Journal on Education
Volume 05, No. 01, September-November 2022, pp. 583-590
E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365
Website: http://jonedu.org/index.php/joe

Pengaruh Media Pembelajan *Games Book* terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar

Siti Nur'ariyani[1], Ujang Jamaludin[2]

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jl. Raya Palka No.Km 3, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kabupaten Serang, Banten
7784220019@untirta.ac.id

Abstract

The importance of reading skills in developing literacy skills and improving language skills. Reading literacy is also seen as a tool that develops knowledge, skills, and strategies that individuals build throughout life in various contexts. Seeing the reality on the ground today that students' reading interest is low, appropriate strategies are needed to foster students' interest in reading, so that when carrying out reading activities at school and also at home students feel happy and not bored. The solution that can be done is to apply learning using the learning media Games Book. Games Book is a learning media in the form of books in which there are interesting games. Implementation of this research using quantitative methods with a descriptive approach. The population that was used as the object of this study were students at SDN Drangong 1 Serang City and the sample in this study were students in class V at SDN Drangong 1 as many as 26 students. The research instrument used in this study used a non-test in the form of a questionnaire on the attitude scale of students. The attitude scale used in this study is the Likert Model attitude scale. Data from student attitude scales were collected and then analyzed using the a priori method. Based on the results of the research and data analysis that has been done about the influence of game book media on the reading interest of fifth grade students at SDN Drangong 1, it was obtained that the average student questionnaire showed a positive attitude towards learning the game book learning media by 74% while the average participant questionnaire students show a positive attitude towards learning games book learning media by 7%.
Keywords: Games Book, Learning Media, Reading Interest

Abstrak

Pentingnya keterampilan baca dalam mengembangkan kemampuan literasi dan meningkatkan kecakapan bahasa. Literasi baca juga dipandang sebagai perangkat yang berkembang pengetahuan, keterampilan, dan strategi yang dibangun individu sepanjang hidup dalam berbagai konteks. Melihat kenyataan di lapangan saat ini rendahnya minat baca pada peserta didik, diperlukan strategi yang tepat dalam menumbuhkan minat baca peserta didik, agar pada saat melakukan kegiatan baca di sekolah dan juga di rumah peserta didik merasa senang dan tidak merasa bosan. Solusi yang bisa dilakukan adalah dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Games Book. Games Book adalah media pembelajaran berupa buku yang di dalamnya terdapat permainan yang menarik. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi yang dijadikan objek penelitian ini adalah peserta didik SDN Drangong 1 Kota Serang dan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Drangong 1 sebanyak 26 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Non Tes berupa angket skala sikap peserta didik. Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk skala sikap Model Likert. Data dari skala sikap peserta didik dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan cara apriori. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dlakukan tentang pengaruh media games book terhadap minat baca peserta didik kelas V SDN Drangong 1 diperoleh rata-rata angket peserta didik menunjukan sikap positif terhadap pembelajaran media pembelajaran pembelajaran games book sebesar 74% sedangkan rata-rata angket peserta didik menunjukan sikap positif terhadap pembelajaran media pembelajaran games book sebesar 7%.
Kata kunci: Games Book, Media Pembelajaran, Minat baca

Copyright (c) 2022 Siti Nur'ariyani, Ujang Jamaludin

Corresponding author: Siti Nur'ariyani
Email Address:. 7784220019@untirta.ac.id, (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten)
Received 10 December 2022, Accepted 21 November 2022, Published 21 December 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, pendidikan merupakan proses kegiatan mengajar dan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif merupakan suatu proses perubahan pengetahuan yang dilakukan oleh individu dan pencapaian tujuan belajar dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Apabila pada proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik maka tujuan dari belajar itupun tidak akan tercapai dengan baik.

Pada saat ini, pendidikan lebih di fokuskan kepada keterampilan baca dimulai dari jenjang sekolah dasar. Pentingnya keterampilan baca dalam mengembangkan kemampuan literasi dan meningkatkan kecakapan bahasa. Literasi baca juga dipandang sebagai perangkat yang berkembang pengetahuan, keterampilan, dan strategi yang dibangun individu sepanjang hidup dalam berbagai konteks. Belajar baca adalah belajar menggunakan bahasa untuk memahami teks tertulis. Namun, tidak semua kegiatan baca menyenangkan bagi pembaca karena mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami isi teks bacaan.

