

Penggunaan media *games book* untuk meningkatkan minat baca pembelajaran ips pada kelas iv sekolah dasar

A I O Utama^{1*}, S Marmoah², dan Suharno²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*IlhamU7@gmail.com

Abstract. *Games book learning media is one of the learning media that can help teachers deliver material to students through a game. Games book is a book-shaped media in which there are various games that interest students in reading. The purpose of this study is to prove that the use of media games books can increase reading interest in grade IV students. The type of research is classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of four steps, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were teacher and fourth grade students of Elementary School Djama'atul Ichwan Surakarata. Data collection techniques in this study through observation, interviews, questionnaires, and tests. Data validity testing techniques in this study used triangulation techniques. The results of this study indicate that the reading interest of pre-action students who scored high interest in reading categories was only 29% or 9 students. In cycle I, students who received high interest in reading scores occurred at meeting 1 to 55% or 17 students and meeting 2 to 81% or 25 students. In cycle II there was an increase again in meeting 1 with a score of 87% or 27 students and in meeting 2 to 90% or 28 students. The results showed that the use of game media books could increase the reading interest of Class IV D students at SD Djama'atul Ichwan Surakarta in the academic year 2019/2020.*

Keywords: *Games Book, Interest in reading, Social Science , Elementary School*

1. Pendahuluan

Kegiatan membaca merupakan salah satu kunci dari tingginya mutu pendidikan di suatu daerah. Mutu pendidikan dapat dilihat dari seberapa besar minat baca yang dimiliki oleh setiap individu di daerah tersebut. Permasalahan yang terjadi pada bangsa Indonesia di zaman modern saat ini adalah minimnya masyarakat maupun pelajar yang memiliki minat baca tinggi. Negara Amerika Serikat tepatnya pada *Central Connecticut State University* di New Britain pernah melakukan survei literasi pada tahun 2016, hasilnya Indonesia berada pada posisi yang cukup memprihatinkan yaitu posisi ke 60 dari 61 negara [1]. Minat baca adalah salah satu indikator di mana mutu pendidikan itu dikatakan rendah ataupun tinggi. Terkait dengan sekarang, peserta didik abad ke 21 dituntut untuk memiliki keterampilan atau kompetensi berupa C4 yaitu *Critical Thinking* (Berfikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Communication* (Komunikasi) dan *Collaborative* (Kolaborasi). Peserta didik saat ini minimal harus memiliki keempat keterampilan atau kompetensi tersebut. Keempat keterampilan atau kompetensi tersebut dapat dikuasai jika peserta didik suka dengan kegiatan membaca. Slamet [2] menyatakan bahwa semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan menjadikan mungkin orang

tersebut dapat mempertajam pandangannya, memperluas wawasannya, dan mempertinggi daya pikirnya.

Permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya minat baca setiap orang yang dipengaruhi oleh faktor yang bersumber dari luar dan dari dalam diri setiap individu. Hubungan yang semakin dekat dalam diri dan dari luar seseorang, maka akan semakin besar pengaruh minat tersebut, tetapi sebaliknya jika hubungannya semakin jauh maka akan semakin kecil minat tersebut. Minat setiap orang tidak dibawa dari lahir, tetapi minat itu timbul karena ketertarikan terhadap sesuatu hal. Rasa tertarik kepada suatu hal yang baik maka akan menimbulkan minat yang baik dan begitu sebaliknya, jika memiliki minat yang tidak baik maka akan menimbulkan minat yang kurang baik. Pendapat lain tentang minat juga dijelaskan oleh Syah [3] minat (interest) adalah kegairahan, keinginan dan kecenderungan yang berasal dari dalam diri seseorang yang kuat atau besar terhadap sesuatu. Penjelasan lain menyebutkan minat baca adalah hasrat seseorang yang ingin mengetahui lebih dalam dari setiap huruf dalam sebuah kalimat agar dapat memahami makna dari tulisan tersebut [4]. Sedangkan pengertian lainnya menjelaskan minat Baca adalah usaha membaca yang dilaksanakan dengan rasa ketertarikan dan ketekunan yang tinggi dalam rangka mendirikan pola hubungan pada diri sendiri sebagai transmisi gagasan untuk menumbuh kembangkan pembelajaran dan intelektualitas [5]. Berdasarkan berbagai pendapat di atas minat baca dapat disintesiskan ketertarikan atau keinginan membaca dari seseorang yang berasal dari dalam diri untuk memahami suatu kalimat tanpa adanya tekanan dari orang lain. Minat baca bukanlah kemahiran yang tumbuh dengan sendirinya, tetapi perlu adanya pembinaan untuk menumbuhkannya. Semakin tinggi minat baca seseorang maka kemampuan membaca seseorang tersebut juga akan ikut tinggi [6].

