

Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD

Rostanti Nurul Afifah^{1*}, Odin Rosidin², Rina Yuliana³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia

Email: rostantinurul@gmail.com

ABSTRAK

Sebagian besar penduduk warga Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai kebutuhan yang mendasar. Beberapa faktor dari rendahnya minat membaca di Indonesia, yaitu semakin berkembangnya teknologi membuat generasi masa kini lebih sibuk dengan gawai dibandingkan membaca buku, hal ini tidak sejalan dengan kemajuan inovasi media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan (1) proses dalam pengembangan media *Read & Play Berbasis Game Edukasi* untuk menumbuhkan minat baca, (2) kelayakan media *Read & Play Berbasis Game Edukasi* untuk menumbuhkan minat baca, (3) respons peserta didik terhadap penerapan *Read & Play Berbasis Game Edukasi* untuk menumbuhkan minat baca. Metode peneliti ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian di SDN Kutabaru 1 di kelas 2 dengan jumlah 31 peserta didik menunjukkan bahwa media *Read & Play Berbasis Game Edukasi* sangat layak untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil validasi dari dua ahli media dengan presentase 93,5% berkategori “Sangat Layak”, dua ahli bahasa dengan presentase 81% berkategori “Sangat Layak”, dua ahli materi dengan presentase 86% berkategori “Sangat Layak”. Respons minat baca peserta didik terhadap media *Read & Play Berbasis Game Edukasi* pada uji coba kepada 31 responden sebesar 97% dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Minat Baca, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Most of the Indonesian population has not made reading activities a basic need. Several factors contribute to the low interest in reading in Indonesia, namely the growing development of technology, making the current generation more busy with gadgets than reading books, this is not in line with the progress of learning media innovation. The purpose of this study was to determine (1) the process in developing Educational Game-Based Read & Play media to foster reading interest, (2) the feasibility of Educational Game-Based Read & Play media to foster reading interest, (3) students' responses to the implementation of Read & Play Educational Game-Based Play to foster interest in reading. The research method is Research and Development (R&D) using the 4D model by Thiagarajan which consists of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The results of research at SDN Kutabaru 1 in class 2 with a total of 31 students showed that Educational Game-Based Read & Play media was very feasible to foster students' interest in reading. This is proven by the validation results from two media experts with a percentage of 93.5% in the category "Very Eligible", two linguists with a percentage of 81% in the category "Very Eligible", two material experts with a percentage of 86% in the category "Very Eligible". The response of students' reading interest to Educational Game-Based Read & Play media in the trial of 31 respondents was 97% in the "Very Good" category..

Keyword : ***Education Games, Intesest In Reading, Elementary School***

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting adalah membaca (Hamdy, 2020). Membaca adalah salah satu aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan (Rinawati et al., 2020). Ketika membaca namun tanpa keterampilan membaca, maka dapat menyebabkan pemahaman yang tidak maksimal dalam memahami isi buku, pemahaman terhadap makna setiap kalimat tidak maksimal, serta informasi yang terserap dari buku juga tidak maksimal. Membaca mendapatkan peluang lebih dibanding dengan yang tidak membaca. Membaca dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat menghidupi diri sendiri (Mirnawati, 2020).

Membaca adalah bagian paling penting dalam proses pendidikan. Kita mendapat ilmu pengetahuan dari membaca buku. Kita bisa memperoleh informasi atau ilmu apapun yang kita inginkan melalui kegiatan membaca buku (Hikmawati & Munastiwi, 2018). Membaca membantu peserta didik dalam merangsang kreativitas, ide-ide baru, dan berpikir kritis (Khoiriyah & Jaya, 2021). Untuk dapat maksimal dalam membaca, dibutuhkan minat membaca yang besar. Peranan minat menempati posisi yang paling menentukan disamping adanya kemampuan siswa dalam membaca (Tarihoran & Dewi, 2019). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau

aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau penerimaan atau sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri (Mirnawati, 2020). Minat baca yang tinggi memudahkan peserta didik mencapai sebuah keberhasilan dalam belajar karena dengan sering membaca peserta didik akan memiliki pengetahuan yang luas. Minat baca merupakan rasa tertarik seseorang dalam melakukan kegiatan membaca dengan kemauan diri sendiri untuk mengetahui makna dan memperoleh informasi yang dilakukan secara terus-menerus dengan perasaan senang dan gembira (Nurtika, 2021).

