

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran SQ3R

1.1 Pengertian Model Pembelajaran SQ3R

Model pembelajaran SQ3R adalah model membaca yang terdiri dari lima langkah yaitu *survey*, *question*, *read*, *recite* dan *review* (Yesika dkk., 2022). Model pembelajaran SQ3R merupakan model pembelajaran mengenai pemahaman teks yang dirancang untuk membimbing siswa untuk pemahaman mendalam sejak pertama kali membaca materi (Misnawan dkk., 2022). Model pembelajaran SQ3R adalah model pembelajaran mengenai pemahaman yang dirancang untuk membantu siswa berpikir tentang teks yang sedang siswa baca (Antari dkk., 2024). Model pembelajaran SQ3R adalah teknik membaca dan belajar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman serta kemampuan membaca teliti dari suatu teks (Maulida, 2025). Model pembelajaran SQ3R adalah model membaca yang membantu siswa menguasai materi, memahami bacaan dengan membaca teks secara berulang-ulang (Sari dkk., 2022). Model pembelajaran SQ3R adalah model pembelajaran yang efektif mendorong siswa fokus pada inti bacaan guna memperluas wawasan dan daya pikirnya

(Widnyana dkk., 2023). Model pembelajaran SQ3R merupakan suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik berpikir kritis saat membaca sekaligus membimbing siswa menjadi pembaca yang efektif (Ayuningtyas dkk., 2025). Jadi, model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) merupakan model pembelajaran membaca yang terstruktur untuk memperkuat daya ingat siswa dalam jangka panjang melalui langkah-langkah pengamatan singkat, pembuatan pertanyaan, pembacaan intensif, pengulangan materi secara lisan, serta peninjauan kembali.

1.2 Sintaks Model Pembelajaran SQ3R

Sintaks model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) menurut Misnawan dkk (2022) dapat diuraikan ke dalam lima tahapan, sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran SQ3R

Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<i>Survey</i> (meninjau)	Guru meminta siswa untuk memperhatikan judul, gambar, dan sub-bab dalam bacaan secara cepat.	Siswa melakukan pengamatan terhadap teks untuk memperoleh gambaran umum mengenai isi bacaan.
<i>Question</i> (menyusun pertanyaan)	Guru membimbing siswa untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan awal teks.	Siswa menyusun daftar pertanyaan dari judul dan sub-judul sesuai dengan arahan guru.
<i>Read</i> (membaca)	Guru memantau siswa saat membaca teks untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat.	Siswa membaca teks secara saksama untuk menemukan informasi atau jawaban yang sesuai dengan daftar pertanyaan siswa.

<i>Recite</i> (menceritakan kembali)	Guru meminta siswa menyampaikan kembali informasi penting atau jawaban yang ditemukan menggunakan bahasa sendiri.	Siswa menyampaikan kembali informasi atau jawaban atas pertanyaan siswa tanpa melihat teks bacaan atau catatan.
<i>Review</i> (meninjau ulang)	Guru memfasilitasi diskusi untuk meninjau kembali isi teks dan meluruskan pemahaman yang keliru.	Siswa memeriksa ulang catatan dan keterkaitan antarbab untuk memantapkan pemahaman secara menyeluruh.

Model pembelajaran SQ3R diawali dengan survei teks oleh siswa untuk membangun kerangka berpikir sebelum mendalami seluruh isi bacaan (Salsabila dkk., 2022). Model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dilanjutkan dengan pemicuan rasa ingin tahu, di mana guru mengajak siswa untuk bersikap kritis dengan mengubah poin-poin judul menjadi alat pencarian informasi yang spesifik (Yulia dkk., 2019). Membaca menjadi lebih terarah dan efektif ketika siswa berinteraksi langsung dengan teks untuk menjawab ketidakpastian yang telah dicatat sebelumnya (Khairo & Nurlizawati, 2025). Kemampuan pemahaman siswa kemudian diuji melalui pengolahan konsep secara pribadi, yaitu kemampuan mengubah informasi dasar menjadi penjelasan mandiri yang kokoh dan secara psikologis mendukung perpindahan data ke memori jangka panjang (Rispatiningsih, 2024). Guru bertindak sebagai fasilitator dalam penyatuan proses berpikir untuk memastikan bahwa semua potongan

informasi yang diperoleh telah terintegrasi menjadi pemahaman yang terpadu dan terhindar dari penafsiran yang keliru (Ginanjari dkk., 2025).