Setiap individu pada masa ini seharusnya memiliki minat baca tinggi karena sudah banyak tersedia tempat, media dan alat yang di gunakan untuk membaca. Tetapi sebaliknya minat baca setiap individu saat ini rendah terutama pada peserta didik sekolah dasar. Membaca di anggap kegiatan yang membosankan dan membuang waktu, peserta didik lebih senang bermain dengan teman sebayanya. Permasalahan ini terjadi juga pada peserta didik kelas IV D SD Djama'atul Ichwan. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilaksanakan ketika peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) mendapatkan beberapa data yang menunjukkan bahwa minat baca peserta didik tergolong rendah. Dan wawancara dilakukan peneliti kepada guru kelas IV D SD Djama'atul Ichwan pada tanggal 8 Oktober 2019. Hasil dari wawancara, data dari guru menunjukkan bahwa masih kurangnya minat baca peserta didik karena peserta didik lebih senang bermain daripada membaca. Dari hasil angket minat baca pratindakan yang dilaksanakan pada tanggal 13 oktober 2019 menunjukkan bahwa minat baca yang dimiliki peserta didik IV D SD Djama'atul Ichwan termasuk dalam kategori rendah. Sebesar 71% atau 22 peserta didik belum berada pada kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut artinya perbaikan perlu dilakukan guna meningkatkan minat baca peserta didik. Salah satunya menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai sarana dan prasarana pendidikan yang dapat membuat peserta didik tertarik dengan membaca. Menurut Marmoah, Adela & Fauzan [7] sarana dan prasarana merupakan hal pokok yang bisa mempengaruhi kualitas pendidikan disekolah. Media pembelajaran sebagai sarana dan prasarana pendidikan yang digunakan harus inovatif, menarik dan bisa memicu peserta didik untuk tertarik dengan membaca.

Media Pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam menciptakan sesuatu yang bermakna dan baik proses pembelajaran yang berkualitas [8]. Menurut Mustika, Lestari & Mahfud [9] mengungkapkan bahwa dengan media dapat membangun pembelajaran menjadi tambah menyenangkan, bermakna, dan efektif. Media pembelajaran merupakan sebuah media dalam pembelajaran yang saling terkait dengan komponen lain yang bertujuan untuk menghasilkan situasi belajar yang diinginkan dan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam aktivitas belajar, membantu pendidikan dalam memberikan penjelasan sehingga mengurangi ketidakpahaman peserta didik, dan merangsang anak-anak untuk belajar [10]. Dengan menggunakan media ketika pembelajaran akan lebih membantu guru ketika menyampaikan informasi tentang materi ajar yang akan disampaikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Selain itu, media pembelajaran bisa menolong memahami peserta didik dalam menerima pesan yang diperolehnya dengan tepat [11]. *Games book* merupakan sebuah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sejak dini. *Games book* adalah media pembelajaran yang

dirancang dengan tujuan untuk memahamkan materi kepada peserta didik melalui sebuah permainan. *Games book* memuat berbagai permainan beserta aturannya yang terselip disebuah buku, melalui permainan diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan menambah minat baca peserta didik agar selalu belajar. Bentuk permainan yang terdapat pada *games book* menyesuaikan materi yang diajarkan. Peran serta guru diperlukan untuk menerapkan media *games book* dalam prosedur pembelajaran. Guru hanya perlu membuat sebuah rancangan *games book* yang disisipi materi pelajaran yang akan disampaikan. Misalnya guru akan mengajarkan mata pelajaran IPS materi nilai-nilai kepahlawanan melalui teka-teki silang, puzzle, kotak berpindah, dan lainnya yang membuat siswa tertarik dengan proses pembelajaran [12]. Media permainan bisa menjadi alternatif karena sesuai dengan anak memiliki yang memiliki karakter yang suka bermain [13]. Pembelajaran dengan berbantuan media *games book* diharapkan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