Di Indonesia sendiri budaya membaca masih mengalami permasalahan. Hal ini dikarenakan minat baca pada masyarakat Indonesia yang rendah sehingga menyebabkan kualitas dan mutu pendidikan semakin menurun. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca pada anak-anak yaitu masih sulitnya akses terhadap buku karena jumlah toko buku yang terbatas, sedikitnya perpustakaan yang berada disuatu wilayah, harga buku yang tinggi, daya beli yang rendah tidak adanya penanaman kebiasaan membaca sejak dini, tidak memadai dan tidak sesuai kebutuhan buku sehingga masih sulit mengakses informasi, banyaknya jenis hiburan, play station, tayangan TV, taman rekreasi, mal, supermarket, dan lain-lain. Ditambah lagi dengan kehadiran internet (Paramitha, 2020).

Sebagian besar penduduk warga Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai kebutuhan mendasar. Beberapa faktor dari rendahnya minat membaca di Indonesia, yaitu semakin berkembangnya teknologi sehingga banyak generasi pada masa kini yang lebih sibuk dengan gawainya dibandingkan membaca buku. Namun, bisa juga dari kondisi lingkungan yang kurang mendukung seperti tidak adanya motivasi atau bimbingan, masih banyak fasilitas yang kurang memadai, dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran.

Minat baca tidak hadir langsung ketika kita dilahirkan di dunia. Minat baca ada dan menjadi bagian di dalam diri karena adanya usaha di dalam diri dan faktor lingkungan yang juga mendukung (Tarigan, 2019). Faktor yang mempengaruhi minat baca ada dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berupa kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan membaca, serta kondisi fisik dan kesehatan. Minat baca siswa tidak akan muncul jika tidak terdapat kemauan, kesehatan, kondisi fisik, kecerdasan, dan motivasi dari dalam siswa. Selain itu, perpustakaan yang seadanya, bahan bacaan yang sudah usang bahkan beberapa tidak layak pakai, rendahnya

dorongan dari guru, tidak dorongan dari orang tua, orang tua yang tidak memfasilitasi dikarenakan ekonomi kurang, tidak ada perhatian orang tua terhadap minat membaca anak juga menjadi faktor yang mempengaruhi minat baca. Saat ini, kebanyakan orang tua lebih terfokus pada hasil belajar, sehingga pembiasaan membaca yang tidak didapatkan siswa sejak kecil. Pengaruh lingkungan dan teman bermain yang tidak terbiasa dengan membaca secara tidak langsung juga dapat mempengaruhi minat baca siswa. Pengaruh teknologi yang tidak terkendali juga memiliki peran dalam menentukan minat baca, misalnya pengaruh *smartphone* atau *gadget* yang tidak digunakan dengan bijak, serta pengaruh acara televisi (Hapsari et al., 2019). Era digital ini, internet sudah tidak asing lagi untuk anak-anak. Sekitar 40,25% anak usia 7-17 tahun mengakses internet selama tiga bulan terakhir, sedangkan anak perempuan mengakses internet 3,47 (Windiarto et al., 2019).