1.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SQ3R

Model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) memiliki keunggulan utama yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong siswa berpikir kritis dan aktif, serta membuat ingatan terhadap materi bertahan lebih lama (Astuti & Masrunah, 2025). Selain itu, model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) memberikan kemudahan dalam memahami bacaan, meningkatnya daya ingat, serta hilangnya rasa jenuh saat membaca (Antari dkk., 2024). Kelebihan lainnya adalah menghemat waktu, melatih siswa memecahkan masalah secara mandiri, menciptakan pembelajaran yang fokus pada materi, serta membiasakan pengulangan membaca (Ayuningtyas dkk., 2025). Disisi lain, model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) memiliki kelemahan yaitu tidak semua jenis teks bacaan dapat diterapkan dengan model pembelajaran SQ3R (Selmedani, 2021). Model pembelajaran SQ3R sulit diterapkan pada materi yang sukar, menuntut keterampilan khusus dan batas waktu, serta hanya berfokus pada pemahaman isi bacaan secara wajib (Faisal & Amir, 2024). Model pembelajaran SQ3R terletak pada sulitnya penerapan pada materi sukar, besarnya tuntutan keterampilan khusus dan alokasi waktu, serta fokusnya yang hanya terbatas pada pemahaman teks wajib (Trisdiana & Murni, 2022).

2 Media Pembelajaran *Flipbook*

2.1 Pengertian Media Pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran *Flipbook* adalah sebuah media pembelajaran digital berupa buku elektronik yang interaktif, memadukan teks, gambar, audio, video, dan lain-lain sehingga memberikan pengalaman membaca seperti buku fisik namun dengan variasi elemen yang menarik (Saparina dkk., 2022). *Flipbook* merupakan alat pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan gambar statis untuk animasi, tetapi juga menggabungkan beberapa modalitas seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang kaya dan menarik (Afriani, 2024). *Flipbook* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran tetapi tidak hanya berupa teks namun juga dapat diisi gambar, suara, link dan video pada lembar kerja (Cahyono, 2023). *Flipbook* merupakan media digital yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku interaktif yang dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti animasi, audio, dan video (Setyorini, 2023). *Flipbook* adalah sebuah buku digital yang dapat menyajikan teks, gambar, suara, video agar pembelajaran lebih bermakna komunikatif, interaktif dan efektif. (Juliani & Ibrahim, 2023). Jadi, media pembelajaran *Flipbook* adalah buku digital interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk memberikan pengalaman belajar yang komunikatif, efektif, dan lebih bermakna.

2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran *Flipbook* memiliki fitur yang membedakannya dari media cetak dan media digital lainnya. *Flipbook* menghadirkan desain mirip buku cetak dalam bentuk digital, pengguna dapat membalik halaman secara virtual dan menghasilkan pengalaman belajar yang menarik (Nariswari dkk., 2022). Keunggulan utamanya yaitu kemampuannya menggabungkan beragam elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, yang secara serentak merangsang berbagai indera siswa dalam proses belajar (Artatiana, 2023). Selain itu, sifatnya yang fleksibel memungkinkan media ini diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik, sehingga mendukung belajar mandiri siswa (Hayati dkk., 2024). Efisiensi penyajian materi juga menjadi karakteristik penting, dimana informasi rumit dapat diatur secara terstruktur dan navigasi yang sederhana membantu siswa menemukan poin-poin tertentu (Resti, 2025). Media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilan estesisnya serta fitur interaktif yang mengurangi kebosanan dibandingkan buku teks konvensional (Marvelia & Rukmi, 2022). Media pembelajaran *Flipbook* memiliki karakteristik yang tidak memerlukan proses pencetakan fisik, namun tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi materi yang lebih nyata dan dinamis (Inggriyani & Putri, 2026).

