

Modifikasi E-Book Sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain

Alsafina Maratus Solikhah, Atika Dwi Nursanti, Elais Nur Fauzia Qodim

Universitas Sebelas Maret
alsafinamaratus123@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

This study aims to collect sufficient information on the role of e-book modification as an increase in students' interest in reading through learning while playing strategies. The method used in this research is through a literature review study by collecting several previous journals to answer the role of e-book modification in increasing students' reading interest through learning while playing strategies. The application of e-books really helps students in increasing their reading interest because e-books are very easy and practical to open with mobile phones and can be taken anywhere. The results of this study indicate that applying modified e-books in learning can increase elementary students' interest in reading. E-books that are modified with various types of color variations, pictures, videos, and animations can attract the attention of elementary school students to read and understand the material. This is because elementary school students prefer something colorful and varied. The use of the playing while learning method in learning can increase elementary school students' interest in reading because it fits the characteristics of elementary school-aged children who tend to like to play.

Keywords: e-book modifications, learning-by-playing, interest in reading

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang cukup terhadap peran modifikasi e-book sebagai peningkatan minat baca siswa melalui strategi belajar sambil bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui studi *literatur review* dengan mengumpulkan beberapa jurnal terdahulu untuk menjawab peran modifikasi e-book dalam peningkatan minat baca siswa melalui strategi belajar sambil bermain. Penerapan e-book sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat bacanya karena e-book sangat mudah dan praktis dapat dibuka dengan gawai dan dapat dibawa kemana saja. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan modifikasi e-book dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca siswa SD. E-book yang dimodifikasi dengan berbagai jenis variasi warna, gambar, video, dan animasi dapat menarik perhatian siswa SD untuk membaca dan memahami materi. Hal tersebut dikarenakan siswa SD yang lebih menyukai sesuatu yang berwarna dan bervariasi. Penggunaan metode bermain sambil belajar dalam pembelajaran mampu menambah minat baca siswa SD karena sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung suka bermain.

Kata kunci: modifikasi e-book, belajar sambil bermain, minat baca

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan ketertarikan seseorang untuk melakukan kegiatan membaca yang kemudian mendorongnya untuk mencari buku dan menyediakan waktu untuk membacanya (Ulfa, 2020). Menurut Fahrurrozi (2016), minat baca bisa dialami seseorang saat memasuki Sekolah Dasar. Hal tersebut karena kebiasaan membaca mengakibatkan seseorang memiliki pengetahuan yang baru dan menumbuhkembangkan minat baca sehingga pengetahuan akan bertambah apabila terbiasa membaca. Menurut data Kemendikbud, pada tahun 2020 terungkap bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia rendah karena mereka hanya mencapai rata-rata skor 371 dari 487 rata-rata OECD. Persoalan rendahnya literasi di Indonesia merupakan persoalan serius yang kini tengah dibenahi oleh pemerintah. Budaya minat baca harus diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia karena dengan menguasai literasi cakrawala akan terbuka, wawasan semakin luas, dan dunia dalam lingkup yang lebih luas dapat lebih mudah dipahami.

Minat baca di Sekolah Dasar saat ini dinilai masih rendah. Menurut penelitian Rizki dan Dwi (2018), banyak siswa SD Negeri 01 Belitang dalam membaca dan mencari sendiri informasi dari pelajaran yang sudah diberikan oleh guru masih kurang antusias. Pertanyaan atas jawaban yang sudah tersedia dalam teks sering diajukan siswa. Membaca buku pada umumnya hanya dilakukan pada saat akan diadakan ulangan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Sari (2018) yang mengatakan bahwa siswa di SD Negeri 1 Padus hanya membaca apabila diperintah oleh guru, sebanyak 92,30% siswa jarang mengunjungi perpustakaan, siswa yang dapat membaca tanpa menangkap maknanya sekitar 37,6%, dan yang bisa mengaitkan teks yang dibaca dengan informasi pengetahuan hanya 24,8%. Selain kurangnya dorongan dari pihak sekolah, bahan bacaan yang tersedia juga menjadi faktor kurangnya minat untuk membaca. Di sekolah, biasanya siswa dibimbing untuk membaca buku-buku yang berhubungan dengan pembelajaran di kelas. Hal tersebut berakibat pada minat siswa dalam membaca untuk mendapatkan nilai yang baik, bukan untuk membiasakan diri. Minat baca yang rendah mengakibatkan rendahnya tingkat pengetahuan dan wawasan siswa. Intensitas membaca yang tinggi akan menjadikan siswa berpengetahuan dan berwawasan luas.