Menumbuhkan minat baca peserta didik di kelas membutuhkan bimbingan dari guru. Guru mempunyai peran dalam menumbuhkan minat baca peserta didiknya (Sukmanandita, 2020). Metode pembelajaran yang tidak tepat akan menyebabkan peserta didik malas membaca (Warif, 2019). Untuk itu, guru dituntut untuk bisa merancang pembelajaran dalam menumbuhkan minat baca peserta didik dan aktif saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan menarik perhatian peserta didik dan pembelajaran tidak terasa membosankan.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Tafonao, 2018). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurrita, 2018). Hasil belajar juga dapat meningkat apabila didukung salah satunya oleh penggunaan media pembelajaran (Novita et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, minat baca peserta didik kelas 2 di SDN Kutabaru 1 masih mengalami kurangnya minat membaca karena beberapa peserta didik masih malas untuk membaca dan masih kurang lancar dalam membaca. Kurangnya

minat membaca peserta didik tersebut dilandaskan oleh beberapa faktor, yaitu tidak adanya pembiasaan membaca sejak dini, peserta didik lebih senang bermain gawai, dan kurangnya media pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik. Pada saat kegiatan pembelajaran, guru tidak menggunakan media untuk menumbuhkan minat dalam membaca. Guru hanya menggunakan buku paket saja sehingga dalam pembelajaran peserta didik kurang semangat untuk membaca.

Salah satu faktor dari lingkungan yang dapat menumbuhkan minat membaca peserta didik melalui peran guru adalah, dalam menyediakan bahan bacaan di sekolah dan mengadakan pembiasaan membaca untuk setiap peserta didik. Sekolah perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyediakan sarana untuk membaca sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam membudayakan membaca.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dikembangkan media *Read & Play* Berbasis *Game* Edukasi untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas 2. Media *Read & Play* yang peneliti kembangkan berbentuk aplikasi yang dapat dimainkan di gawai setiap peserta didik. Media *Read & Play* merupakan media interaktif yang mengusung tema belajar sambil bermain sehingga media interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019). Kegiatan belajar sambil bermain ini terdapat kegiatan membaca disertai permainan pada setiap akhir cerita. Media pembelajaran seperti *game* edukasi merupakan permainan dalam bentuk digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempelajari sesuatu sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna dalam melatih kemampuan dan motivasi belajar (Borman & Purwanto, 2019).

Media *Read & Play* berbasis *game* edukasi sendiri merupakan media yang mengarahkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena dengan *game* edukasi peserta didik mampu bermain sambil belajar. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat secara berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan pada anak dalam mengembangkan imajinasinya. Melakukan pembelajaran sambil bermain dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik (Salsabila et al., 2020) (Asari et al., 2021). Anak-anak kelas 2 masih senang untuk bermain-main dan masih terdapat beberapa anak yang kurang minat dalam membaca.

Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Salah satu media yang menarik dan interaktif yaitu dengan menggunakan media *Read & Play* Berbasis *Game* Edukasi.

Tujuan pengembangan media *Read & Play* berbasis *game* edukasi yaitu membuat produk berupa media *Read & Play* berbasis *game* edukasi, mengetahui kelayakan media *Read & Play* berbasis *game* edukasi, dan mengetahui respons minat baca peserta didik terhadap media *Read & Play* berbasis *game* edukasi. Pengembangan media *Read & Play* Berbasis *Game* Edukasi akan memberikan manfaat yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan keterampilan membaca berupa media *Read & Play* Berbasis *Game* Edukasi dan diharapkan mampu menumbuhkan minat baca.

