



***Games Book* sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi**

Acep Saepul Rahmat

Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
acepsaepulrahmat@yahoo.com

Diterima 10 Maret 2017; Direview 15 April 2017; Diterima 5 Juni 2017

Diterbitkan online 17 Juni 2017

Abstrak

Games Book merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa melalui permainan. Permainan terselip dalam sebuah buku yang didalamnya terdapat variasi permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya. *Games Book* memberikan alternatif baru dalam meningkatkan minat dan aktivitas baca, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian di kelas 4 SD Negeri Karamatjaya, Media *Games Book* ternyata memberikan rangsangan positif terhadap aktivitas dan minat baca siswa terutama pada materi unsur-unsur intrinsik cerita. Berdasarkan data yang terhimpun melalui data kualitatif dan kuantitatif didapatkan data rata-rata pengaruh terhadap minat siswa membaca sebelum dan sesudah mengalami signifikansi yang baik, yakni dari rata-rata aktivitas baca siswa awal sebelum penerapan media *Games Book* berkisar 62,24% menjadi 90,81%. Merujuk pada data tersebut, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan minat baca siswa lebih kritis, mandiri, dan mampu membangun interaksi dan kerjasama dengan siswa lain.

Kata Kunci: *Games, Book, Media, Minat, Baca.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang dengan berorientasi pada kemampuan menulis, membaca dan berbicara. Kemampuan tersebut menuntut siswa untuk bersikap ilmiah dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh kalangan siswa Sekolah Dasar. Sebagian diantara siswa Sekolah Dasar tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan faktor strategi pembelajaran yang dilakukan guru kurang inovatif. Strategi yang inovatif dan konstruktif akan mampu memberikan wawasan pengetahuan siswa serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dapat membuat pembelajaran menjadi efektif, siswa menjadi aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna. Metode pembelajaran yang tepat sasaran akan membawa pembelajaran lebih efektif dan membuat kondisi pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Pada era teknologi dan pembaharuan metode pembelajaran, masih ada guru yang mengajar khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggunakan metode yang konvensional. Metode ceramah dijadikan sebagai metode andalan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto (2013, hlm. 155)

“Dalam kenyataannya masih banyak guru yang melakukan pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan metode

ceramah. Dalam situasi demikian, maka peran guru dan buku-buku teks masih merupakan sumber belajar yang utama. Cara-cara seperti ini cenderung membuat siswa lebih apatis, baik terhadap mata pelajaran itu sendiri maupun terhadap gejala-gejala sosial yang terjadi di dalam masyarakat.”

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, sebaiknya guru mengajar dengan lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, peran serta guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran sangat perlu untuk di implementasikan.

Kurangnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, mengakibatkan pasifnya proses pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa bosan akan pembelajaran serta membuat suasana pembelajaran yang kaku. Artinya dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat menerapkan berbagai strategi dan metode guna untuk membantu para siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang diajarkan, serta dapat membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajarinya.

Proses pembelajaran harus mengutamakan pada intisari pengalaman belajar. Artinya proses pembelajaran harus mengutamakan pada kontekstual serta pengalaman nyata, agar siswa memperoleh suatu keterampilan yang akan terus diingatnya kedepan. Pembelajaran yang mengutamakan pada siswa akan memberikan kesan yang nyata dan proses pembelajaran akan mudah diingatnya.

Di era zaman modern dan globalisasi serta berkembangnya dunia informasi dan teknologi

pada saat ini, minat baca siswa terhadap bacaan ilmu pengetahuan sangat rendah. Faktanya banyak siswa-siswi yang lebih senang untuk membaca sebuah komik/ cerita dan bahan belajar yang kurang bermanfaat. Terlebih untuk saat ini siswa- siswa lebih suka untuk membaca suatu bacaan yang bersumber dari internet. Betapa ironi lagi, bila bahan bacaan yang dibaca tidak sesuai dengan perkembangan dan usia siswa.