Sumber Daya Manusia semakin menjadi penting dengan seiring perkembangan zaman. Hal ini terlihat dari kebutuhan masyarakat luas yang terpenuhi dengan adanya media IT (Informasi dan Teknologi). Perkembangan yang sangat pesat ini menjadikan guru turut menggunakan teknologi dalam mengembangkan siswanya. Selama proses pembelajaran berlangsung diterapkan media pembelajaran berbasis IT. Cepatnya perubahan zaman ini ternyata dapat mengubah pola pikir yang semula malas membaca menjadi minat baca (Khikmawati, 2021). Memanfaatkan teknologi menjadi alat pengajaran merupakan salah satu metode inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan Indonesia agar mampu bersaing dalam skala global. Dalam hal ini, Kementerian Pendidikan Indonesia telah mengaplikasikan teknologi sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengajaran di kelas (Kustijono&Ghofur, 2015).

E-book merupakan penerapan teknologi dengan menggunakan sumber belajar yang dirancang, dikembangkan, dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga merangsang terjadinya proses pembelajaran dalam diri siswa secara mandiri dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan permasalahan pendidikan melalui aspek (Ragawanto, 2013). *E-book* memiliki bentuk digital dari buku cetak yang merupakan jilid kertas yang berisikan teks dan gambar, maka *e-book* berisi informasi digital yang meliputi teks, video, audio, dan gambar yang dapat dilihat melalui komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. Kelebihan dari *e-book* yang merupakan buku digital yaitu siswa

lebih mudah dalam membaca ratusan halaman buku hanya dengan satu file dan biaya membeli buku menjadi hemat (Probowo&Heriyanto, 2013). Dalam analisisnya, Rosida (2016) mencatat keefektifan buku elektronik interaktif yang digunakan di ruang kelas untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

Di Sekolah Dasar dapat diterapkan metode belajar sambil bermain. Hal ini karena salah satu ciri khas anak SD adalah semangat untuk bermain, bekerja dalam tim, dan melakukan praktik (Wulanjani, 2019). Maka dari itu, guru hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa terlibat dalam proses belajar mengajar serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Fungsi adanya bermain dalam pembelajaran bukan hanya membuat perkembangan kognitif dan sosial meningkat, tetapi juga bahasa, emosi, disiplin, kreativitas turut berkembang (Damayanti, 2020). Seorang anak dapat mengendalikan emosinya, memenuhi keinginannya, dan mengembangkan rasa percaya diri melalui bermain. Anak juga dapat belajar disiplin dengan mematuhi aturan permainan dan mengantri untuk menunggu gilirannya. Bermain dapat menggugah kreativitas anak untuk memunculkan ide yang kreatif.

