COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Pengembangan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD

Ai Siti Aminah[1], Ryan Dwi Puspita[2], Agus Priyanto[3]

[1,2,3] IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

[1] aisitiaminahh26@gmail.com, [2] ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id [3] gusjur_mahesa@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract
Low reading literacy among lower-grade elementary students necessitates innovation in digital learning media. This study aimed to develop an e-book utilizing flipbook software based on the SQ3R model and to evaluate its feasibility, practicality, and effectiveness. A Research and Development (R&D) approach was employed, utilizing a modified seven-stage Borg and Gall model. The study involved 10 third-grade students in a limited trial and 25 second-grade students in an expanded trial at SDN 1 Sodong. Data collection instruments included validation sheets, user response questionnaires, and reading literacy tests. Results indicated that the e-book product was highly valid, with an average theoretical feasibility score of 97% (Highly Feasible) from experts. The media was also deemed "Highly Practical" for classroom use, achieving an average practicality score of 85% based on teacher and student feedback from both the limited and expanded trials. The Wilcoxon Signed-Rank Test demonstrated that the media was significantly effective in improving student reading literacy, evidenced by Asymp. Sig. values of 0.005 in the limited trial and 0.000 in the expanded trial. Students' average cognitive achievement also showed consistent improvement. Consequently, the SQ3R-based e-book created with flipbook software is a suitable candidate for adoption as an innovative digital learning solution in elementary schools.

Kaeywords: E-book, SQ3R Model, Reading Literacy.

Abstrak
Rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di kelas rendah menuntut adanya inovasi media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R, dan menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Memanfaatkan metode *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi model Borg and Gall dengan delapan tahapan. Penelitian ini melibatkan 10 siswa kelas III pada uji terbatas dan 25 siswa kelas II pada uji luas di SDN 1 Sodong. Instrumen pengumpulan datanya terdiri atas lembar validasi, angket respons pengguna, dan tes literasi membaca. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa produk *e-book* bernilai sangat valid dengan rata-rata presentase kelayakan teoretis dari pakar mencapai 97% (Sangat Layak). Media ini juga dinyatakan "Sangat Praktis" dipakai di lapangan dengan capaian rata-rata akumulasi kepraktisan sebesar 85% yang bersumber dari respons guru dan siswa yang telah dilaksanakan pada uji terbatas dan uji luas. Berdasarkan Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon, implementasi media terbukti efektif secara nyata dalam meningkatkan literasi membaca siswa yang ditunjukkan oleh nilai *Asymp. Sig*. mencapai 0.005 pada uji terbatasnya dan 0.000 pada uji luas. Pola capaian kognitif rata-rata siswa juga meningkat secara konsisten. Dengan demikian, *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R layak diadopsi sebagai solusi pembelajaran digital inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-book*, Model SQ3R, Literasi Membaca.

1. Pendahuluan

Kemampuan literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa sejak jenjang sekolah dasar. Literasi membaca berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf dan melafalkan kata, sampai kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan utama, menafsirkan makna, dan menghubungkan isi teks dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Kemampuan ini menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran sebab hampir semua kegiatan belajar membutuhkan keterampilan membaca dan mendalami informasi secara tepat.

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Haris et al. (2022) dalam Navida et al. (2023) literasi membaca merujuk pada kecakapan individu dalam mengolah informasi tertulis melalui proses memahami, memaknai, menggunakan, dan merefleksikan isi teks yang dibaca, menjadikan informasinya bisa melekat dalam pikiran pembaca. Secara umumnya, literasi membaca pada dasarnya tujuannya untuk menumbuhkan kegemaran membaca siswa. Melalui kebiasaan membaca secara luas tersebut, diharapkan peserta didik bisa memperkaya dan memperluas pengetahuan mereka (Leban, et al., 2025).

Pada jenjang SD, khususnya kelas rendah, kemampuan literasi membaca perlu dikembangkan secara bertahap dan berkelanjutan. Siswa kelas rendah berada pada tahap awal pembentukan kebiasaan membaca dan pemahaman terhadap teks sederhana. Maka pembelajaran membaca tidak cukup hanya diarahkan pada kelancaran membaca, tetapi juga perlu membantu siswa memahami isi bacaan secara utuh. Bilamana kemampuan literasi membaca tidak dikembangkan sejak awal, siswa bisa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran lain, karena membaca jadi dasar dalam memeroleh informasi pada berbagai bidang pembelajaran. Selaras dengan itu, menurut Kurniawati, (2020) dalam Mahardhani et al. (2021) literasi membaca merupakan kegiatan yang difokuskan pada pengembangan kemampuan membaca dan pemahaman bacaan, sehingga siswa bisa membaca teks dengan lancar, hingga bisa paham akan isi dan pesan yang terkandung di dalamnya.

