

**PENGEMBANGAN APLIKASI BIBLIOFIL BERBASIS METODE SURVEY,  
QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW (SQ4R) UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS  
DESKRIPSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Dea Febrina Irawan<sup>1</sup>, Ani Hendriani<sup>2</sup>, Dwi Heryanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3</sup>PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>Deafebrinai12345@gmail.com, <sup>2</sup>anihendriani@upi.edu, <sup>3</sup>dwi\_heryanto@upi.edu

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low level of students' reading comprehension skills. This condition is reflected in the achievement of students' knowledge, attitudes, and skills that have not met the expected standards, so that development efforts are needed. One solution offered is the innovation of interactive learning media that can support the improvement of students' reading comprehension skills. This study aims to develop a Bibliofil application based on the SQ4R method as a means to improve the reading comprehension skills of 5th grade students. The type of research used is design and development (DnD) with the ADDIE model developed by Dick and Carey (1996), which includes five stages: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. Data collection techniques include pre-research: observation, work logs and questionnaires, and during the research: tests and non-tests, with data analysis using qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study indicate that the Bibliofil application was successfully developed by integrating learning objectives and reading comprehension indicators, and activities in the application are aligned with the steps of the SQ4R method. Based on expert validation, the application received an average score in the excellent category. Product implementation demonstrated improved learning outcomes with a high N-Gain rating for knowledge, moderate for attitudes, and excellent for skills. Therefore, it can be concluded that the Bibliofil application is effective in improving students' reading comprehension skills.*

*Keywords: application, reading, comprehension, SQ4R, fifth-grade students.*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Kondisi ini tercermin dari capaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang belum memenuhi standar yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya pengembangan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Bibliofil berbasis metode SQ4R sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 5. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain dan pengembangan (Design and Development / DnD) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996), yang meliputi lima tahapan: 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi pra penelitian: observasi, catatan kerja (worklog) serta angket, dan saat penelitian; tes dan Non-Tes, dengan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Bibliofil berhasil dikembangkan dengan mengintegrasikan tujuan pembelajaran dan indikator membaca pemahaman, serta aktivitas dalam aplikasi diselaraskan dengan langkah-langkah metode SQ4R. Berdasarkan validasi ahli, aplikasi memperoleh nilai rata-rata dalam kategori sangat baik. Implementasi produk menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori N-Gain tinggi pada aspek pengetahuan, sedang pada aspek sikap, dan sangat baik pada aspek keterampilan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Bibliofil efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: aplikasi, membaca, pemahaman, SQ4R, siswa kelas V.

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh informasi, memperluas wawasan, dan meningkatkan pengetahuan. Salah satu bentuk keterampilan membaca yang krusial adalah membaca pemahaman, yaitu kemampuan untuk memahami,

memaknai, dan merefleksi isi bacaan dengan mengaitkan informasi dalam teks dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Tusfiana & Tryanasari, 2020). Membaca pemahaman menjadi dasar bagi keberhasilan siswa dalam berbagai mata pelajaran (Maesaroh, 2021), dan termasuk dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka (BSKAP, 2022).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar belum memiliki

keterampilan membaca pemahaman yang memadai. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, menyimpulkan isi bacaan, dan memahami kosakata baru. Kondisi ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan dalam indikator membaca pemahaman (Sulikhah, Utomo, & Santoso, 2020; Hariyani, Sesanti, & Mawadati, 2023). Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurang melibatkan strategi pembelajaran yang inovatif serta media digital yang menarik (Rumahorbo, Wulan, & Hidayat, 2021).

Menyikapi kondisi tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), serta memanfaatkan pendekatan dan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu metode yang sesuai dengan prinsip ini adalah metode SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect,*

*Recite, Review*), yang mendorong siswa untuk memahami teks secara bertahap dan sistematis (Hidayani dkk., 2022; Fadilla dkk., 2022). Metode ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka. Di sisi lain, penggunaan media digital seperti aplikasi interaktif dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022; Nurrohman, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis metode SQ4R yang diberi nama *Bibliofil*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa fase C dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman melalui fitur-fitur interaktif yang sesuai dengan indikator capaian belajar. Nama *Bibliofil* sendiri merujuk pada kecintaan terhadap buku, dengan harapan mampu membangkitkan minat baca siswa secara lebih mendalam (Cahyo, Hamid, & Uyuni, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi *Bibliofil*, mulai dari tahap desain, validasi ahli, hingga

produk akhir yang dihasilkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis strategi membaca aktif. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa sebagai sarana belajar yang menarik, bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif, serta bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design and Development (D&D) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (2014). Metode ini digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk instruksional melalui proses yang sistematis. Fokus utamanya adalah menciptakan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis metode SQ4R yang efektif dan dapat diterapkan secara nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pendekatan D&D ini termasuk dalam kategori product and

tool research, di mana peneliti dan praktisi pendidikan berkolaborasi dalam menghasilkan media yang relevan, kontekstual, dan mendukung ketercapaian pembelajaran.

Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, capaian pembelajaran, dan keterampilan membaca pemahaman, (2) perancangan aplikasi berbasis metode SQ4R, (3) pengembangan aplikasi dan validasi oleh ahli materi, media, dan pembelajaran, (4) implementasi terbatas kepada siswa kelas V Sekolah Dasar, dan (5) evaluasi keterampilan membaca pemahaman melalui pre-test dan post-test.

Partisipan dalam penelitian ini meliputi satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu guru kelas V, serta 25 siswa kelas V dari salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Bandung Kulon, Kota Bandung.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

### **1. Pra-Penelitian**

- a. Observasi, untuk mengidentifikasi kondisi

awal siswa dalam keterampilan membaca pemahaman.

- b. Catatan kerja (worklog), digunakan untuk mendokumentasikan setiap tahapan pengembangan aplikasi.
- c. Angket, digunakan dalam bentuk angket validasi (untuk ahli) dan angket sikap (untuk siswa).

## 2. Saat Penelitian

- a. Tes  
Tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman membaca siswa dari segi pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Biblioofil. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian terkait isi teks bacaan.
- b. Non-Tes  
Non-tes digunakan untuk menilai sikap dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Data dikumpulkan saat pre-test dan post-test dengan rincian:

1. Sikap: Diukur melalui angket tertutup (10 pernyataan skala Likert) dan angket terbuka (5 pertanyaan reflektif).
2. Keterampilan: Diukur melalui tugas meresensi bacaan "Harmoni Alam dan Tradisi di Kampung Badui", dinilai dari lima aspek: identitas, isi, unsur, opini, serta struktur dan bahasa.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data, observasi, dan catatan kerja, menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, dalam Sugiyono, 2013). Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung kelayakan produk

berdasarkan angket menggunakan persentase dan kategori kelayakan (Sihombing & Ismail, 2022), serta mengukur peningkatan keterampilan membaca pemahaman menggunakan rumus N-Gain (Wahab et al., 2021). Untuk aspek keterampilan, digunakan rubrik penilaian kegiatan resensi bacaan sebagai indikator keberhasilan pemahaman membaca siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan aplikasi *Bibliofil* dilakukan secara sistematis melalui lima tahap model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan aplikasi, implementasi pada peserta didik, hingga evaluasi efektivitas. Proses ini mengacu pada metode *Design and Development (D&D)* yang relevan untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis digital yang aplikatif di lingkungan sekolah dasar (Richey & Klein, 2014).

Dalam proses validasi, aplikasi *Bibliofil* dinilai oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Akhir Validasi Ahli

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	91,3%	Sangat Baik
2	Ahli Media	98,81%	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran	100%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>96,7%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel 1, Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi mendapat skor sangat tinggi, yakni 91,3% dari ahli materi, 98,81% dari ahli media, dan 100% dari ahli pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa baik isi materi, tampilan visual, maupun kesesuaian dengan pembelajaran dinilai sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Afifah, Kurniaman, & Noviana (2022) bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara tepat dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik.

Selanjutnya, aplikasi *Bibliofil* diuji cobakan kepada 25 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Bandung Kulon, lalu Untuk mengukur sejauh mana efektivitas aplikasi *Bibliofil*, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji N-Gain Score. Hasil dari analisis tersebut disajikan pada uraian berikut:

Tabel 2 Hasil Uji N-Gain

Jumlah Data	Skor Maksimal	Rata-Rata			Kategori N-Gain
		Pre-test	Post-test	N-Gain	
23	100	52,3	92,3	0,84	Tinggi

Berdasarkan tabel 2, Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 65,25 menjadi 87,31. Analisis N-Gain sebesar 0,63 termasuk kategori sedang, namun menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman yang signifikan. Hasil ini memperkuat temuan Wahab dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis metode yang terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bermakna.