Di Sekolah Dasar, paradigma membaca tergolong sangat rendah, ditandai dengan masih adanya siswa yang malas membaca, enggan membaca, dan kurang bersemangatnya ketika suru menyuruh membaca bahan belajar.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sebagian siswa cenderung mempunyai paradigma yang buruk, yakni beranggapan pembelajaran Bahasa Indonesia yang membosankan dan monoton. Hal ini menjadi suatu permasalahan guru, yang perlu bertindak cepat untuk memperbaikinya.

Untuk menumbuhkan minat baca siswa SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, perlu dibenahi sejak dini. Pembinaan minat baca perlu digagas dan diterapkan disetiap aspek, baik aspek pendidikan, sosial, budaya, dan permainan. Pembinaan minat baca perlu secepatnya dibenahi, agar permasalahan yang ada cepat teratasi, dan agar para siswa senang untuk membaca pada setiap kegiatan, baik pada saat pembelajaran, di rumah dan di lingkungannya.

Metode dijadikan suatu kunci bagi terlaksananya peningkatan minat baca disetiap

jenjang pendidikan. Salah satu metode yang bisa ditempuh adalah dengan menggunakan strategi mengajar yang diselipkan dengan bentuk media permainan. Media permainan dijadikan sebagai konsepsi bagi stimulus, untuk memperbaiki dan meningkatkan minat baca, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Gagne (dalam Asyhar, 2012, hlm.7) mendefinisikan bahwa “Media pembelajaran adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar”.

Kreyenhbuhl, 1991 (dalam Sundayana, 2013, hlm. 29) mengemukakan bahwa

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model, dan peta.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas pembelajaran di kelas. Selanjutnya dalam hal ini penulis akan membuat inovasi pembelajaran melalui media *Games Book* dalam peningkatan minat baca siswa Sekolah Dasar.

Menurut Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2012, hlm. 84) anak pada usia ini masuk dalam “tahap operasional konkret (berlangsung sekitar 7 – 11 tahun), dimana pada waktu ini pikiran logis anak mulai

berkembang”. Artinya siswa SD belum mampu berfikir formal. Ciri-cirinya, siswa dapat memahami konsep atau operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret. Disini seorang guru harus mampu untuk menghubungkan antara dunia siswanya yang masih berpikir secara konkret agar dapat memahami materi pembelajaran berdasarkan apa yang dialaminya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada kompetensi berbicara, menulis dan membaca. Mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar menuntut para siswa untuk dapat memahami konteks bacaan, sumber bacaan, kemampuan untuk berliterasi, kemampuan untuk menulis dan kemampuan dalam berbicara sesuai dengan kaidah dan ejaan yang tepat. Pada saat ini, siswa cenderung kurang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini karena sebagian siswa berasumsi bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia selalu berorientasi pada guru dan metode ceramah. Tanpa adanya penerapan media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, guna untuk memberikan peningkatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ide dasar inovasi pembelajaran “ Media *Games Book* “ ini adalah membuat media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan minat baca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Ide gagasan ini

muncul seiring permasalahan yang ada di kelas, sehingga memaksa untuk mencari solusi pemecahannya. Selanjutnya media pembelajaran *Games Book* ini dibuat guna untuk membuktikan suatu teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berangkat dari berbagai dasar ide yang muncul, maka penulis mengembangkan media *Games Book* untuk dijadikan salah satu media alternatif untuk diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Games Book merupakan sebuah gagasan dan alternatif terkini, untuk memperbaiki minat baca siswa sejak dini. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *Games Book*, diharapkan siswa bisa terdidik, dan termotivasi dalam rangka menumbuhkembangkan minat yang dimilikinya. *Games Book* diharapkan dapat memberikan suatu keunikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran diharapkan akan menjadi menarik, dan menambah minat para siswa untuk selalu belajar dan memahami konsep materi.

Games Book merupakan serangkaian media mengajar guru, dalam rangka memahami materi kepada siswa, melalui cara permainan. Permainan terselip disebuah buku, didalam buku tersebut terdapat variasi berbagai jenis permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya.