Pada kajian literatur dari beberapa peneliti sebelumnya membuktikan bahwa kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih jadi masalah yang harus diberi perhatian lebih. Seperti pada penelitian Thalib et al. (2026) mengatakan bahwa jika ditinjau dari hasil asesmen internasional, tingkat literasi membacanya siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasar kepada laporan PISA 2022, Indonesia berada pada urutan ke-74 dari 79 negara dengan skor literasi membaca sebesar 380. Temuan tersebut memperlihatkan perlunya upaya peningkatan kecakapan membaca melalui strategi pembelajaran yang inovatif dan selaras akan keperluannya siswa. Lalu, rendahnya literasi membaca diberi pengaruh oleh banyak faktornya, seperti minimnya ketertarikan terhadap kegiatan membaca, belum berkembangnya kebiasaan membaca secara berkelanjutan, dan keterbatasan siswa dalam memahami makna yang terkandung dalam teks yang dibaca. Lalu, dari kajiannya Rahmawati et al. (2023) terdapat data bahwa siswa yang mengalami kesulitan memahami bacaan cenderung memiliki minat baca yang rendah sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Data tersebut memperlihatkan bahwa hanya 19% siswa mampu membaca dengan lancar, sedangkan 65% siswa masih susah dalam mendalami makna bacaan. Keadaan demikian memperlihatkan dimana kemampuan memahami bacaan berpengaruh terhadap minat siswa dalam kegiatan membaca. Permasalahan kemampuan membaca juga masih ditemukan di lingkungan SD. Khaerawati et al. (2023) menjabarkan bahwasanya rendahnya kemampuan membaca bisa dijumpai pada siswa SD, baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih bergantung pada bahan ajar konvensional bisa membuat siswa kurang tertarik untuk membaca, terutama pada siswa kelas rendah yang memerlukan media pembelajarannya yang menarik, konkret, dan selaras atas karakter perkembangannya.

Permasalahan serupa ditemukan pada siswa kelas II SDN 1 Sodong. Mengacu pada perolehan observasi dan wawancaranya, kemampuan literasi membaca siswa diketahui masih belum mencapai perkembangan yang optimal. Proses membaca di kelas umumnya masih mengandalkan buku teks konvensional yang penyajiannya kurang menarik dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik siswa pada jenjang kelas rendah. Keadaan ini menyebabkan minat baca siswa cenderung rendah, partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran kurang maksimal, dan kemampuan memahami isi bacaan masih perlu ditingkatkan. Lalu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya diterapkan, padahal peserta didik saat ini hidup dalam lingkungan yang makin dekat dengan perkembangan teknologi digital. Berdasar kepada data survei terhadap 25 siswa kelas II, kemampuan literasi membaca siswa masih rendah menyentuh 48%. Temuan tersebut memperlihatkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami bacaan secara lebih baik.

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pemanfaatan sarana pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada jenjang kelas awal SD. Keberadaan media dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai perantara yang membantu guru menyajikan materi secara lebih efektif sehingga informasi yang disampaikan bisa diterima dan dipahami siswa dengan lebih mudah. Abbas, (2021) dalam Nisa et al. (2025) media pembelajaran menjadi sebuah komponen pendukung yang dipakai guna memfasilitasi komunikasi antara gurunya dan siswanya saat aktivitas belajar. Senada dengan kondisi demikian, Haka et al. (2025) menjabarkan bahwasanya media pembelajaran fungsinya sebagai penyalur informasi, hingga sebagai media yang bisa merangsang pemikiran, perasaan, dan tindakan peserta didik selama proses pembelajaran. Maka pemanfaatan dari media pembelajarannya yang cocok akan bisa membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Media yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran membaca ialah *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook*. *E-book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang berisi teks, gambar, animasi, dan unsur visual lainnya. Fitriani et al. (2019) dalam Souisa et al. (2023) menjelaskan bahwa *e-book* ialah buku ajar digital yang berisi teks, gambar, dan animasi, dan bisa dibaca melalui laptop atau perangkat elektronik lainnya. *E-book* juga bisa dikembangkan menjadi media interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan bahan ajar melalui tampilan visual, audio, video, maupun fitur pendukung lainnya. Selaras dengan pendapat Ayunin & Prasasti, (2024) *e-book* merupakan sebuah dokumen elektronik yang mengintegrasikan beragam format media, seperti teks, grafik, gambar, musik, animasi, video, hingga elemen interaktif, seluruh komponen tersebut sengaja dirancang dan disatukan ke dalam sebuah format berkas digital. *E-book* ialah sebuah wujud teknologi pembelajaran yang banyak dimanfaatkan dikarenakan bisa menjabarkan materinya lebih menarik, interaktif, dan gampang diakses (Maulida, et al., 2024). Menurut Nurhasanah & Firdaus, (2023) dalam Tia et al. (2026) *flipbook* ialah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menyajikan simulasi interaktif dalam proses belajar. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen, seperti fitur navigasi, audio, gambar, video rekaman, teks, dan animasi, sehingga bisa menyusun pengalaman belajarnya yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan peserta didik. Senada dengan itu, lalu Assalimi & Indana, (2025) berpendapat dimana *flipbook* merupakan buku digital yang dilengkapi teknologi tampilan tiga dimensi. Media ini memuat berbagai bentuk informasi, seperti teks, animasi, gambar, dan video multimedia. *Flipbook* bisa diakses melalui smartphone maupun computer (PC). Pemanfaatan *flipbook* sebagai bahan ajar bisa membantu siswanya jadi lebih terampil dan mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Maka dengan bantuan aplikasi *flipbook*, *e-book* bisa ditampilkan menyerupai buku cetak dengan efek membalik halaman, dilengkapi ilustrasi, warna, dan tata letak yang menarik sehingga selaras atas karakternya siswa kelas rendah.