Berdasarkan uraian diatas, penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan modifikasi *e-book* dengan metode belajar sambil bermain serta menganalisis peran *e-book* dalam meningkatkan minat membaca siswa di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian literatur review. Dilakukan pengumpulan referensi dari beberapa penelitian kemudian digabungkan agar hasil yang diinginkan. Pada literature review ini disediakan kerangka kerja yang berkaitan dengan temuan baru dan temuan sebelumnya untuk diidentifikasi hasil suatu kajian berkaitan dengan topik tertentu yang di dalamnya mengidentifikasi pertanyaan penelitian dengan mencari dan menganalisa literatur yang relevan menggunakan pendekatan sistematis (Ishak, 2021). Pada penelitian ini penulis mengkaji beberapa literatur atau jurnal, kemudian dari literatur tersebut akan dianalisis dengan cara membandingkan. Data studi pustaka ini diperoleh dengan menggunakan kutipan jurnal dan artikel yang dikumpulkan antara tahun 2013 sampai 2021 dan *database* dari google scholar dan dari situs-situs jurnal atau artikel yang sudah tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan membaca sangat penting pada kehidupan anak (Khikmawati, 2021). Namun, berdasarkan data dari Kemendikbud pada tahun 2020 dijelaskan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca termasuk rendah karena hanya meraih skor rata-rata 371 dari rata-rata skor OECD sebesar 487. Ini menandakan bahwa minat baca siswa harus ditingkatkan, salah satunya dengan cara modifikasi *e-book* sebagai media pembelajaran melalui metode belajar sambil bermain. Melalui modifikasi *e-book* siswa diharapkan tidak merasa bosan dalam membaca dibandingkan dengan membaca buku secara langsung. Modifikasi ini dilakukan dengan menambahkan variasi warna, gambar, video, dan animasi pada bahan bacaan. Selain itu, juga dilakukan perubahan tampilan yang berwarna dan dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan seperti *barcode* yang nantinya akan terhubung dengan lagu, video animasi, dan *games*.

Berdasarkan hasil *review* jurnal terdahulu, peneliti menemukan bahwa modifikasi *e-book* dapat meningkatkan minat baca siswa. Dari observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa modifikasi *e-book* dengan berbagai jenis variasi warna, gambar, video, dan animasi dapat menarik perhatian siswa untuk membaca dan memahami materi pada *e-book*. Hal tersebut dikarenakan siswa SD yang cenderung lebih menyukai sesuatu yang bervariasi agar tidak bosan.

Hasil penelitian Gogahu dan Prasetyo (2020) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *e-bookstory* menunjukkan bahwa *e-bookstory* dapat dikatakan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Dibuktikan dari hasil validasi oleh tiga dosen ahli, 1 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media. Hasil validasi materi mendapatkan skor 49 dengan persentase 82%, sehingga dikategorikan sangat tinggi dan layak untuk digunakan. Hal ini terlihat juga pada hasil validasi media 1 memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 67%, dan hasil validasi media 2 memperoleh skor 43 dengan persentase sebesar 61%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dari Putrislia dan Airlanda (2021) mengenai pengembangan *e-book* cerita bergambar yang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 3 SD Tema 3 Sub Tema 4. Materi Bahasa Indonesia yaitu membahas tentang proses terjadinya hujan. Menyatakan bahwa *e-book* cerita bergambar yang berjudul "Proses Terjadinya Hujan" untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar layak untuk digunakan. Produk *e-book* cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa didesain dan dikembangkan dengan memuat gambar berwarna dan cerita yang menarik sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menarik minat membaca siswa.

Penggunaan media pembelajaran *e-book* dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar melalui metode belajar sambil bermain. Hasil penelitian Aulia (2021) prosentase keberhasilan metode belajar sambil bermain sebesar 75%. Penggunaan metode bermain sambil belajar ini mudah diterima dan dipahami sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan memahami. Penelitian Hayatinnopus menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar. Beberapa pembelajaran berbasis permainan yang dibahas dalam penelitian menunjukkan bahwa permainan jelas memiliki efek positif terhadap perkembangan siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian Dwi (2011) mengenai penerapan metode belajar sambil bermain pada mata pelajaran sains menyimpulkan bahwa, pengenalan sains untuk anak menggunakan beberapa pendekatan yang melibatkan mereka secara langsung sebaiknya menerapkan esensi bermain melalui kegiatan yang menyenangkan, menantang, dan merdeka. Dengan demikian, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dari cerita guru atau buku melainkan melalui pengalaman langsung dengan melihat, mengamati, dan memegang langsung benda-benda. Menurut Dimiyati (2009: 45) belajar yang paling baik adalah belajar yang melalui pengalaman secara langsung. Anak yang melakukan kegiatan bermain secara mandiri akan lebih memahami materi yang dipelajarinya.