Games Book merupakan sebuah buku yang didalamnya terdapat serangkaian permainan menarik, yang memungkinkan akan belajar

untuk mengetahui, belajar untuk mahami, belajar untuk mengikuti dan belajar untuk melakukan. Bentuk dan permainan didalam *Games Book* disesuaikan dengan materi dan konsep materi yang diajarkan.

Pada implementasi *Games Book* terhadap proses pembelajaran, peran serta guru sangat diperlukan, guru perlu membuat suatu konsep *Games Book* yang diselipi dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Misal : guru akan mengajarkan materi penjumlahan, maka permainan catur, dan tebak tanggal lahir dapat dijadikan suatu metode penunjang pembelajaran, pasalnya permainan catur, dan tebak gambar memberikan indikasi pada pemecahan masalah, proses pengenalan angka dan proses penjumlahan.

Penggunaan media haruslah diselipi dengan bentuk evaluasi. Evaluasi terhadap kinerja siswa dimaksudkan untuk menilai sejauhmana keaktifan siswa, respon siswa, daya pengerjaan siswa, dan kemampuan untuk memahami isi materi dengan media *Games Book*. Adapun bentuk evaluasi dilakukan dengan berdasar atas aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Eksperimental*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Karamatjaya dan siswa kelas IV SD Negeri Cisolak Kecamatan Cigalontang Kabupaten Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel

berjumlah 60 siswa dengan rincian 30 siswa kelas IV SD Negeri Karamatjaya sebagai kelompok Eksperimen dan 30 siswa kelas IV SD Negeri Cisolak sebagai kelompok kontrol. Adapun desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian terdiri dari tes, lembar angket, dan lembar observasi.

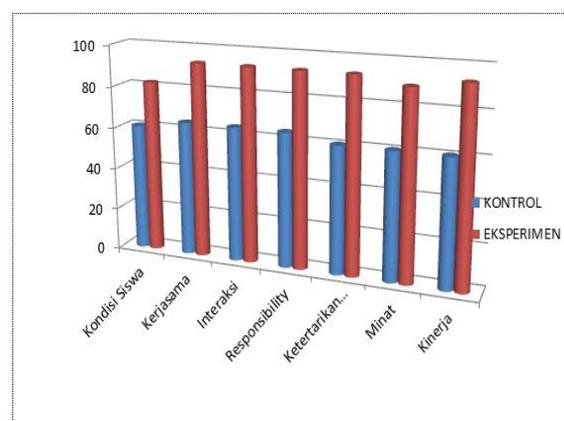
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data-data yang terhimpun melalui data kualitatif dan kuantitatif maka dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memberikan pengaruh terhadap minat siswa membaca, serta memberikan pengaruh terhadap ketertarikan dalam membaca, respon siswa, kerjasama siswa dan kinerja siswa.

Data hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media *Games Book* secara umum memiliki aktivitas belajar siswa berada pada rata-rata kategori rendah, namun setelah adanya perlakuan penggunaan media *Games Book*, maka aktivitas belajar meningkat. Aktivitas belajar yang lebih ditekankan adalah aktivitas belajar dalam aspek afektif dan psikomotorik membaca siswa pada materi unsure-unsur cerita pendek. Maka dari itu, melihat dari data tersebut peneliti berpendapat bahwasannya melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat hasil belajar meningkat, sesuai yang dipaparkan Sundayana (2011, hlm.29), Suyono dan Haryanto (2012, hlm.84) menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar

siswa, sudah terbukti, dengan hasil pembuktian data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan instrumen penelitian dan validasi instrumen oleh guru senior, pakar pendidikan dan teman sejawat.

Untuk mengetahui secara lebih jelas mengenai perbandingan hasil belajar kognitif awal kedua kelompok berdasarkan kategori, disajikan dalam grafik pada gambar 1 berikut.