Berdasarkan ulasan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca pada pembelajaran IPS melalui media *games book* pada peserta didik kelas IV D SD Djama'atul Ichwan tahun ajaran 2019/2020. Manfaat dari penggunaan media *games book* yaitu dapat meningkatkan minat baca peserta didik karena dalam media ini terdapat permainan yang bisa merangsang peserta didik melakukan kegiatan membaca. Dari hasil penelitian ini semoga dapat dipakai sebagai referensi untuk dunia pendidikan dan penelitian mengenai media.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Djama'atul Ichwan tahun ajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020 selama 5 bulan. Rencana pelaksanaan akan dilakukan secara bertahap. Dari tahap persiapan bulan september 2019 hingga pelaporan hasil pengembangan bulan januari 2020. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan pada penelitian ini. Sedangkan tipe penelitian yang akan dilakukan yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang akan dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus minimal dua kali tatap muka. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Djama'atul Ichwan dengan jumlah peserta didik 31. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini teknik triangulasi adalah teknik uji validitas yang digunakan. Analisis data yang dilakukan memakai teknik analisis data interaktif Miles and Huberman [14]. Adapun prosedur penelitiannya dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri 2 pertemuan. Tahapan tiap siklus yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah patokan dalam menentukan kategori penilaian minat baca berdasarkan pendapat ahli [15] yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 1. Distribusi Skor Minat

No	Rentang Skor Minat Baca Peserta Didik	Kategori
1	16-24	Sangat Rendah
2	26-33	Rendah
3	34-42	Sedang
4	43-51	Tinggi
5	52-60	Sangat Tinggi

Indikator yang menjadi pedoman keberhasilan penelitian adalah meningkatnya minat baca peserta didik pada pembelajaran IPS dengan penggunaan media *games book*. Keberhasilan pada penelitian ini ditunjukkan dengan $\geq 75\%$ atau 23 dari 31 peserta didik memiliki minat baca pada kategori tinggi.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil angket pratindakan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki minat baca dalam kategori rendah. Berikut adalah hasil angket minat baca pratindakan.

Tabel 2. Distribusi Skor Minat Baca Peserta Didik Pratindakan

No	Rentang Skor Minat Baca Peserta Didik	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	16-24	Sangat Rendah	0	0%
2	26-33	Rendah	14	45%
3	34-42	Sedang	8	26%
4	43-51	Tinggi	5	16%
5	52-60	Sangat Tinggi	4	13%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan tabel 1 yang menunjukkan hasil dari kegiatan penyebaran angket minat baca pada peserta didik kelas IV SD Djama'atul Ichwan dan diketahui bahwa 13% atau 4 dari 31 peserta didik menempati kategori minat baca sangat tinggi. 5 atau 16% dari 31 peserta didik menempati kategori minat baca tinggi. 8 atau 26% dari 31 peserta didik menempati kategori sedang. 14 atau 45% dari 31 peserta didik menempati kategori rendah. Dan 0 atau 0% peserta didik menempati kategori sangat rendah.

Setelah penggunaan media *games book* pada pembelajaran, minat baca peserta didik kelas IV D SD Djama'atul Ichwan mengalami kenaikan dari pratindakan. Berikut adalah hasil angket pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang dijabarkan dalam bentuk tabel frekuensi.