Kegiatan baca menghasilkan generasi masa depan yang berpengetahuan luas yang memacu negara menuju era globalisasi. Pada era globalisasi, perkembangan teknologi merupakan hasil dari pengetahuan yang diperoleh melalui baca. Dari kegiatan baca, banyak manfaat yang akan kita peroleh. Maka kegiatan baca harus dikembangkan dalam pengajaran di kelas. Salah satu tujuan dalam pengajaran baca adalah untuk mengembangkan keinginan untuk baca pada anak-anak sehingga mereka akan menjadi pembaca seumur hidup.

Melihat kenyataan di lapangan saat ini, minat baca peserta didik sangat rendah. Faktor yang memperngaruhi minat baca peserta didik adalah faktor dari dalam dan faktor dari luar peserta didik itu sendiri dan terdapat hubungan pada kedua faktor tersebut. Minat setiap anak akan timbul dari ketertarikan pada suatu hal. Minat mengandung dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif individu. Komponen afektif dikenal sebagai komponen yang menimbulkan dampak yang berpengaruh pada fungsi kognitif akademik individu.

Dari hasil observasi yang di lakukan peneliti pada peserta didik kelas V SDN Drangong 1, dapat dilihat bahwa masih rendahnya kemampuan mambaca pada peserta didik. Rendahnya kemampuan baca tersebut salah satunya disebabkan oleh minat baca pada peserta didik berkurang, dan pada jam istirahat jarang ada peserta didik yang mengunjungi perpustakaan, tapi mereka lebih senang bermain di kelas dan di halaman sekolah. Minat baca perlu ditumbuhkan sejak usia dini, ketika seorang anak baru belajar baca, minat baca anak akan terus berkembang sampai dewasa.

Menghadapi rendahnya minat baca peserta didik, dalam memberikan pembelajaran di kelas guru harus memiliki cara atau strategi yang inovatif. Maka dari itu, dalam menumbuhkan minat baca peserta didik diperlukan beberapa strategi yang tepat agar pada saat peserta didik melakukan kegiatan baca di rumah maupun di sekolah merasa senang dan tidak merasa bosan. Salah satu solusi yang bisa dicoba dalam menerepkan minat baca pada peserta didik adalah menerapkan kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Peserta didik pada tingkat sekolah dasar, apabila

diberikan pembelajaran tanpa media tentunya akan mengurangi semangat dan rangsangan belajar sehingga konsentrasi dan perhatian peserta didik sulit untuk terpusat pada materi pelajaran.

"Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dapat menstimulis minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran" (Arsyad: 2016). Penggunakan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan fokus peserta didik pada materi yang akan di sampaikan. Pada penelitian ini, peneliti merasa media pembelajaran *Games Book* dapat meningkatkan minat baca peserta didik.

Menurut Rahmat (2017:30) "*Games Book* adalah sebuah buku yang di dalamnya terdapat permainan yang menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi". Di dalam *Games book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan juga tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan dan ada pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Penyajian permaslaah itu dimaksud untuk merangsang peserta didik untuk menemukan berbagai pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh sendiri atau bersama anggota kelompok, namun media ini akan lebih efektif dikerjakan dengan kerja sama.

Pada permasalahan tersebut, penulis tertarik melakuakan penelitian mengenai pengaruh media *Games Book* terhadap minat baca Peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *games book* pada pembelajaran bahasa Indonesia dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *games book* terhadap minat baca peserta didik kelas V.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisis data dokumen dari teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMAN 5 Depok. Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif dan difokuskan pada unsur serapan yang terdapat pada laporan hasil observasi siswa kelas X di SMAN 5 Depok. Sumber data penelitian ini adalah teks laporan observasi yang dibuat oleh siswa kelas X SMAN 5 Depok. Kajian teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini adalah unsur serapan, bentuk, dan pembentukan unsur serapan.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kuantitatif digunakan pada perolehan data interpretasi presentasi rata-rata pada angket yang dijawab oleh responden penelitian. Pendekatan deskriptif yang digunakan pada penelitan ini dimaksud untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh minat baca antara peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book*.