Berkenaan dari uraian tersebut, terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan pengembangan *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan membaca. (Kharisma & Arvianto, 2019) dalam penelitiannya menyajikan dua aplikasi, yaitu belajar membaca dan berlatih membaca. Kedua aplikasi tersebut memiliki isi dan tujuan yang berbeda. Aplikasi belajar membaca berisi materi mengenal abjad, membaca suku kata, dan kata, sedangkan aplikasi berlatih membaca berisi soal latihan yang berbentuk permainan sederhana seperti melengkapi suku kata, melengkapi kata, dan mencocokkan gambar. Pada penelitian yang terdahulu memiliki perbedaan dengan peneliti, yaitu terletak pada variabel yang diteliti. Dalam penelitian Kharisma dan Arvianto, mengembangkan *game* edukasinya untuk membaca permulaan yang menyajikan materi suku kata, dan kata serta permainannya berupa melengkapi suku kata, melengkapi kata, dan mencocokkan gambar. Sedangkan peneliti mengembangkan *game* edukasi untuk menumbuhkan minat baca, dimana produk yang peneliti kembangkan akan menyajikan beberapa cerita bertema kebersamaan dan terdapat permainan disetiap akhir cerita. Tujuan dan manfaat dari penelitian tersebut untuk peneliti yaitu memberikan gambaran dalam membuat *game* edukasi yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

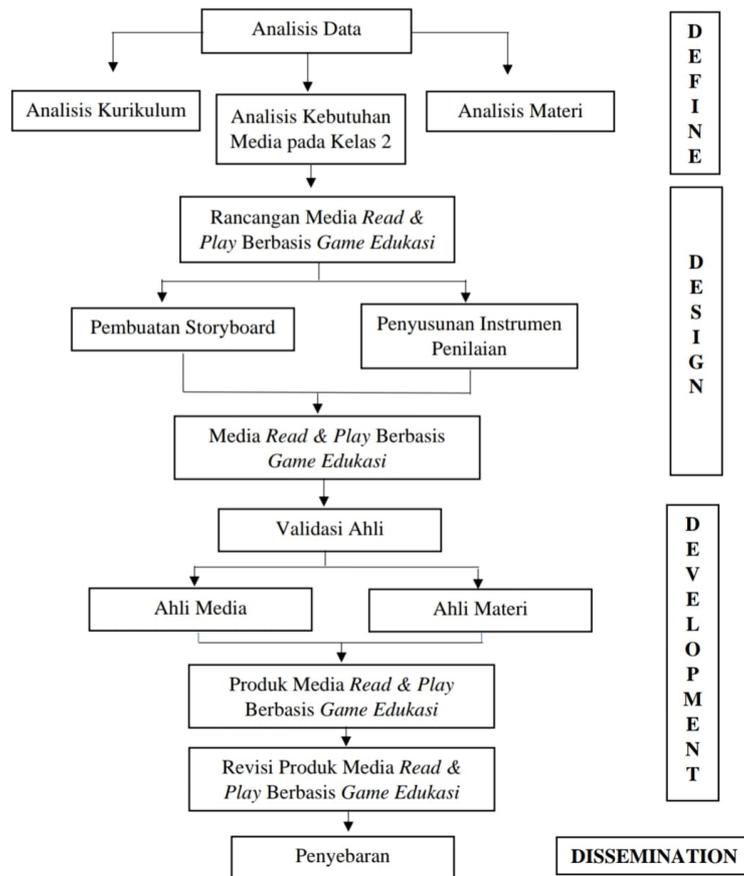
Sedangkan, (Utami & Hardini, 2021) melakukan penelitian dengan mengembangkan media belajar literasi *digital* berbasis *game* edukasi untuk peserta didik dapat bermain *puzzle* dan membaca. Desain media belajar literasi *digital* berbasis *game* edukasi, yaitu kolaborasi antara tulisan, gambar, dan suara. Media ini dapat membantu peserta didik yang masih belum mengetahui kata. Pada penelitian yang terdahulu memiliki perbedaan dengan peneliti, yaitu terletak pada tampilan media *game*

edukasinya. Dalam penelitian Utami, dkk. medianya hanya berupa *Puzzle* dan membaca serta menggunakan tema Pendidikan Penguatan Karakter. Sedangkan, peneliti akan mengembangkan media yang berisi beberapa cerita dengan tampilan yang lebih menarik menggunakan pilihan warna lebih atraktif serta penambahan ilustrasi agar menambah daya tarik peserta didik. dan terdapat permainan yang bervariasi seperti tebak kata, puzzle, dan lain-lain, serta peneliti menggunakan tema Hidup Rukun. Tujuan dan manfaat dari penelitian tersebut untuk peneliti yaitu memberikan gambaran dalam membuat *game* edukasi untuk minat baca peserta didik.