Tabel 3. Distribusi Skor Minat Baca Peserta Didik Siklus I

No	Rentang Skor Minat Baca	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
			Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	52-60	Sangat Tinggi	7	23%	9	29%
2	43-51	Tinggi	10	32%	16	52%
3	34-42	Sedang	10	32%	6	19%
4	26-33	Rendah	4	13%	0	0%
5	16-24	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah			31	100%	31	100%

Berdasarkan hasil dari siklus I pertemuan 1 peserta didik yang mempunyai minat baca tinggi dan sangat tinggi sejumlah 55% didik atau 17 peserta dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV D yaitu 31. Peserta didik untuk pertemuan ke-2 yang mempunyai minat baca tinggi dan sangat tinggi sejumlah 81% atau 25 peserta didik dari keseluruhan peserta didik kelas IV D yaitu 31. Dari data tersebut didapatkan bahwa pada pertemuan 1 siklus I indikator ketercapaian belum tercapai. Dan pada pertemuan 2 indikator ketercapaian sudah terpenuhi, tetapi masih perlu pembuktian kembali maka penelitian diteruskan pada siklus II. Berikut adalah perolehan angket dari siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang dijabarkan dalam bentuk tabel frekuensi.

Tabel 4. Distribusi Skor Minat Baca Peserta Didik Siklus II

No	Rentang Skor Minat Baca	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
			Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	52-60	Sangat Tinggi	10	32%	10	32%
2	43-51	Tinggi	17	55%	18	58%
3	34-42	Sedang	4	13%	3	10%
4	26-33	Rendah	0	0%	0	0%

5	16-24	Sangat Rendah	0	0	0	0%
Jumlah			31	100%	31	100%

Tabel 4 memberitahukan bahwa data minat baca peserta didik yang berkategori rendah dan sangat rendah adalah 0 atau 0% artinya tidak ditemukan peserta didik yang mempunyai minat baca sangat rendah, pada pertemuan 1 ataupun pertemuan 2. Untuk kategori sedang ditemukan 4 peserta didik atau 13% pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 diperoleh 3 peserta didik atau 10%. Pada kategori tinggi ditemukan 17 peserta didik atau 55% pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 terdapat 18 peserta didik atau 58%. Sedangkan pada kategori sangat tinggi pada pertemuan 1 diperoleh 32% atau 10 peserta didik dan untuk pertemuan 2 ditemukan 10 peserta didik atau 32%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 peserta didik yang memiliki minat baca tinggi dan sangat tinggi sejumlah 27 peserta didik atau 88% dari total peserta didik kelas IV D yaitu 31. Jumlah dari peserta didik yang mempunyai minat baca tinggi dan sangat tinggi bertambah pada pertemuan 2 sejumlah 28 peserta didik atau 90% dari keseluruhan peserta didik kelas IV D.

Penelitian ini selesai pada siklus II. Karena pada siklus I pertemuan ke-2 indikator ketercapaian sudah tercapai dan dibuktikan atau diperkuat lagi dengan data dari siklus siklus II pembelajaran ke-1 dan pembelajaran ke-2 yang menunjukkan skor minat baca peserta didik melebihi indikator ketercapaian. Berdasarkan data tersebut, artinya lebih dari 75% peserta didik kelas IV D SD Djama'atul Ichwan memiliki minat baca tinggi. Hal itu ditunjukkan dari skor minat baca pertemuan ke-2 siklus I yang mendapatkan skor 81% meningkat pada pertemuan ke-1 siklus II menjadi 87% dan kembali meningkat pada pertemuan ke-2 siklus II yang mencapai 90%. Berdasarkan data tersebut membuktikan salah satu manfaat media *games book* yaitu dapat meningkatkan minat baca peserta didik.