Populasi yang dijadikan objek penelitian ini adalah peserta didik SDN Drangong 1 Kota Serang. Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposive,* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu". Yang menjadi pertimbangan dalam

menentukan sampel dari populasi pada penelitian ini adalah berdasarkan kemudahan mendapatkan data tanpa perhitungan kerepresentatifannya. Adapun sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Drangong 1 sebanyak 26 peserta didik.

Dalam mengukur tingkat ketercapaian kompetensi pada penelitian ini digunakan sebuah instrumen.. Penelitian ini menggunakan instrumen Non Tes berupa angket skala sikap peserta didik. Angket merupakan daftar pertanyaan-pertanyaan yang dapat diukur yang akan diisi oleh responden penelitian (Arikunto, 2012: 42). Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan angket tertutup. yaitu angket yang menyediakan jawaban lengkap dapat dipilih oleh responden, sehingga responden hanya tinggal mencentang di jawaban pada angket tersebut. Pengisian skala sikap ini diisi oleh peserta didik diakhir penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book.*

Penggunaan skala sikap dalam penelitian ini yaitu skala sikap Model Likert. Terdapat 10 butir pernyataan yang diberikan kepada responden yang terdiri dari masingmasing 5 pernyataan untuk pernyataan positif dan negatif. Dalam menginterpretasi data, peneliti menggunakan skala skor 1 sampai dengan 4 setiap item pernyataan positif pada angket yang memiliki bobot nilai sebagai berikut

Tabel 1. Bobot Nilai Angket Pernyataan Positif

Pertanyaan	**Bobot Nilai**
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (S)	4

Sedangkan data pada pernyataan negatif diinterpretasikan oleh peneliti menggunakan skala skor 4 sampai dengan 1 setiap item pernyataan positif pada angket yang memiliki bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Bobot Nilai Angket Pernyataan Negatif

Pertanyaan	**Bobot Nilai**
Sangat Tidak Setuju (STS)	4
Tidak Setuju (TS)	3
Setuju (S)	2
Sangat Setuju (S)	1

Kemudian setelah data dari skala sikap dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan cara apriori. (Sunarto & Riduwan: 2012) Rumus yang digunakan pada perhitungan hasil perolehan data adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} x100\%$$

Keterangan: P = Persentase jawaban,

f = Frekuensi jawaban,

n = Banyak responden

Setelah mendapat hasil penghitungan presentasi data, selanjutnya data ditafsirkan pada kriteria interpretasi skor berdasarkan tabel di baah ini:

Tabel 3. Kriteria Persentase Skala Sikap

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Pembahasan

Penilitian ini dimulai dengan membuat media pembelajaran *games book* dan menyusun skenario pembelajaran. Setelah itu peneliti berkoordinasi dengan rekan sejawat untuk membantu pada kegiatan penelitian. Pada tahap awal pembelajaran guru memberikan stimulasi kepada peserta didik, yang bertujuan agar peserta didik mendapatkan rasa nyaman terlebih dahulu terhadap pembelajaran. Selanjutnya peserta didik diberikan apersepsi oleh guru untuk menentukkan kemampuan awal peserta didik sehingga mengetahui apa saja yang harus dilakukan oleh guru dan menyesuaikan dalam RPP yang telah dibuat.

Pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *games book* menjadikan peserta didik lebih mampu berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, serta kesan senang dalam pembelajaran lebih terlihat. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik di berikan angket. Anget yang dibagikan berisi data tentang skala sikap yang bertujuan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book*. Angket skala sikap diberikan kepada peserta didik diakhir penelitian. Angket tersebut menanyakan sikap mereka terhadap minat membaca peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book*. Data perolehan persentasi penafsiran angket skala sikap peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Penafsiran Angket Skala Sikap

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	P.1	88%	9%	0%	0%
2	P.2	58%	32%	0%	0%
3	P.3	1%	8%	40%	23%
4	P.4	0%	6%	46%	27%
5	P.5	2%	10%	26%	38%
6	P.6	58%	20%	8%	0%
7	P.7	46%	29%	8%	1%
8	P.8	3%	6%	32%	35%