Hasil dari kegiatan pembelajaran menggunakan *e-book* dengan metode belajar sambil bermain, pembelajaran dilaksanakan dengan bertujuan untuk mengembangkan motivasi, keberanian dan kreativitas pada anak. Pembelajaran dilakukan dengan metode menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan. Konsep yang digunakan

dalam kegiatan pembelajaran ini adalah konsep belajar sambil bermain, dimana kegiatan belajar menggunakan *e-book* dikombinasikan dengan permainan untuk memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh (Dworetzky, 1990: 395) dalam Yani (2013), bahwa kegiatan bermain dapat menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak. Pada kegiatan pembelajaran membaca, anak-anak lebih percaya diri untuk mencoba membaca suatu teks cerita secara bergantian. Dengan diselingi permainan dalam kegiatannya, anak-anak tidak merasa stress tentang apa yang sedang mereka lakukan.

Penggunaan *e-book* dapat dilakukan secara efektif untuk meningkatkan minat baca siswa melalui belajar sambil bermain. Apalagi dengan adanya berbagai animasi dan konten yang menarik dapat menambah minat belajar siswa. Disamping karena perkembangan zaman, anak-anak zaman sekarang lebih senang bermain melalui gawai daripada membaca buku.

SIMPULAN

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu *e-book*. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *e-book*, membaca menjadi lebih menyenangkan karena kalimat yang digunakan dalam materi tersebut menjadi lebih sederhana dan lebih mudah untuk dipahami siswa. Pengembangan *e-book* dengan berbagai jenis dengan variasi warna, gambar, video, dan animasi dapat menarik perhatian siswa untuk membaca dan memahami materi pada *e-book*. Terbukti pada hasil uji materi dan media yang masuk ke dalam kategori "sangat tinggi", menunjukkan pengembangan *e-book* layak digunakan dan dapat menambah minat baca siswa. Disamping itu, penggunaan metode bermain sambil belajar dalam pembelajaran mampu menambah minat baca siswa karena sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung suka bermain. Dengan demikian, penggunaan modifikasi *e-book* melalui metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E. (2020). Metode Bermain Berperan Dalam Perkembangan Moral Anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 90-100.
- Fahrurrozi. (2016). Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 10 (2), 111-117.
- Gogahu, D., Prasetyo, T., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 1004-1015.
- Hayatinnopus & Indah, P., (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. 50-54.
- Ishak, Abdurrahman P., Rosa Nur A., & Salsabila Qonita K. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *Jurnal Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1 (87), 138-144.
- Khikmawati, D., Alfian, R. & Nugroho A. (2021). Pemanfaatan *E-Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3 (1), 74-82.

- Kustijono, R. & Ghofur, A., (2015). Pengembangan *E-Book* Berbasis Flash Kvisoft Flipbook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 176-180.
- Prabowo, A. & Heriyanto. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (*E-Book*) oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. 2 (2), 1-9.
- Putrisilia, N. & Airlanda, G. (2021). Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2036-2044.
- Ragawanto, S. T. (2013). Pengembangan Media Web Moodle Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Bab Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan Periferal untuk Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1 (3), 17-28.
- Rahmawati, A. P., Dhita, S. A., dkk. (2021). Metode Pembelajaran “Bermain Sambil Belajar”. *JPKM Cahaya Negeriku*. 1 (1), 17-22.
- Rizki U & Dwi. (2018). Analisis Minat Membaca Siswa Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar Negeri 01 Belitang. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4 (1), 179-188.
- Rosida. (2016). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal IPA FKIP Unila*, 2 (3), 180-195.
- Sari, Citra. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 32 Tahun ke-7.
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.