2.3 Cara Membuat Media Pembelajaran Flipbook

Proses pembuatan media pembelajaran *Flipbook* diawali dengan tahap perencanaan, penyusunan draf materi dan peta konsep menjadi dasar agar isi media selaras dengan tujuan pembelajaran (Rahman dkk., 2022). Setelah materi siap, selanjutnya adalah merancang desain menggunakan aplikasi seperti *canva* atau lainnya untuk menghasilkan desain yang menarik dan sistematis (Purnomo dkk., 2024). Desain yang telah selesai kemudian dikonversi menjadi format PDF sebagai lalu diunggah ke platform media pembelajaran *Flipbook* (Wibowo dkk., 2025). Tahapan utama pembuatan media pembelajaran *Flipbook* adalah penambahan elemen interaktif, audio, video penjelasan, serta tombol navigasi untuk memperkaya pengalaman belajar mandiri siswa (Dinanti dkk., 2024). Setelah semua komponen interaktif terintegrasi, dilakukan proses publikasi ke tautan, sehingga media dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat *smartphone* maupun *laptop* (Junaidi dkk., 2022). Tahap terakhir, jika sudah selesai perlu divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan serta efektivitasnya sebelum diterapkan secara luas di kelas (Aghni dkk., 2024).

2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flipbook*

Kelebihan utama *Flipbook* terletak pada kemampuannya menyajikan visualisasi dinamis melalui integrasi teks, gambar, dan video yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aghni dkk.,

2024). Media pembelajaran *Flipbook* sangat praktis karena dapat diakses secara daring, sehingga mendukung belajar mandiri siswa (Landina & Agustiana, 2022). Selain itu, format interaktifnya membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep daripada buku cetak (Arisandhi dkk., 2023). Di sisi lain, implementasi *Flipbook* kurang optimal jika digunakan untuk kelompok besar kecuali menggunakan *SmartTV* (Rumahenga dkk., 2025). Pembuatan *Flipbook* yang berkualitas baik memerlukan waktu yang cukup lama (Putri & Wiranti, 2023). Terakhir, implementasi *Flipbook* bergantung pada koneksi internet stabil dan perangkat elektronik yang memadai, sehingga sulit diterapkan di daerah dengan infrastruktur digital terbatas (Nurwidiyanti & Sari, 2022).

2. Media Pembelajaran *BookWidgets*

3.1 Pengertian Media Pembelajaran *BookWidgets*

Media pembelajaran *BookWidgets* adalah platform digital pendidikan penyedia berbagai alat interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan lembar kerja yang dapat disesuaikan oleh guru (Gayatri & Hafniati, 2024). Pemanfaatan teknologi *BookWidgets* mempermudah manajemen kelas melalui sistem penilaian otomatis yang terhubung langsung dengan ekosistem *Learning Management System*, sehingga proses evaluasi menjadi lebih praktis (Putra dkk., 2025). Guru dapat memanfaatkan variasi fitur survei dan ulasan materi di dalamnya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan responsif

terhadap kebutuhan siswa (Husin dkk., 2024). *BookWidgets* merupakan salah satu *platform* yang mendukung penyajian permainan edukatif yang mampu menyediakan pengalaman belajar interaktif lengkap sekaligus mudah digunakan (Sari dkk., 2025). *BookWidgets* merupakan platform pembelajaran yang menyediakan berbagai modul digital seperti kuis, latihan mendengarkan, permainan, dan lembar kerja siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Yulian & Damaianti, 2025). *BookWidgets* merupakan platform digital yang mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik melalui ponsel, laptop, atau komputer (Fatria dkk., 2025). Jadi, *BookWidgets* adalah platform digital edukasi interaktif dan mudah diakses yang menyediakan berbagai modul seperti kuis, permainan, dan lembar kerja, serta dilengkapi sistem penilaian otomatis yang terintegrasi dengan LMS untuk mempermudah evaluasi pembelajaran.