Meskipun media pembelajaran digital bisa menarik perhatiannya siswa, penggunaan media yang menarik secara visual belum tentu efektif bilamana tidak didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Maka pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* perlu dipadukan dengan model pembelajaran membaca yang bisa membimbing siswa memahami isi bacaan secara sistematis. Salah satu model yang sesuai untuk dipakai ialah model SQ3R. Aini & Wahyudi, (2025) menjelaskan bahwa model SQ3R pertama kali diperkenalkan oleh Francis P. Robinson dan di dalamnya ada lima tahapannya yakni "*Survey, Question, Read, Recite* and *Review*". Model ini fokus pada kegiatan membaca secara teliti, aktif, dan terarah supaya siswanya bisa mendalami isi bacaannya dengan lebih baik. Pada tahap *Survey*, siswa meninjau bacaan secara umum; pada tahap *Question,* siswa menyusun pertanyaan sederhana; pada tahap *Read,* siswa membaca teks secara cermat; pada tahap *Recite*, siswa mengungkapkan kembali informasi yang dipahami; dan pada tahap *Review*, siswa meninjau ulang isi bacaan. Maulida et al. (2025) berpendapat bahwa model SQ3R merupakan teknik membaca dan belajar yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan memahami isi teks secara lebih teliti.

Berdasar kepada uraian di atas, media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* dan model SQ3R memiliki potensi untuk saling melengkapi dalam pembelajaran membaca. E-book berbantuan aplikasi flipbook bisa menyajikan bahan bacaan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

rendah, sedangkan model SQ3R bisa membimbing siswa memahami isi bacaan melalui tahapan membaca yang sistematis. Tetapi, pengembangan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* yang dipadukan dengan model SQ3R supaya menaikkan level kemampuan literasi membacanya siswa kelas II SD masih perlu diteliti lebih dalam. Maka kajian ini diarahkan untuk menghadirkan media pembelajaran digital yang menarik dari segi penampilannya sampai punya tahapan pembelajaran membaca yang terstuktur.

Berdasar kepada permasalahan yang telah diuraikan, pengembangan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* dengan menerapkan model SQ3R perlu dilaksanakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia guna menaikkan level kecakapan literasi membaca siswa kelas II SD. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu menumbuhkan minat baca siswa, meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajarannya, dan memberi bantuan siswa memahami isi bacaan secara terstruktur dan lebih bermakna. Maka penelitian ini dijalankan dengan tujuan: proses mengembangkan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R, menguji tingkat kelayakan media yang dihasilkan, dan menganalisa efektivitas dilihat dari kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD.

2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan berpedoman ke model pengembangan dari Borg and Gall (1983). Menurut Syafe'i, (2024) R&D ialah sebuah pendekatan penelitian yang tujuannya memeroleh produk baru atau melaksanakan penyempurnaan terhadap produk yang telah ada melalui proses pengembangan yang terstruktur dan berkelanjutan. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji efektivitas penggunaannya dalam konteks nyata (Kasma & Sugianto, 2026). Produk yang didapat pada penelitian ini berwujud media *e-book* berbasis *flipbook* yang menerapkan langkah-langkah model SQ3R, yakni "*Survey, Question, Read, Recite*, dan *Review*", sebagai upaya supaya meningkatkan level kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD.

Pemilihan prosedur pengembangannya memakai Borg and Gall mengacu kepada karakteristik tahapannya yang terstruktur dan mendukung proses pengembangan produk secara sistematis. Pada model tersebut mencakup sepuluh langkah utama, tetapi menurut Sugiyono, (2019) dalam penelitian Aulia & Yulianto, (2024)tahapan ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian menjadi delapan langkah tanpa mengurangi nilai pengembangan tersebut, yakni: (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan desain; (3) pengembangan desain (4) validasi desain produk; (5) revisi desain; (6) uji coba skala kecil; (7) revisi hasil uji coba skala kecil, dan (8) uji coba produk skala besar.