Berdasarkan hasil tidakan Siklus I dan II menunjukkan media *games book* dapat meningkatkan minat baca peserta didik kelas IV SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil angket minat baca yang telah dijelaskan di atas. Hasil tersebut juga sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa media *games book* dapat merangsang minat baca peserta didik, serta berpengaruh terhadap rasa ingin membaca, tanggapan peserta didik, kerja sama peserta didik, dan kinerja peserta didik. Melalui media pembelajaran akan lebih meringankan guru ketika proses menyampaikan informasi tentang materi ajar serta menumbuhkan keterampilan guru ketika mengajar. Selain itu, bagi peserta didik media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mempermudah menerima informasi yang diperolehnya dengan tepat.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Acep Saepul Rahmat [16] dengan penggunaan media *games book* diperoleh hasil bahwa dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Sari, Pujiharti, & Kuscahyani [17] minat baca anak meningkat sesudah menggunakan media gambar lebih tinggi di banding dengan sebelum menggunakan media gambar. Selain untuk meningkatkan minat baca, media *games book* juga dapat mempengaruhi keterampilan sosial dan hasil belajar peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan data Penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan dengan menerapkan media *games book* pada dapat meningkatkan minat baca pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV D SD Djama'atul Ichwan tahun ajaran 2019/2020. Uraian tersebut dapat dibuktikan dengan hasil skor angket minat baca dari pratindakan sampai siklus II mengalami peningkatan. Persentase skor hasil angket minat baca berkategori tinggi dari pratindakan sebesar 29% menjadi 55% pada pertemuan pertama siklus I, meningkat pada pertemuan kedua siklus I menjadi 81%, pada siklus II pertemuan satu meningkat lagi menjadi 88% dan naik lagi menjadi 90% pada siklus II pertemuan kedua. Implikasi teoritis penelitian ini yaitu dapat digunakan pendidik guna memperluas wawasan mengenai media *games book* sebagai upaya agar peserta didik semangat juga saat pembelajaran tertarik untuk emngikutinya sehingga dapat membuat peserta didik terbiasa untuk membaca. Dan untuk implikasi praktis pada penelitian ini yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca dengan menggunakan media *games book*.

5. References

- [1] W Sukartiningsih 2019 Pengaruh Teknik Story Reading Dalam Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 1 Sd. *J.PGSD* **7(3)** 3040-3049
- [2] Slamet St. Y. 2014 *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Tinggi Sekolah Dasar*. (Surakarta : Uns Press)
- [3] Syah 2010 *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya).
- [4] I P Melati and M Sholeh 2019 Strategi Reading Record Dalam Membangun Minat Baca Siswa Di Sd Luqman Al Hakim Surabaya. Vol.
- [5] K Mariskhana 2019 Prestasi Belajar Sebagai Dampak Dari Minat Baca Dan Bimbingan Belajar Siswa Ips. *Jurnal Humaniora* **19(1)** 2579-3314.
- [6] R D Wulandari, S Istiyati and H Mahfud 2014 Pengaruh Strategi Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, And Review (Sq3r) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Minat Baca. *Didakt Dwija Indria* **2(8)** 1-8
- [7] S Marmoah, D Adela and M Fauzan 2019 Implementation Of Facilities And Infrastructure Management In Public Elementary Schools. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* **3(1)** 102–134
- [8] Ahmadi 2019 The Development Of Android-Based Mobile Learning Media (Mlm) For Elementary School Students Of Kendal Indonesia. *Kne Social Sciences* Vol.
- [9] R F Mustika, L Lestari and H Mahfud 2016 Peningkatan Pemahaman Konsep Kekhasan Bangsa Indonesia Menggunakan Media Flash Cards. *Didakt Dwija Indria* **4(7)** 1-5.
- [10] S A Widodo 2018 Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Students. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology* **17(1)** 154-160.
- [11] Y L Aulisia and G. Gunansyah 2019 Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips. *J. PGSD* **7(1)** 2549-2558.
- [12] A S Rahmat, M S Sumantri, and Deasyanti 2018 Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Sda Dan Pemanfaatannya Melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education* **2(1)** 1-18.
- [13] W Prihastiwati, Yulianti and Karsono 2015 Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Penggunaan Media Permainan Papan Inspirasi. *Didakt Dwija Indria* **3(6)** 1-6.
- [14] Sugiyono 2014 *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta).
- [15] S Azwar 2012 *Penyusunan Skala Psikologi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- [16] A S Rahmat 2017 Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd Kelas Tinggi. *Indonesian Journal Of Primary Education* **1(1)** 27-33.
- [17] L Sari, Y Pujiharti and N Kuscahyani 2017 Penggunaan Media Kartu Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Di Pos Paud Mutiara Bundaku Malang. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, **23(1)** 47–52.