3.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran *BookWidgets*

BookWidgets sebagai media pembelajaran unggul dengan karakteristik platform interaktif, menyediakan lebih dari 40 jenis tugas digital yang variatif untuk mendukung pembelajaran (Ahnaf Istiqlal Berutu dkk., 2024). Ciri khas utama media pembelajaran *BookWidgets* adalah kemampuan memberikan umpan balik instan, sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil evaluasi dan perbaikan tanpa menunggu lama (Sari dkk., 2025). Fitur *custom* yang fleksibel, memungkinkan guru merancang aktivitas belajar adaptif seperti kuis

interaktif, permainan edukatif, hingga lembar kerja digital yang menarik secara visual (Febriani dkk., 2025). Selain itu, ciri-ciri dari kemampuan integrasinya yang lancar dengan berbagai *Learning Management System* (LMS) populer, sehingga memudahkan pengelolaan tugas dan pemantauan progres siswa secara terstruktur (Antawinata dkk., 2026). *BookWidgets* juga memiliki fitur *monitoring* waktu nyata yang dapat memantau aktivitas layar siswa saat mengerjakan tugas untuk memastikan fokus dan keterlibatan siswa tetap terjaga (Puspitasari & Farahiba, 2024). Terakhir, pembelajaran berbasis multimedia yang dimana video, audio, dan elemen interaktif lainnya dapat diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam bagi siswa (Susilawati dkk., 2025).

3.3 Cara Membuat Media Pembelajaran *BookWidgets*

Tahapan pembuatan media pembelajaran *BookWidgets* dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran dan memilih jenis widget paling relevan dari puluhan opsi yang tersedia di platform (Puspitasari & Farahiba, 2024). Guru menyusun konten materi ke dalam template terpilih dengan mengatur soal, kunci jawaban, serta parameter penilaian otomatis (Hesti dkk., 2023). Langkah selanjutnya adalah membuat media menarik dengan menambahkan gambar, audio, atau video untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa (Yehezkiel & Sapta, 2025). Setelah desain konten selesai, guru mengatur fitur kontrol seperti batas waktu pengerjaan dan mode

keamanan untuk menjaga integritas tugas digital (Faizin dkk., 2025). Media yang telah diatur kemudian dipublikasikan melalui tautan atau diintegrasikan langsung ke *Learning Management System* (LMS) (Hakim dkk., 2025). Sebagai langkah terakhir, guru menguji coba dan memvalidasi teknis untuk memastikan semua fitur interaktif berfungsi optimal sebelum digunakan siswa (Febriani dkk., 2025).

3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *BookWidgets*

Keunggulan utama *BookWidgets* adalah fitur penilaian otomatis yang memberikan umpan balik secara instan, sehingga siswa dapat langsung memahami kesalahan siswa (Namsraidorj dkk., 2025). *BookWidgets* juga menyediakan beragam tugas interaktif yang efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Ratnasari dkk., 2025). Selain itu, *BookWidgets* terintegrasi dengan berbagai LMS memudahkan guru memantau progres dan aktivitas siswa secara sistematis dan real-time (Zheng Yang dkk., 2024). Namun, media ini sangat bergantung pada akses internet yang membuat pembelajaran terhambat jika koneksi tidak stabil (Allie, 2024). Secara teknis, guru membutuhkan waktu dan kreativitas untuk memahami navigasi serta menyusun konten agar fitur optimal (Yulian & Damaianti, 2025b). Selain itu, keterbatasan versi gratis sering menghambat sekolah dalam anggaran untuk mengakses fitur premium (Yulian & Damaianti, 2024).