Penelitiannya ini dilaksanakan di SDN 1 Sodong pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitiannya terdiri atas siswa kelas III yang jumlahnya 10 orang untuk pelaksanaan uji coba terbatas dan siswa kelas II jumlahnya 25 orang untuk pelaksanaan uji coba luas. Penentuan subjeknya mengacu pada hasil observasi awalnya yang memperlihatkan dimana kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan, dan pemanfaatan media pembelajaran di kelas yang masih kurang beragam.

Data yang dipakai pada penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari berbagai masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli, dan hasil catatan lapangan yang dikumpulkan selama pelaksanaan uji coba produk. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi, angket respons guru dan siswa, dan hasil tes kemampuan literasi membaca siswa yang mencakup nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengumpulkan data tersebut, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu: (1) pedoman observasi dan wawancara; (2) angket validasi ahli media dan materi; (3) angket respons guru dan siswa; serta (4) instrumen tes kemampuan literasi membaca berupa 10 soal objektif yang telah memenuhi kriteria validitas dan realibitas berdasar kepada hasil uji empiris yang disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.095	0.632	Valid
2	0.821	0.632	Valid
3	0.951	0.632	Valid
4	0.821	0.632	Valid
5	0.951	0.632	Valid
6	0.951	0.632	Valid
7	0.951	0.632	Valid
8	0.821	0.632	Valid
9	0.951	0.632	Valid
10	0.951	0.632	Valid

Berdasarkan uji validitas, dari 10 butir soal menunjukkan nilai r hitung > r tabel (0.632). Hal tersebut menjelaskan bahwa 10 butir soal kuesioner valid dan layak dipakai untuk penelitian.

Tabel 2. Uji Reliiabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.980	10

Berdasarkan hasil uji realibitas dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0.980 > 0.60. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dengan jumlah 10 item memiliki tingkat realibitas yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Selanjutnya, teknis data kuantitatif diarahkan untuk mengukur tingkat kelayakan media, kepraktisan, dan efektivitas produk. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan angket untuk memeroleh penilaian kelayakan media dari para ahli serta respons pengguna (guru dan siswa) terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa angket memakai skala likert dengan rentang skornya 1 - 4. Skor dari lembar validasi ahli dan angket respons dihitung menggunakan rumus analisa deskriptif presentase sebagai berikut (Putri, et al., (2026):

$$p = \frac{\mathrm{f}}{n} \times 100\%$$

Keterangan: *P* ialah presentase kelayakan atau kepraktisan, *F* yakni kuantitas empiris yang didapatkan, dan *N* yakni banyaknya skor maksimal ideal. Produk *e-book* memenuhi syarat kelayakan dan kepraktisan bilamana memeroleh presentase akhir dengan kriteria minimal berkategori "Baik" atau > 70%. Selanjutnya, peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dianalisa menggunakan uji gain (*N-gain*) berdasar pada nilai *pre-test* dan *post-test* dengan formula:

$$g = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Selanjutnya, guna menelaah keefektivitasan media atas peningkatan kemampuan literasi membaca siswa, dilaksanakan analisa komparatif diantara skor *pre-test* dan *post-test*. Sebelum uji komparatif dilaksanakan, data lebih dulu diuji normalitasnya memakai uji kolmogorov dan *Shapiro Wilk* (a = 0.05) lewat SPSS 27: jika p > 0.05 data normal dilanjutkannya memakai uji *Paired Sample t Test*, jika tidak normal dilanjut memakai uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Adapun H0 dan H1 dalam penelitian yaitu: H0 (hipotesis nol): artinya tidak ada perbedaan signifikan, dan H1 (Hipotesis alternatif): artinya ada perbedaan signifikan.

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1. Desain Pengembangan Media *E-book* Berbantuan Aplikasi *Flipbook*

Mengacu pada kajian pendahuluan yakni kajian literatur dan analisa kebutuhan lapangan yang sudah dipaparkan pada bagian pendahuluan, maka produk akhir yang didapat pada penelitian ini ialah media pembelajaran *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook*. Secara visual, media ini menyajikan tampilan layaknya buku cetak fisik yang terbuka, yang dilengkapi simulasi jilid spiral pada bagian tengah halaman. Konten di dalamnya menyajikan kombinasi teks cerita pendek dan ilustrasi berwarna penuh (*full color*) bertema interaksi anak-anak serta dunia fauna untuk menarik minat baca siswa kelas rendah. Pengoperasian media difasilitasi oleh tombol navigasi di sudut bawah untuk membalik halaman secara digital. Lalu terdapat baris menu kontrol di sudut kanan atas yang menyediakan fitur perbesaran (*zoom*), mode layar penuh (*fullscreen*), fitur audio, dan di dalamnya terdapat link kuis yang bisa di akses. Wujud fisik produk media ditampilkan pada gambar 1 dan 2 berikut:



