajar siswa secara nyata. Keempat, grading otomatis menyediakan umpan balik langsung untuk pemahaman hasil siswa. Kelima, monitoring real-time memungkinkan guru melacak progres siswa sambil menghemat waktu penilaian. Keenam, fitur-fitur ini membentuk lingkungan belajar fleksibel yang memaksimalkan potensi akademik siswa.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Arnelita dkk (2026) model pembelajaran SQ3R terbukti efektif meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa melalui suasana belajar yang lebih interaktif dibanding metode ceramah. Selanjutnya, menurut Selmedani (2021) model pembelajaran SQ3R terbukti meningkatkan kualitas perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa di semua aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) dari siklus I ke siklus II. Selanjutnya, menurut Faisal & Amir (2024) terbukti terlaksana sangat efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa ke kategori sangat tinggi. Lalu, menurut Setiawaty dkk. (2025) *Flipbook* terbukti sangat layak, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan penilaian ahli, respons positif, serta hasil uji statistik. Temuan serupa oleh Alsmy & Lubis (2024) yang menyatakan media pembelajaran *Flipbook* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan karena terbukti meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD dengan

kategori *N-gain* sedang (0,65). Disisi lain, menurut Nurkamilah (2025) media pembelajaran *Flipbook* terbukti sukses meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 2 SD hingga 77,8%, berkat dukungan media yang menarik serta kolaborasi antara guru dan orang tua.

Penelitian terdahulu menurut Gayatri & Hafniati (2024) media kosakata bahasa Jerman berbasis *BookWidgets* dinyatakan sangat layak digunakan setelah meraih nilai 95 (sangat baik) dari validator materi dan media. Temuan serupa oleh Zaitun dkk (2021) *BookWidgets* terbukti efektif meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa secara signifikan sebesar 48,1%, siswa ingin terus belajar menggunakan media di kelas setelah merasakan perubahan positif. Disisi lain, Husin dkk (2024) menyatakan *BookWidgets* yang dikembangkan berbasis video pembelajaran terbukti dapat meningkatkan semangat dan konsentrasi siswa. Selanjutnya, Basam & Sulfasyah (2020) menyatakan bahwa metode VAKT secara efektif meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa hingga berhasil mencapai target nilai yang diharapkan. Lalu, menurut Chandra dkk (2022) melalui proses *grounded theory* menghasilkan teori baru bahwa anak usia 7-8 tahun di Indonesia menganggap kelancaran membaca diukur dari kemampuan membaca cepat tanpa terbata-bata kata demi kata. Selanjutnya Hurrahmi dkk (2024) mengungkapkan implementasi teks dialog secara efektif dalam menentukan tingkat kemampuan membaca siswa pada level 3 sekaligus membantu memahami isi bacaan dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti *Flipbook* dan *BookWidgets* umumnya hanya berfokus

pada penyajian fitur-fitur yang menarik serta pemaparan materi visual dan audio-visual yang mampu meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa. Maka, peneliti akan melengkapi media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets* dengan menggabungkan fitur-fitur yang menarik, materi visual dan audio-visual, *game* interaktif serta kuis interaktif berbasis *learning.apps*. Secara khusus, peneliti akan mengintegrasikan media pembelajaran *Flipbook* dan *Bookwidgets* dengan model pembelajaran SQ3R yang telah terbukti efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas 1 SD. Kebaruan penelitian ini terletak pada studi komparasi penggunaan media *Flipbook* dan *BookWidgets* dengan model pembelajaran SQ3R untuk mengidentifikasi media mana yang lebih optimal dalam memfasilitasi pengenalan huruf, pelafalan serta intonasi siswa pada membaca lancar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran SQ3R dengan Media Pembelajaran *Flipbook* Dan *Bookwidgets* Terhadap Kemampuan Membaca Lancar Siswa Kelas 1 SD.”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran SQ3R dengan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets* terhadap kemampuan membaca lancar kelas 1 SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah ada perbedaan penggunaan model

pembelajaran SQ3R dengan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets* terhadap kemampuan membaca lancar siswa kelas 1 SD?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menguji perbedaan penggunaan model pembelajaran SQ3R dengan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets* terhadap kemampuan membaca lancar siswa kelas 1 SD.”

E. Kegunaan Penelitian

Ada dua jenis manfaat berbeda yang ditawarkan oleh penelitian ini yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan untuk para pendidik dan calon pendidik dalam mengajar, terutama bagi pengguna model pembelajaran SQ3R dan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis terdapat kegunaan penelitian yang dapat diperoleh bagi siswa, guru, dan peneliti sebagai berikut yaitu :

a. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah.

b. Bagi Guru

Dapat memperluas wawasan mengenai model dan media pembelajaran yang bisa diterapkan dan disenangi siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada sekolah yang digunakan untuk penelitian.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru mengenai model pembelajaran SQ3R dengan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets* terhadap kemampuan membaca lancar siswa kelas 1 SD sesuai dengan keadaan di lapangan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah model pembelajaran yang membantu siswa memahami isi teks secara menyeluruh dari pengamatan awal hingga evaluasi mandiri. Sintaks model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), sebagai berikut : Survey (meninjau), Question (menyusun pertanyaan), Read (membaca), Recite (menceritakan kembali), Review (meninjau ulang).

2. Media pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran *Flipbook* merupakan inovasi buku digital interaktif yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, dan video guna memberikan pengalaman membaca yang konkret serta mendukung kemandirian belajar siswa SD. Implementasi *Flipbook* yang mengangkat kalimat sederhana melalui model SQ3R didalam *Flipbook* dengan elemen-elemen menarik dan interaktif guna menarik minat membaca siswa kelas 1 SD.

3. Media pembelajaran *BookWidgets*

Media pembelajaran *BookWidgets* merupakan platform digital interaktif yang mampu menyajikan berbagai alat seperti kuis dan permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan membaca lancar siswa SD. Implementasi menggunakan fitur *Flipbook* yang tersedia didalam *BookWidgets*, mengangkat kalimat sederhana dengan elemen-elemen menarik dan interaktif guna menarik minat membaca siswa kelas 1 SD.

4. Membaca lancar

Membaca lancar adalah kemampuan siswa SD dalam melafalkan beberapa kalimat sederhana secara cepat, tepat, dan otomatis tanpa mengeja, yang disertai dengan intonasi serta ekspresi yang sesuai guna memahami pesan atau isi bacaan secara utuh. Indikator membaca lancar, sebagai berikut : membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar, membaca suku kata dengan lancar, membaca kata secara tepat dan cepat, membaca kalimat dan

paragraf dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai, kemampuan memahami isi bacaan dengan tingkat kelancaran yang baik

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi empat aspek utama. Model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah model pembelajaran yang membantu siswa memahami isi teks secara menyeluruh dari pengamatan awal hingga evaluasi mandiri. *Flipbook* adalah inovasi buku digital interaktif yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, dan video guna memberikan pengalaman membaca yang konkret serta mendukung kemandirian belajar siswa SD. *BookWidgets* platform digital interaktif yang mampu menyajikan berbagai alat seperti kuis dan permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan membaca lancar siswa SD. Membaca lancar adalah kemampuan siswa SD dalam melafalkan beberapa kalimat sederhana secara cepat, tepat, dan otomatis tanpa mengeja, yang disertai dengan intonasi serta ekspresi yang sesuai guna memahami pesan atau isi bacaan secara utuh.