4. Kemampuan Membaca Lancar

4.1 Pengertian Membaca Lancar

Membaca lancar adalah kemampuan membaca teks secara cepat, tepat, dan ekspresif untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh tanpa harus mengeja (Rambe dkk., 2026). Membaca lancar merupakan suatu kompetensi membaca teks secara cepat, tepat, dan ekspresif tanpa mengeja guna memahami isi pesan secara komprehensif (Lubis dkk., 2025). Kemampuan membaca adalah proses yang memungkinkan siswa mengenali kata-kata tertulis dan memahami maknanya melalui bunyi bahasa (Artatiana, 2023). Membaca adalah gerbang literasi dasar yang sangat penting bagi siswa kelas 1 SD bukan hanya untuk mengenali kata-kata, tetapi juga untuk memahami maknanya demi menguasai materi di semua bidang pelajaran (Soleha dkk., 2021). Membaca adalah proses membangun makna, penguasaan keterampilan ini sejak usia dini menjadi kunci utama bagi individu untuk berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat modern (Sugiharto dkk., 2024). Membaca lancar merupakan kemampuan siswa membaca nyaring secara stabil, baik pada tingkat suku kata maupun kata secara tepat dan berkelanjutan (Oktaviani & Agustina, 2025). Dengan demikian, membaca lancar adalah kompetensi membaca teks secara cepat, tepat, dan ekspresif tanpa mengeja untuk memahami pesan secara komprehensif, dengan indikator utama berupa akurasi-kecepatan, ketepatan lafal-intonasi, serta kestabilan menyuarakan kata.

4.2 Indikator Membaca Lancar

Pada membaca lancar, terdapat indikator membaca lancar.

Indikator membaca lancar, sebagai berikut :

Tabel 2.2 Indikator Membaca Lancar

Indikator	Sub Indikator
Membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar.	Mencakup kemampuan siswa dalam membedakan bentuk visual huruf serta melafalkan bunyi fonem vokal dan konsonan secara tepat
Membaca suku kata dengan lancar.	Kemahiran merangkaikan kombinasi huruf menjadi unit suku kata (seperti pola konsonan-vokal) tanpa terputus-putus.
Membaca kata secara tepat dan cepat.	Pengenalan kata utuh sehingga siswa dapat membaca kata demi kata dengan akurasi tinggi dan durasi yang singkat
Membaca kalimat dan paragraf dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai.	Melibatkan kemampuan mengatur jeda sesuai tanda baca serta menggunakan nada suara yang ekspresif untuk menghidupkan teks.
Kemampuan memahami isi bacaan dengan tingkat kelancaran yang baik	Mencakup kemampuan kognitif siswa dalam menangkap inti sari atau pesan dari rangkaian kalimat yang telah dibaca dengan lancar.

Indikator membaca lancar meliputi pembacaan huruf vokal dan konsonan yang benar, kemampuan membaca suku kata dan kata secara lancar, serta membaca kalimat atau paragraf dengan intonasi dan ekspresi yang tepat, disertai dengan pemahaman isi bacaan yang baik. Indikator membaca lancar menurut Rambe dkk (2026), yaitu : 1) Membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar, 2) Membaca suku kata dengan lancar, 3) Membaca kata secara tepat dan cepat, 4) Membaca kalimat dan paragraf dengan intonasi dan ekspresi yang

sesuai, 5) Kemampuan memahami isi bacaan dengan tingkat kelancaran yang baik.

Indikator membaca diawali dengan kemampuan mengenali dan melafalkan huruf vokal serta konsonan secara benar sebagai fondasi dasar dalam membedakan simbol bunyi bahasa (Mappasoro & Ulinuha, 2022). Kemampuan ini kemudian berkembang menjadi kemahiran membaca suku kata dengan lancar tanpa terputus-putus, yang selanjutnya meningkat pada tahap membaca kata secara tepat dan cepat melalui proses otomatisasi pengenalan kata utuh (*word recognition*). Hal ini sangat krusial karena penguasaan simbol yang matang akan meminimalisir kesalahan pelafalan yang dapat menghambat transisi siswa menuju tahapan membaca yang lebih kompleks (Nurani, 2026). Selain itu, kecepatan dalam mengenali kata memungkinkan siswa untuk menghemat beban kognitifnya sehingga perhatian siswa dapat dialihkan sepenuhnya pada makna yang terkandung di dalam teks.