9	P.9	31%	40%	6%	2%
10	P.10	2%	8%	35%	35%

Penjelasan setiap pernyataan pada tabel 2 adalah sebagai berikut :

1. Sikap peserta didik terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia

Sikap peserta didik yang di analisis adalah motivasi peserta didik dalam menunjukan kesukaan terhadap mata pelajaran *bahasa Indonesia* yaitu pernyataan no 1 dan 4. Pernyataan positif no 1 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (88%) menyukai pelajaran *Bahasa Indonesia*. Dan pernyataan negatif no 4 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (73%) tidak setuju pebelajaran *bahasa Indonesia* sangat membosankan dan sebagian kecil peserta didik (6%) setuju pebelajaran *bahasa Indonesia* sangat membosankan.

Berdasarkan tabel di atas skor rata-rata soal no 1 yaitu 97% dan untuk skor rata-rata soal no 8 yaitu 79%. Hal ini membuktikan bahwa sikap peserta didik terhadap pembelajaran *bahasa Indonesia* yaitu positif dan sebagian besar peserta didik suka mengulang pelajaran di rumahnya masing-masing. Sedangkan skor rata-rata soal no 2 yaitu 90% dan untuk skor rata-rata soal no 5 yaitu 76% hal ini membuktikan bahwa sikap peserta didik terhadap pembelajaran *bahasa Indonesia* yaitu positif dan sebagian besar peserta didik suka mengulang pelajaran di rumahnya masing-masing.

2. Sikap peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book.*

Minat peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book.* (pernyataan no 7 dan no 8). Untuk pernyataan positif no 7 membuktikan bahwa pada sebagian besar peserta didik (75%) senang ketika belajar dengan media pembelajaran *games book.* dan sebagian kecil peserta didik (9%) tidak senang ketika harus media pembelajaran *games book.* Sedangkan untuk pernyataan negatif no 8 menunjukan bahwa sebagian kecil peserta didik (9%) tidak dapat berkonsentrasi dan sebagian besar peserta didik (67%) sudah dapat berkonsentrasi. Untuk skor rata-rata soal no 7 yaitu 84% dan untuk skor rata-rata soal no 8 yaitu 76% hal ini menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran *games book* yang dilakukan pada proses pembelajaran memberikan perasaan senang pada sebagian besar peserta didik. dan sebagian besar peserta didik juga dapat berkonsentrasi pada saat menggunakan pembelajaran media pembelajaran *games book.*.

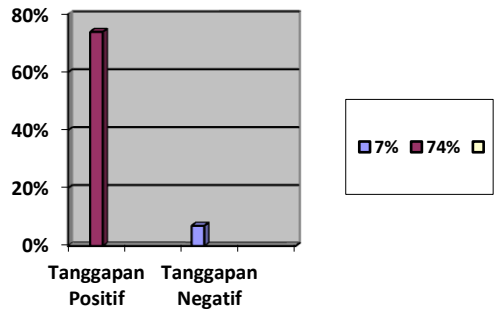
Sikap peserta didik pada kesungguhan dalam mengikuti pelajaran menggunakan media *games book* yaitu pernyataan no 2 dan 5. Pernyataan positif no 1 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (90%) menunjukkan kesungguhan dalam mengikuti pelajaran menggunakan media *games book.* Dan pernyataan negatif no 5 menunjukan bahwa sebagian kecil peserta didik (12%) tidak dapat berkonsentrasi dan sebagian besar peserta didik (64%) bisa berkonsentrasi dalam pembelajaran menggunakan media *games book.*

3. Sikap peserta didik terhadap minat baca

Minat Peserta didik dalam kegiatan baca. (pernyataan no 9 dan no 3). Untuk pernyataan positif no 9 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (71%) senang kegiatan baca dan sebagian kecil (8%) tidak senang kegiatan baca. Sedangkan untuk pernyataan negatif no 3 menunjukan bahwa hampir setengahnya peserta didik (9%) malas baca dan sebagian besar peserta didik (63%) tidak malas baca. Berdasarkan tabel di atas skor rata-rata soal no 9 yaitu 79% dan untuk skor rata-rata soal no 3 yaitu 73% hal ini menunjukan bahwa sebagian besar senang dengan kegiatan baca.