Gambar 1 Hasil Penelitian Media *Games Book* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada kelas kontrol dengan metode konvensional rata-rata aktivitas baca siswa adalah berkisar 60,71% dan Pada kelas eksperimen dengan penerapan media *Games Book* maka aktivitas membaca siswa menjadi 89,28. Pada kelas kontrol dengan metode konvensional kondisi Siswa pada awal menunjukkan prosentase 60,71 dan Pada kelas eksperimen dengan penerapan media *Games Book* menggunakan media menjadi 82,14%, pada aspek Kerjasama kelas kontrol 64,28 dan kelas eksperimen 92,85%, pada aspek Interaksi, kelas kontrol 64,28 % dan kelas eksperimen 92,85%, pada aspek Responsibility kelas kontrol 64,28 % dan kelas

eksperimen 92,85%, pada aspek Ketertarikan Siswa pada Mata Pelajaran kelas kontrol dengan prosentase 60,71% dan kelas eksperimen 92,85%, pada aspek Kinerja Siswa kelas kontrol berkisar 60,71% dan kelas eksperimen setelah pelaksanaan media Games Book sebesar 92,85%. Pada umumnya, data membuktikan rata-rata aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami signifikansi dan peningkatan yang baik, yakni dari rata-rata aktivitas baca siswa 62,24% menjadi 90,81%. Hal ini membuktikan bahwa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa, sudah terbukti, dengan hasil pembuktian data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan instrumen penelitian dan validasi instrumen oleh Kepala Sekolah, pakar pendidikan (pengawas sekolah) dan teman sejawat

KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang terhimpun melalui data kualitatif dan kuantitatif maka dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memberikan pengaruh terhadap minat siswa membaca, serta memberikan pengaruh terhadap ketertarikan dalam membaca, respon siswa, kerjasama siswa dan kinerja siswa. Sebelum adanya perlakuan rata-rata minat baca siswa adalah berkisar 62,24% dan setelah adanya penerapan media *Games Book* maka minat membaca siswa menjadi 90,81%. Hal ini membuktikan bahwa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa metode dan

media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sudah terbukti, dengan hasil pembuktian data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan instrumen penelitian dan validasi instrumen oleh guru senior, pakar pendidikan dan teman sejawat.

Implementasi suatu media dalam pembelajaran dinilai sangat penting dilakukan, pada dasarnya media merupakan suatu sarana dan alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. Fakta dilapangan masih ada beberapa yang menganggap media justru membuat sulit dalam pembelajaran. Pada hakikatnya pembuatan dan implementasi media akan dinilai efektif dan mudah apabila guru sebagai perancang mampu membuat suatu media berdasarkan dengan kemampuan guru, kondisi lapangan serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Pemerintah melalui dinas pendidikan, baik yang berada di daerah maupun pusat harus seyogyanya membantu para guru dalam mengapresiasi dan memberikan dukungan berupa diklat pembinaan dan pengawasan sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Koordinasi antara guru dan dinas pendidikan baik dengan pengawas sekolah, pengurus KKG setempat serta sampai pada direktorat pembinaan guru dan sampai pada tingkat kementerian perlu adanya jalinan koordinasi yang kuat. Dengan hal ini akan menjamin dan merangsang para guru untuk terus berinovasi dan berkreasi lebih kreatif lagi.

REFERENSI

- Asyhar, R. (2012) *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: CV Abadi Jaya
- Kimpraswil.(2009). *As'adi Muhammad. Fungsi Permainan*: Bekasi: CV Asia Abadi
- Ruswandi,H. (2000.)*Hakikat dan Fungsi Permainan*. Bekasi: CV Citra Lestari Paramitha T.B.k
- Sagala, S. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung. Al Fabeta.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung. Al Fabeta
- Samsudin.(2002). *Teknik Mahir Membaca Bagi Usia Dini*. Tangerang: CV Asiaka Pratama T.B.k
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Sundayana, R. (2013) *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* . Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2000). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka cipta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta:
- Suyono dan Hariyanto.(2012) *Belajar dan pembelajaran*. Cetakan ketiga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Kencana.