Pada tingkat yang lebih kompleks, siswa diharapkan mampu membaca rangkaian kalimat dan paragraf dengan menggunakan intonasi serta ekspresi yang sesuai guna menghidupkan makna teks sesuai dengan tanda baca yang ada (Salsabilah dkk., 2023). Penggunaan prosodi atau nada yang tepat menjadi cerminan bahwa siswa telah mampu menghubungkan struktur kalimat dengan emosi atau pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Seluruh keterampilan teknis

tersebut pada akhirnya bermuara pada kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam, di mana tingkat kelancaran yang baik memungkinkan memori kognitif siswa fokus pada penyerapan informasi dan pesan utama dari teks yang dibaca (Zahra, 2025). Dengan demikian, kelancaran bukan sekadar kemampuan mekanis motorik, melainkan jembatan utama bagi siswa untuk mencapai kemandirian literasi dan keberhasilan belajar di jenjang pendidikan selanjutnya (Fadlilah, 2024).

5. Hakekat Bahasa Indonesia

4.3 Pengertian Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia didefinisikan sebagai proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu (Mubin & Aryanto, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri siswa (Afifah dkk., 2022). Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari karena memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang penting diajarkan karena berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai alat komunikasi yang menggunakan bahasa sesuai dengan

funksinya (Anjelina & Tarmini, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang penting untuk melatih keterampilan berbahasa dasar sekaligus mengenalkan kebudayaan dan karya sastra bangsa kepada siswa (Annisya & Baadilla, 2022). Bahasa Indonesia adalah bahasa yang memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia (Chadijah, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses sistematis yang mengembangkan empat keterampilan berbahasa terpadu untuk membentuk literasi kritis, penanaman nilai karakter, pemahaman ilmu melalui teks, serta kebanggaan terhadap bahasa nasional sebagai identitas bangsa.

4.4 Manfaat Bahasa Indonesia

Manfaat utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan kompetensi komunikasi siswa secara efektif dalam interaksi formal maupun sosial (Simbolon, 2023). Melalui proses ini, siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam mengolah informasi dari berbagai sumber bacaan (Wardana dkk., 2023). Selain itu, pembelajaran ini menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep ilmu pengetahuan lain yang disampaikan melalui bahasa nasional (Melani & Gani, 2023). Dalam ranah literasi, kegiatan ini mengasah keterampilan menulis kreatif dan sistematis untuk mengekspresikan ide secara terstruktur (Chadijah, 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia juga menanamkan nilai karakter dan budi pekerti

melalui apresiasi karya sastra (HKurniawan dkk., 2024). Terakhir, manfaatnya mencakup penguatan identitas nasional dan kebanggaan siswa menggunakan bahasa persatuan secara baik dan benar (Ilhami, 2022).

4.5 Karakteristik Bahasa Indonesia

Karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada pendekatan berbasis teks yang melatih siswa memahami dan memproduksi berbagai genre komunikasi (Iqbal dkk., 2024). Pembelajaran ini mengutamakan keterpaduan empat keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam satu tema utuh (Mailida dkk., 2023). Selain itu, kegiatan pengajarannya bersifat fungsional dengan menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi nyata sehari-hari (Afidah dkk., 2022). Aspek pedagogisnya bersifat kontekstual dengan mengaitkan materi bahasa pada budaya dan lingkungan siswa (Annisya & Baadilla, 2022). Pembelajaran ini juga memperkuat literasi digital dan kritis untuk menyaring informasi secara bijak (Hatima, 2025). Terakhir, sifat inklusifnya mendorong penghargaan keberagaman dialek sambil menjunjung bahasa baku yang benar (Agustina, 2023).