Gambar 1 dan 2. Media *E-book* Berbantuan Aplikasi *Flipbook*

3.1.2. Kelayakan Media *E-book* Berbantuan Aplikasi *Flipbook*, dan seluruh perangkat

Pada tahap pengujian kelayakan teoritis ini, seluruh draf perangkat pembelajaran, desain media, materi bahan ajar, dan instrumen pengukuran diuji oleh pakar (validator) yaitu oleh Dr. Ryan Dwi Puspita, M.Pd. validator tersebut merupakan dosen Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Silwangi. Data akumulasi hasil penilaian validator disajikan secara ringkas pada Tabel 2 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media dan Seluruh Perangkat Pembelajaran

Aspek Komponen yang Divalidasi	Jumlah Butir Pernyataan	Skor	Presentase	Kriteria Kelayakan
Media Pembelajaran Digital (*E-book)*	11	44	100%	Sangat layak
Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	20	76	95%	Sangat layak
Model Pembelajaran SQ3R	14	54	96%	Sangat layak
Materi Bahan Ajar	31	120	97%	Sangat layak
Kisi-kisi Instrumen *Pre-test* & *Post-test*	10	38	95%	Sangat layak
Butir Soal Evaluasi *Pre-test* & *Post-test*	10	40	100%	Sangat layak
Rata-rata Keseluruhan		**97%**		**Sangat layak**

Berdasar kepada Tabel 2, perolehan pengujian kelayakan teoritis memperlihatkan respons yang sangat positif di seluruh ranah penilaian. Evaluasi terhadap aspek media pembelajaran digital (*e-book* berbantuan *flipbook*) sukses meraih angka sempurna yaitu 100%, yang menjabarkan bahwa tata letak grafis serta navigasi interaktif produk sangat ramah pengguna bagi siswa kelas II SD. Perangkat rencana pembelajaran (RPP) memeroleh presentase kelayakan sebesar 95%. Disamping itu sintaks model SQ3R dinilai sangat matang dengan perolehan skor 96%. Sementara itu kelayakan isi materi bahan ajar mengumpulkan presentase sebesar 97%. Instrumen penilaian yang mencakup kisi-kisi serta butir soal evaluasi masing -masing sebesar 95% dan 100%. Secara akumulatif, nilai rata-rata keseluruhan dari hasil validasi ahli ini menyentuh angka 97%. Berdasar kepada standar konvensi skor yang diacu, seluruh instrumen dan produk pengembangan ini masuk dalam kategori “Sangat layak”.

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

3.1.3. Efektivitas Pengembangan Media *E-book* Berbantuan Aplikasi *Flipbook* Menggunakan Model SQ3R dari Hasil Kemampuan Literasi Membaca

Setelah melaksanakan penelitian menggunakan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R, hasil data *pre-test* dan *post-test* kemudian diuji lebih dulu lewat pengujian normalitas *Shapiro-Wilk*, guna menganalisa data berdistribusikan normal atau tidak. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Uji Terbatas

Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	.832	10	.035	Tidak Normal
Postest	.926	10	.407	Normal

Berdasar kepada hasil uji normalitas di atas memperlihatkan bahwa data *pre-test* berdistribusi tidak normal (*Sig*.= 0.035 < 0.05), dan *post-test* berdistribusi normal (*Sig*.= 0.407 > 0.05). Berdasar kepada kondisi prasyarat tersebut, pengujian tingkat efektivitas media dilanjutkannya memakai analisa statistik non-parametrik berupa Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed rank Test*). Hasil tersebut dijabarkan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Uji Terbatas

Variabel	N	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Postest-Pretest	10	-2.829[b]	0.005	Signifikan

Mengacu pada perolehan uji Wilcoxon menghasilkan nilai *Z* hitung mencapai -2.829 dengan tingkat signifikansinya dua arah (*Asymp. Sig. 2-tailed)* mencapai 0.005. Dikarenakan nilai signifikansi yang diperoleh tidak sampai nilai yang telah ditentukan (0.005 < 0.05), menjadikan Hipotesis Nol (H0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H1) diterima. Temuan pada kelompok kecil ini menyimpulkan bahwa implementasi media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R terbukti efektif secara nyata dalam mendorong kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD.