METODE

Peneliti memakai metode penelitian dan pengembangan (*Reserch And Development*). Sesuai dengan namanya, metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode untuk mengembangkan produk. Penelitian dengan penggunaan metode *R&D* dapat membuat atau menghasilkan produk yang nantinya akan bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang sedang diteliti. Penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg & Gall, 1983).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Read & Play* Berbasis *Game* Edukasi untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II SDN Kutabaru 1 Kabupaten Tangerang dengan peserta didik yang berjumlah 31 orang. Metode penelitian pengembangan ini sesuai dengan desain penelitian model pengembangan, yaitu 4-D (Thiagarajan et al., 1974). Pengembangan model 4-D memiliki 4 tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (diseminasi). Berikut langkah-langkah pengembangan model 4-D pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Tahapan awal penelitian ini yaitu tahap pendefinisian, pada tahap ini dilakukan analisis. Tahap analisis berupa analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Tahap kedua yaitu perencanaan (*design*), tahap ini merupakan tahap mendesain media *Read & Play* berbasis *game* edukasi dengan membuat *storyboard* untuk menjadi acuan dalam membuat produk. Dalam pembuatan *game* ini, diperhatikan beberapa kriteria kelayakan, yaitu isi, bahasa, dan kesederhanaan media pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, tahap ini melakukan validasi dengan para ahli terhadap media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi yang telah selesai disusun, diantaranya adalah ahli media, bahasa dan materi. Tahap keempat yaitu tahap *disseminate* yang merupakan tahap penyebaran di SDN Kutabaru 1. Selanjutnya, melakukan uji coba terbatas kepada 31 peserta didik di SDN Kutabaru 1 dengan menggunakan media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi. Penilaian dalam uji coba media dilakukan menggunakan angket respons minat baca peserta didik.

Teknik pengumpulan data dan sumber data dalam penelitian berupa wawancara dan observasi. Pada wawancara dilakukan dengan wali kelas untuk melakukan analisis kebutuhan, dan observasi lapangan untuk mengamati kegiatan pembelajaran peserta didik. Adapun data lainnya yaitu angket validasi media kepada para ahli dan angket untuk peserta didik sebagai penilaian respons minat baca peserta didik menggunakan produk.

Teknik analisis data seperti validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dilakukan dengan perhitungan skala likert yaitu skor 5 nilainya sangat baik, skor 4 nilainya baik, skor 3 nilainya cukup, skor 2 nilainya kurang, dan skor 1 nilainya sangat kurang. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan uji ahli dimasukkan dalam rumus:

$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{rumus 1})$$

Nilai yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yaitu 81%-100% kategori sangat layak, 61%-80% kategori layak, 41%-60% kategori cukup layak, 21%-40% kategori kurang layak, 0%-20% kategori tidak layak. Selanjutnya, menghitung rata-rata dari seluruh uji validasi dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Nilai persentase keseluruhan dari uji ahli}}{\text{Banyaknya uji ahli}} \dots\dots\dots(\text{rumus 2})$$

Selanjutnya, teknik analisis data untuk penilaian hasil respons minat baca peserta didik menggunakan skala likert pernyataan positif dan negatif. Adapun aturannya yaitu jika pernyataan positif menjawab Ya nilainya 1 dan Tidak 0, sedangkan jika pernyataan negatif menjawab Ya nilainya 0 dan Tidak 1. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari penilaian angket respons dimasukkan dalam rumus:

$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{rumus 3})$$

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yaitu 81%-100% kategori sangat baik, 61%-80% kategori baik, 41%-60% kategori cukup baik, 21%-40% kategori kurang baik, 0%-20% kategori tidak baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SDN Kutabaru 1 menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Untuk itu, peneliti mengembangkan media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi untuk menumbuhkan minat baca. Dengan menggunakan media tersebut peserta didik mampu bermain sambil belajar sehingga akan merangsang motivasi peserta didik untuk membaca.