Sikap peserta didik yang di analisis adalah mengetahui manfaat baca. yaitu pernyataan no 6 dan 10. Pernyataan positif no 6 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (78%) sangat menyukai baca karena mendapat ilmu pengetahuan dan sebagian kecil peserta didik (8%) tidak setuju bahwa kegiatan baca akan menambah ilmu pengetahuan, dan pernyataan negatif no 10 menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik (70%) tidak setuju jika kegiatan membaca buku membuat mengantuk dan sebagian kecil (10%) setuju bahwa akan mengantuk pada saat membaca buku.

Beriku hasil rata-rata presentasi skala sikap postif dan negatif pada pembelajaran dengan menggunakan media *games book:*



Gambar 1 Diagram Hasil rata-rata skala sikap tanggapan positif dan negatif

Berdasarkan hasil diagram di atas secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *games book* telah berjalan dengan baik. Jika dilihat dari hasil rata-rata angket skala sikap peserta didik, memperoleh 74% tanggapan positif yang artinya sebagaian peserta didik merasa tertarik dengan media pembelajaran *games book*, dan setelah peserta didik belajar dengan menggunakan pembelajaran *games book*, meningkat pula minat baca pada peserta didik. Ini menandakan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajan *games book* berpengaruh positif terhadap minat baca pada peserta didik. Faktor yang mempengaruhi sikap positif peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book* adalah:

a. Penggunaan media pembelajaran *games book* dalam proses pembelajaran dapat menstimulus minat baca peserta didik karena isi dari media pembelajaran *games book* membuat peserta didik tertarik.
b. Media pembelajaran *games book* memberikan kesempatan untuk mengarahkan peserta didik agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

Secara umum dilihat dari skala sikap peserta didik menganggap pembelajaran dengan

menggunakan media *games book* menyenangkan. Fakta yang diperoleh bahwa peserta didik sangat tertarik dan senang terhadap dengan media *games book* menjadi salah satu faktor adanya pengaruh media *games book* dengan peningkatan minat baca peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh media *games book* terhadap minat baca peserta didik kelas V SDN Drangong 1 yang sudah dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book* sangat baik, peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran tersebut.
2. Sebagian besar sikap positif terhadap pembelajaran media pembelajaran *games book* ditunjukkan oleh peserta didik. Hal ini terlihat hasil rata-rata pada jawaban angket yang telah diisi oleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung, memperoleh nilai 74% untuk tanggapan positif yang jika di interpretasikan sesuai kriteria presentasi rata-rata angket termasuk pada kategori kuat sedangkan nilai rata-rata 7% untuk tanggapan negatif yang jika di interpretasikan sesuai kriteria presentasi rata-rata angket termasuk pada kategori sangat lemah.
3. Dalam menggunaan media pembelajaran *games book* terbukti dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik kelas V SDN Drangong 1.

REFERENSI

Aisah, S dan Purnamasari, R. (2021). *Relationship between Fifth Grade Students' Reading Interest and Reading Ability*. Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE) Vol. 4 No 1

Arikunto, S. (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Ahzar. (2016). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Rahmat, A. S. (2017). *Games Book* sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi.Jurnal: IJPE Vol 1 No 1 hal 27-33

Sudarsana, U. (2014). Pembinaan Minat Baca . Jakarta: Gramedia.

Sudaryono. (2014). Educational Research Methodology. Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.Bandung: Alfabeta.

Sunarto & Riduwan. (2012). Pengantar Statistika. Bandung: Alfabeta Narbuko

Suyono dan Hariyanto. (2014). Belajar dan Pembelajaran (Cetakan ketiga ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Kencana.

Utama, A I O. Marmoah, S & Suharno. (2020) Penggunaan Media Games book untuk meningkatkan minat baca pada pembelajaran IPS pada kelas IV di Sekolah Dasar. Jurnal: UNS

.