Setelah melewati tahap pengujian skala kecil, implementasi produk dilanjutkan pada tahap uji coba luas dengan melibatkan subjek sasaran sebanyak 25 orang peserta didik kelas II SD. Langkah ini tujuannya untuk menguji konsistensi efektivitas media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R pada cakupan kelas yang sesungguhnya. Sebagaimana prosedur sebelumnya, sebaran data performa literasi membaca siswa dianalisa terlebih dahulu melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian normalitasnya pada pengujian luas dideskripsikan pada Tabel 5:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

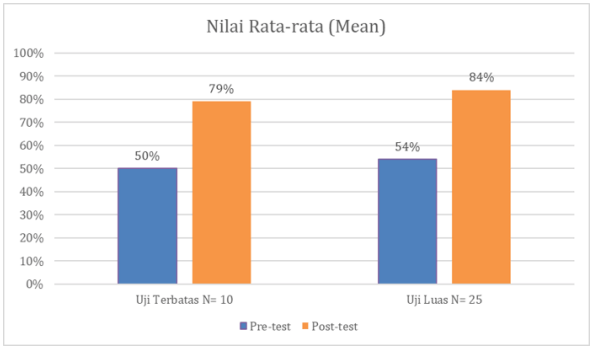
Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	.847	25	.002	Tidak Normal
Postest	.891	25	.011	Tidak Normal

Mengacu pada perolehan dari pengujian normalitasnya tercerminkan bahwa nilai signifikansinya (*Sig*) untuk data *pre-test* memeroleh 0.002 sedangkan untuk data *post-test* 0.011. Dikarenakan kedua nilai signifikansi tersebut berada di bawah minimum (0.00 < 0.05 dan 0.011 < 0.05), maka bisa diambil kesimpulan dimana keseluruhan data uji coba luas berdistribusi tidak normal. Oleh karena dilanjutkan menggunakan analisa statistik non-parametrik berupa Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed rank Test*) pada Tabel 6 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Uji Coba Luas

Variabel	N	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Postest-Pretest	25	-4.435[b]	0.000	Signifikan

Berdasar kepada hasil uji Wilcoxon memeroleh skor *Z* hitung mencapai -4.435 dengan nilai signifikansinya dua arahnya mencapai 0.000. Dikarenakan nilai signifikansinya tidak sampai dari yang telah ditentukan (0.000 < 0.05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Temuan pada uji luas ini menyimpulkan bahwa implementasi media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R terbukti efektif secara nyata dalam mendorong kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD.



Gambar 3. Grafik Batang Perubahan Nilai Rata-rata (*Mean*)

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 7, terlihat jelas adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD yang konsisten dari kedua tahap pengujian. Pada skala kecil (uji terbatas), penggunaan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R berhasil mendorong capaian nilai rata-rata siswa dari angka 50% pada saat *pre-tes* menjadi 79% pada saat *post-test*, dengan peningkatan sebesar 29% point. Sedangkan, pada skala besar (uji luas), media interaktif ini kembali menunjukan efektivitasnya dengan menaikkan skor rata-ratanya 54% pada saat *pre-test* menjadi 84% pada saat *post-test*, dengan peningkatan 30%.

Guna mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaan media di lapangan, peneliti menyebarkan angket respons kepada guru kelas dan peserta didik setelah pembelajaran selesai. Data hasil pengumpulan angket respons siswa pengguna dirangkum secara ringkas pada Tabel 7:

Tabel 8. Hasil Angket Respons Pengguna Terhadap Kepraktisan Media

Tahap Uji coba	Responden/Pengguna	Jumlah Subjek	Presentase Capaian	Kriteria Kepraktisan
Uji Coba Terbatas	Guru Kelas III Sekolah Dasar	1	82%	Sangat Praktis
	Peserta Didik (Siswa Kelas III)	10	84%	Sangat Praktis
Uji Coba Luas	Guru Kelas II Sekolah Dasar	1	85%	Sangat Praktis
	Peserta Didik (Siswa Kelas II)	25	89%	Sangat Praktis
Rata-rata Kepraktisan			**85%**	**Sangat Praktis**

Mengacu pada Tabel 7 di atas, hasil angket respons pengguna memperlihatkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Pada tahap uji coba terbatas, respons guru mencapai 82% dan repons siswa 84%. Hasil ini konsisten pada tahap uji coba luas dengan perolehan respons guru sebesar 85% dan respons siswa mencapai 89%. Keempat komponen tersebut secara sah memenuhi kriteria “Sangat Praktis”. Secara akumulatif, rata-rata indeks kepraktisan gabungan dari seluruh tahap pengujian lapangan menyentuh angka 85% dengan kategori ”Sangat Praktis”.