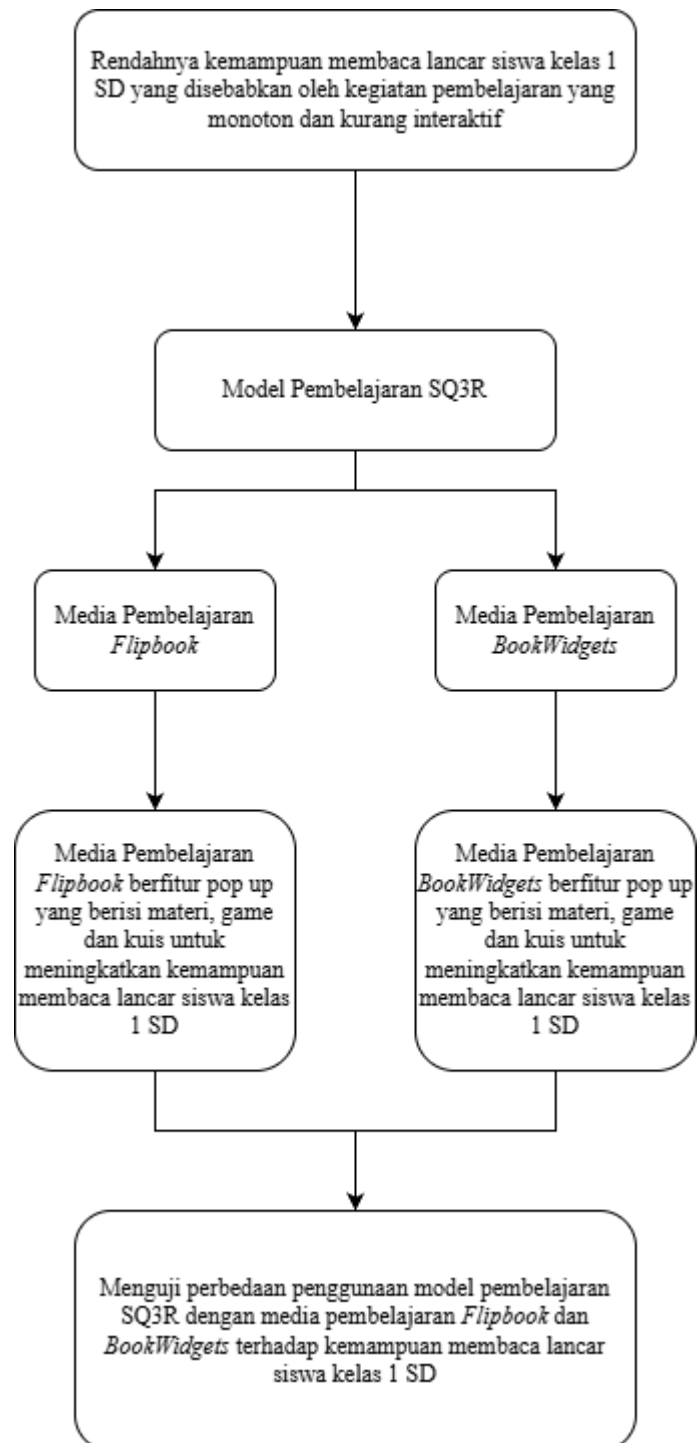
B. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Media pembelajaran dapat berasal dari instrumen konvensional hingga teknologi

kontemporer seperti media *Flipbook* dan *BookWidgets*. Media konvensional terkadang tidak begitu efektif dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Beberapa alasan media konvensional gagal melakukan ini adalah karena siswa tidak dapat memberikan visualisasi yang menarik atau mendalam, yang membuat siswa tidak terlalu berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, melihat gambar animasi membuat siswa lebih tertarik dan membuat materi lebih mudah dipahami.

Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan yang kurang memenuhi kebutuhan siswa menjadi salah satu faktor kurang terasahnya membaca lancar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memanfaatkan media *Flipbook* dan *BookWidgets* sebagai media interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 pada membaca lancar dengan tujuan pembelajaran. Siswa dapat dimotivasi untuk belajar melalui pembelajaran yang menarik. Teknologi *Flipbook* dan *BookWidgets* memberikan pengalaman visual dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media *Flipbook* dan *BookWidgets* bersifat interaktif diyakini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan relevansi pembelajaran, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa pada saat belajar. Meningkatnya minat belajar siswa diharapkan berdampak positif pada cara membaca dengan lancar.

Kerangka berpikir membantu menunjukkan hipotesis yang kuat tentang masalah yang dibahas dalam penelitian karena siswa memberikan gambaran tentang masalah dalam konteks yang lebih luas.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2023). Adapun hipotesis penelitian terdapat perbedaan kemampuan membaca lancar siswa kelas 1 SD menggunakan model pembelajaran SQ3R dengan media pembelajaran *Flipbook* dan *BookWidgets*.