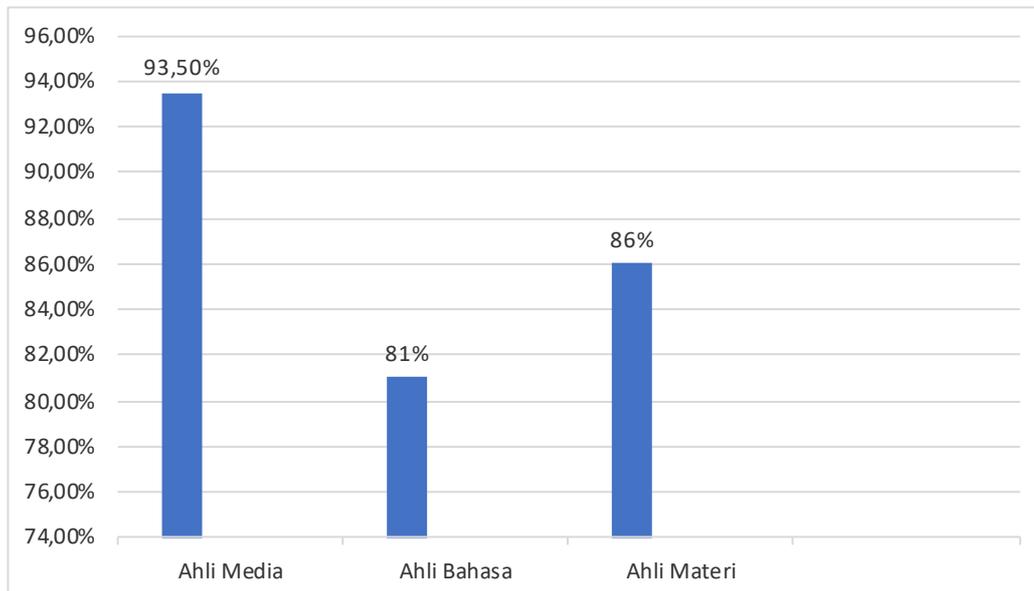
Dalam mengembangkan *Read & Play* dilakukan tahap desain produk. Pada tahap desain produk yaitu pembuatan *storyboard* yang berguna sebagai rancangan awal. Langkah awal dalam membuat *storyboard* yaitu mendesain terlebih dahulu di *photoshop* dan mengumpulkan *background*, gambar-gambar yang sesuai dengan materi serta tombol navigasi untuk memudahkan pengguna yang diambil dari *freepik*. Hasil dari desain tersebut dimasukkan kembali pada aplikasi utama pembuatan *game* yaitu *construct 2*.

Selanjutnya, dalam pembuatan media pada aplikasi *construct 2* menggunakan ukuran 1920 x 1080 pixel dengan tampilan *landscape*. Pengembangan media *read & play* berbasis *game edukasi* yang dihasilkan terdiri atas 44 halaman yaitu tampilan awal, prolog media, identitas, sumber, daftar main, terdapat empat cerita, tampilan memulai permainan, dan empat permainan. Media yang telah dikembangkan akan berbentuk aplikasi yang dapat diakses pada perangkat *android*. Media *Read & Play* berbasis *game edukasi* ini dikembangkan dengan tampilan yang menarik untuk peserta didik dengan pemilihan warna, gambar, font huruf yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Media *Read & Play* berbasis *game edukasi* ini dikembangkan dengan susunan yang dapat memudahkan peserta didik dalam memainkan media ini dan dapat merangsang motivasi peserta didik dalam minat baca. Media *Read & Play* berbasis *game edukasi* dirancang dengan tampilan yang menarik dan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan media ini akan membuat peserta didik ikut secara aktif dalam menggunakan media pembelajaran.