Journal of Elementary Education
Volume 09 Number 05, September 2026
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

3.2. Diskusi

Keberhasilan peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SDN 1 Sodong secara signifikan tidak terlepas dari integrasi aspek visual media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* dan pembelajaran menggunakan model SQ3R. Rangkaian uji komparatif inferensial, baik pada uji terbatas maupun uji luas, secara konsisten menolak Hipotesis Nol (H0), yang membuktikan bahwa teknologi digital interaktif ini memberi efek positif yang nyata dalam kegiatan literasi membaca siswa.

Secara teoritis, tingginya lonjakan nilai rata-rata peserta didik pada pascates (*post-test*) dipicu oleh karakteristik media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* yang mampu menghadirkan simulasi buku tiga dimensi interaktif yang berisi unsur teks cerita pendek, ilustrasi penuh warna, tombol navigasi, dan fitur audio. Elemen-elemen ini sangat kerusial bagi fase perkembangan kognitif siswa kelas rendah yang membutuhkan stimulus konkret untuk membangun fokus belajar. Pemanfaatan *flipbook* ini terbukti mampu membalikkan kondisi awal siswa SDN 1 Sodong yang semula mengalami penurunan keterlibatan belajar akibat bahan ajar konvensional yang monoton. Temuan mengenai keunggulan visual ini selaras dengan argumen Assalimi & Indana, (2025) yang menjabarkan bahwa aplikasi *flipbook* multimedia yang mengintegrasikan animasi dan gambar maupun menyusun pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Tapi, keindahan visual media digital tidak akan memberikan dampak yang optimal tanpa adanya panduan strategi membaca yang terarah. Di sinilah letak efektivitas model SQ3R dalam menstruktur cara berpikir siswa kelas II SD saat memproses informasi. Lewat langkah tahap "*Survey, Question, Read, Recite,* dan *Review*" siswa dibimbing secara bertahap untuk tidak hanya sekedar melafalkan kata, melainkan mendalami inti teks. Ketika siswa melaksanakan tahapan *Survey* dan *Question* berbantuan proyektor dan ilustrasi cerita di dalam *e-book*, rasa ingin tahu mereka terstimulus untuk membaca teks secara cermat (*Read*). Selanjutnya, fitur teks ringkas dan pesan moral membantu siswa mengungkapkan kembali informasi yang mereka pahami (*Recite*) serta melaksanakan peninjauan ulang (*Review*) secara mandiri. Mekanisme ini selaras dengan pendapat Upa et al. (2025) bahwa model SQ3R ini mengondisikan siswa untuk lebih fokus dan mendalami teks, sekaligus memperkuat informasi yang mereka pelajari. Lewat cara inilah, siswa bisa dengan mudah paham akan teks yang dibaca, lebih mudah mengingat point-point penting, dan mengorganisir dan menyusun pemahaman mereka secara sistematis.

Selanjutnya, efektivitas pencapaian hasil kognitif ini didukung penuh oleh pemenuhan aspek kepraktisan produk di lapangan. Hasil angket respons pengguna yang memperlihatkan angka kepraktisan pada uji terbatas sebesar 82% dari gurunya, dan 84% dari siswanya, adapun hasil dari uji luas sebesar 85% dari gurunya, dan 89% dari siswanya. Hal ini membuktikan bahwa media ini mudah untuk diterapkan pada ekosistem kelas yang sesungguhnya. Guru merasa lebih mudah untuk melaksanakan pembelajaran karena media digital ini lebih praktis untuk melaksanakan pembelajaran di kelas antara siswa dan guru, selaras dengan pendapat Haka et al. (2025) bahwa media pembelajaran berfungsi efektif untuk menyalurkan pembelajaran dan merangsang pemikiran serta perilaku positif peserta didik. Bagi siswa, kemudahan pengoperasian tombol dan navigasi membuat proses membaca literasi seperti aktivitas bermain yang menyenangkan, ditambah dengan kuis interaktif yang sehingga antusiasme mereka meningkat.

Melalui akumulasi data ini, pengembangan media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R berhasil memberikan solusi nyata terhadap permasalahan literasi maupun kendala rendahnya pemahaman bacaan siswa SD yang sebelumnya dipaparkan oleh Thalib et al. (2026) serta Khaerawati et al. (2023). Produk akhir ini tidak hanya layak secara teoritis melalui penilaian pakar, melainkan juga teruji kokoh secara praktis dan efektif untuk menaikkan level kapasitas literasi membacanya siswa pada jenjang SD.