Hasil angket sikap siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan aplikasi mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami isi bacaan. Mereka juga merasa senang menyusun pertanyaan dan menceritakan kembali isi teks, yang merupakan bagian inti dari metode SQ4R. Kegiatan membaca menjadi lebih bermakna karena tidak hanya melibatkan aktivitas kognitif, tetapi juga afektif dan reflektif, sebagaimana dijelaskan oleh Hidayani dkk. (2022)

bahwa metode SQ4R dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi teks secara mendalam.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, aplikasi Bibliofil berbasis metode SQ4R terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V. Pengembangan aplikasi dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE, dimulai dari analisis capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan kompetensi membaca, yang kemudian diterjemahkan ke dalam fitur-fitur interaktif berbasis tahapan SQ4R. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan ramah anak dan menyajikan materi dalam berbagai bentuk seperti teks, audio, gambar, serta kuis interaktif untuk memfasilitasi proses membaca secara menyeluruh. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata mencapai kategori sangat baik. Implementasi aplikasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan membaca pemahaman. Siswa menjadi lebih antusias, mampu

mengidentifikasi ide pokok, menyusun ringkasan, dan menyampaikan isi bacaan dengan lebih baik. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh materi yang menarik, antarmuka yang mudah digunakan, serta struktur pembelajaran berbasis SQ4R yang mendorong keterlibatan aktif dan reflektif.

Adapun saran dalam penelitian ini mencakup tiga pihak. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Biblioofil sebagai media pembelajaran yang interaktif dan terstruktur, serta menyesuaikannya dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Guru juga dapat menambahkan sesi diskusi dan bimbingan dalam menyusun pertanyaan pada tahap Question. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan aplikasi dengan variasi teks dan tingkat kesulitan soal yang lebih beragam, memperpanjang waktu penggunaan aplikasi, dan menambahkan fitur pendukung seperti umpan balik otomatis, gamifikasi, forum diskusi, serta mode offline. Selain itu, penting untuk melibatkan guru dalam proses uji coba agar aplikasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, bagi

siswa, diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi secara optimal sesuai gaya belajar masing-masing, meningkatkan kemandirian, serta aktif berkomunikasi dengan guru jika menemui kesulitan dalam memahami materi. Dengan pengembangan dan penggunaan yang tepat, aplikasi Biblioofil dapat terus berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa secara berkelanjutan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Anwar Thalib. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- BSKAP. (2022). *Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Cahyo, W. T., Hamid, A., & Uyuni, B. (2022). *Nilai-nilai dakwah dalam buku Catatan untuk Diriku karya*



- Haidar Bagir. *Spektra: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 4(1), 1–22.
- Desiani, N., Kurniasih, D., & Darmayanti, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(1), 1–10.
- Fadillah, A. A., Fazriah, N., Ilyasa, N., Nahzifa, N., Nurahmah, S., Pratami, S. V., ... & Uthantry, Z. H. (2022). Penerapan metode pembelajaran SQ4R untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 138–147.
- Hamidah, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 41–49.
- Hariyani, N., Sesanti, N. R., & Mawadati, A. (2023). Peningkatan kemampuan memahami bacaan dengan metode SQ3R pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(7), 597–604.
- Hasibuan, M., Azmi, A., Arjuna, H., & Rahayu, I. (2023). Implementasi metode observasi dalam pengumpulan data penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–10.
- Hidayani, S., Hasanah, N., Khalidin, M., & Salmiah, T. (2022). Analisis metode SQ4R dalam peningkatan pemahaman wacana Bahasa Inggris pada mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. *Khazanah: Journal of Islamic Studies*, 16–22.
- Maesaroh, S. (2021). SQ3R meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks nonfiksi. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(2), 469–478.
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. L. (2009). Learning Object Review Instrument (LORI) 2.0: A guide for evaluators. *E-Learning Research and Assessment*, 4(1), 20–34.
- Nurrohman, A. (2021, Juli). Analisis edugame berbasis Android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dalam *Seminar Nasional Sains (SINASIS) (Vol. 2, No. 1)*.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141–150).
- Rumahorbo, E. M., Wulan, N. S., & Hidayat, E. (2021). Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Dalam *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 466–476.
- Sihombing, A. M., & Ismail, M. (2022). Validasi produk dalam penelitian pengembangan. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 10(1), 82–89.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sulikhah, S., Utomo, S., & Santoso, S. (2020). Pengaruh teknik Survey Question Read Reflect Recite Review (SQ4R) dan teknik skema terhadap kemampuan membaca pemahaman mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SD Negeri kelas III di Kecamatan Karanganyar Demak. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2), 365–385.
- Tusfiana, I. A., & Tryanasari, D. (2020). Kesulitan membaca pemahaman siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 78–85.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i2.845>
- Wahab, N. A., Rizal, F., & Hidayatullah, R. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(2), 1039–1050.