Media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi yang telah dirancang kemudian dinilai oleh dua ahli media dengan diperoleh sebesar 93,5% dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dua validasi ahli bahasa mendapat skor sebesar 81% dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan untuk dua validasi ahli materi mendapat skor sebesar 86% dalam

kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, bahasa, dan materi tersebut rata-rata uji kelayakan yaitu 86%. Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Media, Bahasa, dan Materi

Adapun hasil akhir produk media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi untuk menumbuhkan minat baca setelah dilakukan revisi dari para ahli tersaji pada Gambar 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.



Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 4. Prolog Media



Gambar 5. Daftar Menu



Gambar 6. Identitas Pembuat



Gambar 7. Sumber Media *Read & Play*



Gambar 8. Cerita Media *Read & Play*



Gambar 9. Permainan

Media *Read & Play* berbasis *game* edukasi yang telah direvisi dilakukan tahap penyebaran produk dengan melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas II SDN Kutabaru 1 sebanyak 31 orang. Setelah uji coba, peserta didik diberikan angket yang

terdiri dari 20 pernyataan dengan aspek media pembelajaran dan minat baca. Hasil angket respons minat baca peserta didik pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Respons Minat Baca Peserta Didik

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Media Pembelajaran	97%	Sangat Baik
2	Minat Baca		
	Rata - Rata	97%	Sangat Baik

Hasil yang didapatkan dari keseluruhan rata-rata angket respons minat baca peserta didik memperoleh sebesar 97% dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk itu, penggunaan media *read & play* berbasis *game* edukasi dapat merangsang motivasi dan rasa tertarik peserta didik dalam membaca. Menurut (Romadhona & Yundra, 2018), *game* edukasi merupakan permainan yang terdapat unsur pendidikan dalam membantu kegiatan pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan merangsang minat peserta didik dalam belajar sambil bermain. Media *Read & Play* juga memudahkan peserta didik dalam menggunakan produk dan materi yang mudah dipahami, karena penyajian media *Read & Play* dibuat menarik dan interaktif. Media pembelajaran yaitu segala perangkat fisik untuk menyampaikan informasi, seperti benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga terjadinya interaksi dan akan tercapai tujuan pembelajaran (Munisah, 2020). Maka, proses pembelajaran menggunakan media *Read & Play* berbasis *game* edukasi dapat menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II SDN Kutabaru 1.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari (Kharisma & Arvianto, 2019) dalam penelitian tersebut berfokus dalam mengembangkan *game* edukasi untuk membaca permulaan yang mendapatkan hasil respons peserta didik sebesar 85%. Sedangkan, peneliti mengembangkan *game* edukasi untuk menumbuhkan minat baca dengan hasil respons peserta didik sebesar 97%. Kelebihan penelitian Kharisma & Arvianto adalah media dibuat untuk peserta didik belajar membaca kosa kata dengan nama benda-benda di lingkungan sekitar, dan terdapat suara untuk membantu peserta didik dalam pelafalan huruf dan membaca suku kata hingga kata dengan benar. Sedangkan, kekurangannya adalah penyajian medianya terdiri dari 2 aplikasi, sehingga media pembelajaran ini

menjadi kurang efisien bagi peserta didik serta berkemungkinan peserta didik hanya mengunduh salah satunya saja.