4. Kesimpulan

Mengacu pada hasil analisa data dan uji coba lapangan, kesimpulan dari penelitian pengembangan ini ialah (1) media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R beserta perangkat pendukungnya dinyatakan sangat valid, dengan rata-rata persentase kelayakan teoretis dari pakar

mencapai 97% kriteria "Sangat Layak". (2) media pembelajaran digital ini terbukti sangat mudah dipakai di lapangan dengan capaian rata-rata kepraktisan sebesar 85% kriteria "Sangat praktis", yang bersumber dari penilaian respons guru dan respons siswa pada uji terbatas dan uji luas. (3) implementasi produk terbukti efektif secara nyata dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD. Itu mengacu pada hasil Uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp.Sig. 2-tailed*) 0.005 pada uji terbatas dan 0.000 pada uji luas, sehingga hipotesis alernatif (H1) diterima secara mutlak. (4) terjadinya peningkatan performa kognitif siswa secara konsisten, dimana nilai rata-rata *pre-test* ke *post-test* pada uji terbatas dari 50% menjadi 79% (naik 29% poin), sedangkan pada uji luas melesat dari 54% menjadi 84% (naik 30% poin). Hal ini memperlihatkan bahwa media *e-book* berbantuan aplikasi *flipbook* menggunakan model SQ3R bisa dipakai sebagai alternatif bahan ajar inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan kemandirian siswa dalam memahami isi teks cerita. Melalui visualisasi digital yang interaktif dan menyenangkan, media ini terbukti efektif dalam mempermudah siswa kelas rendah menyerap informasi bacaan sehingga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa di SD.

5. Referensi

Aini, F. N., & Wahyudi. (2025). Penerapan SQ3R Berbasis Budaya dan Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *15*(3), 298–308.

Assalimi, A., & Indana, S. (2025). Pengembangan Flipbook Interaktif Berbasis Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) Materi Sistem Pernapasan untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, *14*(2), 363–373.

Aulia, I., & Yulianto, S. (2025). Pengembangan Media Pop-Scrabbook Digital Dalam Project Based Learning (PJBL) Dengan Model Borg And Gall Untuk Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas V SD Negeri Pulosari 1 Karangtengah Demak. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *12*(2), 784-791.

Ayunin, D. Q., & Prasasti, P. A. T. (2024). Penerapan Media E-book Interaktif Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Munggut 03 Kabupaten Madiun. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 79–86. https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4466

Haka, N. B., Asih, N., Oktafiani, R., & Masya, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, *9*(1), 63–74. https://doi.org/10.32502/didaktikabiologi.v9i1.241

Kasma, S., & Sugianto, L. (2026). *Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Cagar Budaya Kota Palopo Sebagai Media Informasi*. *2 No.(1)*.

Khaerawati, Z., Nurhasanah, & Oktaviyanti, I. (2023). Level Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kelas Tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 637–643. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4521

Leban, P. N. C., Akhwan, M. E., Tanggela, H. N., More, M. T., Anyi, P. C., & Rohi, A. M. W. (2025). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Gerakan Literasi di UPTD SMP Negeri 5 Kupang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pemberdayaan, Inovadi Dan Perubahan*, *5*(1), 224–229. https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1198

Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetiyo, A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, *3*(1), 11–22. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14664

Maulida, A. Z., Hidayati, N. A., & Masfuah, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Teliti Menggunakan Model Pembelajaran SQ3R Berbantuan Media KOMUNANG. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *16*(1), 110-126.

Maulida, Q., Rosyida, Z. L., & Jariyah, I. A. (2024). Tinjauan Literatur Terhadap Media Pembelajaran

Berbasis E-book Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Inspirasi : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *1*(2), 145–155. https://doi.org/10.69836/inspirasi-jpk.v1i2.163

Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1034–1039.

Nisa, R. F., Rohmah, H., Agustina, U. W., & Zuhdi, R. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah SMK Sunan Ampel Jombong. *Frontiers in Veterinary Science*, *4*(2), 1–16.

Putri, R. D. P., Kusuma, W., & Lestari, T. (2026). *Game Edukatif pada Materi Teks Wawancara untuk Mendukung Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *8*(2), 330–340.

Rahmawati, M., Rahayuni, G., & Riwanto, M. A. (2023). Kajian Literatur : Penerapan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 141–146.

Souisa, S. L., Luhulima, D. A., & Tuaputimain, H. (2023). Pengembangan Media E-book untuk Menigkatkan Perilaku Cinta Damai. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *12*(2).

Syafe'i, I. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pertama). Widina Media Utama.* (Vol. 2).

Thalib, N. R., Janna, R. T., Sumaila, N. S., Cahyani, R., Rahma, A. N. A., Tanango, A. S. P., ... & Efendi, F. K. (2026). Darurat membaca di Indonesia: Implikasi rendahnya kemampuan literasi terhadap kualitas sumber daya manusia. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *4*(1), 1-6.

Tia, E., Jahring, J., & Chairuddin, C. (2026). Pengembangan media pembelajaran flipbook menggunakan aplikasi Heyzine untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(1), 417-429.

Upa, R., Padly, Indah, O. D., Patang, H., & Musnah. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Bacaan Kelas VII pada Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Model SQ3R. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *4*(4), 1153–1158. https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1175