Sedangkan penelitian (Utami & Hardini, 2021) tidak ditemukan pembahasan terkait hasil uji coba produk sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran. Penelitian tersebut hanya berfokus dalam mengembangkan media saja dengan melakukan validasi media sebesar 84,2% dan validasi materi sebesar 100%. Sedangkan pada penelitian ini, disajikan pembahasan mulai dari proses pembuatan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan respons minat baca peserta didik dalam memanfaatkan media *read & play* berbasis *game* edukasi. Penelitian ini melakukan uji coba lapangan di SDN Kutabaru 1 yang mendapatkan respons baik dari peserta didik. Dalam uji coba tersebut setiap peserta didik sangat antusias dalam memainkan media *read & play* berbasis *game* edukasi. Kelebihan dalam penelitian Utami, dkk adalah media dibuat dengan tema yang berbeda-beda tetapi masih dalam lingkup Pendidikan Penguatan Karakter yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan, kekurangannya adalah bagian cerita *gamenya* tidak menampilkan visual hanya berupa teks sehingga kurang menarik perhatian pengguna. Dari elemen desain terutama warna, anak-anak cenderung tertarik pada warna yang cerah dan mencolok, namun *game* ini kurang memperhatikan warna yang digunakan terutama pemilihan warna dalam teks.

Terdapat keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan. Penelitian terdahulu memberikan kontribusi untuk peneliti dalam melakukan penelitian seperti memberikan gambaran serta inspirasi bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran. Penelitian terdahulu juga dapat berguna untuk mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan. Dari hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *game* edukasi sangat berpengaruh positif dan signifikan dalam peningkatan keterampilan membaca peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi dikembangkan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik, kelayakan media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi dapat membantu dan memotivasi dalam minat baca, dan respons minat baca peserta didik

dengan menggunakan media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi mendapatkan respons yang baik.

Saran

Saran bagi peneliti dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi agar bisa lebih baik dalam pembuatan media pembelajaran berikutnya, baik dari segi desain visual, materi dan permainannya. Serta melakukan penelitian lebih mendalam lagi agar media pembelajaran semakin tepat guna. Bagi pendidik, media *Read & Play* berbasis *Game* Edukasi bisa digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indrapratiwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Ernawati, Sukaris, & Rahim, A. R. (2021). Paikem (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). *Journal of Community Service*, 3(4), 1139–1148. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (5th ed.). Longman Inc.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Hamdy, M. Z. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektrronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah). *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3842>
- Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). Minat Baca Siswa Kelas V Sd Negeri Harjowinangun 02 Tersono Batang. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 371–378. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22634>
- Hikmawati, N., & Munastiwi, E. (2018). Manajemen Perpustakaan Efektif dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 165–180. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-03>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203–213. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Khoiriyah, I., & Jaya, A. F. (2021). Penggunaan Media Busy Book Untuk Merangsang Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 567–572. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/716%0Ahttp://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/download/716/710>
- Mirnawati. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua*

- Sastra*, 18(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/elsa.v18i1.231>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi* (R. G. K (ed.); 1st ed.). Lutfi Gilang.
- Paramitha, A. (2020). Komunikasi efektif komunitas rumah baca dalam meningkatkan minat baca pada anak-anak di dusun Kanoman. *Commicast*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.12928/commicast.v1i1.2408>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. (2018). Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), 101–107.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sukmanandita, Y. (2020). Peran Pengelola Paud Dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Program Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku (Gernas Buku). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 129–137. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3967>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 141–152. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/157>
- Tarihoran, R. K., & Dewi, R. S. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Novel Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Sastra Inggris UMN Al-Washliyah. *Prossiding Seminar Hasil Penelitian 2019*, 1, 503–507.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (1st ed.). Indiana University.
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20162>
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar Class Teacher Strategy in Facing Lazy Students Learn. *Jurnal Tarbawi*, 4(1), 38–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jtw.v4i01.2130>
- Windiarso, T., Yusuf, A. H., Nugroho, S., Latifah, S., Solih, R., & Hermawati, F. (2019). *Profil Anak Indonesia 2019* (D. Romadhon, I. M. Surbakti, M. T. Nuryetty, W. Winarsih, N. Iriana, H. Rangkuti, S. Angraini, S. A. T. Dewi, & A. P. Raharjo (eds.);

1st ed.). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA).
Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

