

PENGEMBANGAN MEDIA GAMES BOOK UNTUK MINAT BACA SISWA KELAS II SDN 141 PEKANBARU

Anggi Wulandari¹, Febrina Dafit²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau
Anggiwulandari@student.uir.ac.id.

ABSTRACT

This research aims to determine the validity of games book learning media in class II Indonesian language subjects at SDN 141 Pekanbaru. This research uses the ADDIE development model with three stages, namely, (1) analysis stage, namely curriculum analysis, needs analysis, media analysis, (2) design stage, namely designing the creation of learning media according to needs, (3) the development stage is the validity testing stage. However, in this research the author only took and carried out limited research from the analysis stage to the development stage due to limited costs and time that the author had. Data sources obtained from primary data are teachers and validators. Meanwhile, secondary data is obtained from articles, journals, books, libraries or reports and official sites on the internet. Data collected through interview techniques, questionnaire validation and documentation. The results of this research show that the research on the game book material aspect obtained a score percentage of 87,45% with very valid criteria and the games book media aspect obtained a score percentage of 92% with very valid criteria. Overall, the validity of the games book media obtained an average percentage score of 89,7%, so that the game book media has very valid criteria without revision.

Keywords: Media, Games Book, Reading

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *games book* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 141 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahap yaitu, (1) tahap *analysis* (analisis), yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis media, (2) tahap *design* (perancangan), yaitu perancangan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, (3) tahap *development* (pengembangan) adalah tahap uji validitas. Namun pada penelitian ini penulis hanya mengambil dan melakukan penelitian terbatas dari tahap analisis (*Analysis*) sampai tahap pengembangan (*Development*) karena keterbatasan biaya dan waktu yang penulis miliki. Sumber data yang diperoleh dari data primer yaitu guru, dan validator. Sedangkan data sekunder diperoleh dari artikel, jurnal, buku, perpustakaan atau laporan dan situs-situs resmi di internet. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, validasi angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian aspek materi *games book* memperoleh persentase skor 87,45 % dengan kriteria sangat valid dan aspek media *games book* memperoleh persentase skor 92% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan validitas media *games book* memperoleh nilai rata-rata

persentase skor 89,7% sehingga media *games book* ini berkriteria sangat valid tanpa revisi.

Kata Kunci: *Media, Games Book, Membaca*

A. Pendahuluan

Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, menurut Kismawan (2019:1) pendidikan merupakan bentuk usaha yang dapat dilakukan untuk mendidik manusia agar bisa tumbuh dan berkembang sehingga memiliki potensi atau kemampuan. Pengembangan merupakan salah satu penelitian dalam dunia pendidikan. Didalam dunia pendidikan ada 3 jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan penelitian pengembangan. Pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan, merancang, dan mengevaluasi suatu produk demi mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian pengembangan merupakan jenis survei yang umum digunakan untuk mengevaluasi produk.

Pada era teknologi dan perkembangan metodologi pengajaran masih ada beberapa guru yang fokus mengajar di sekolah dasar dengan menggunakan metode

konvensional. Menurut Nurhaliza, dkk (2021:11) metode ceramah yang dilakukan dengan cara menyampaikan sebuah materi pelajaran kepada siswa secara langsung atau dengan secara lisan. Metode Ceramah digunakan sebagai metode dasar dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru seharusnya mengajar dengan lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

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. Besar pengaruh minat tersebut, tetapi sebaliknya jika hubungan semakin jauh maka akan semakin kecil minat tersebut. Minat setiap orang tidak dibawa lahir, tetapi minat itu timbul karena ketertarikan terhadap sesuatu hal. Menghadapi rendahnya minat baca peserta didik, dalam memberikan sebuah pembelajaran di kelas guru harus mempunyai cara atau strategi yang inovatif. Dalam hal menumbuhkan minat baca peserta didik yang diperlukan dalam

beberapa strategi yang tepat agar saat peserta didik melakukan kegiatan membaca di rumah ataupun di sekolah merasa senang dan tidak bosan.

Oleh karena itu, harus menggunakan media yang interaktif dengan adanya media pembelajaran mempermudah interaksi antar guru dan peserta didik. Media pembelajaran dibuat untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Pada saat ini, peserta didik kemungkinan kurang suka pada Pelajaran Bahasa Indonesia karena sebagian siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia selalu berorientasi pada guru, buku cetak, gambar yang kurang inovatif dan metode ceramah. Melihat kondisi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat serta dapat memotivasi dan minat membaca siswa, salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Games Book*. Menurut Rahmat (2017:30) *Games book* adalah sebuah buku yang didalamnya 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.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Nurita Burhananita, S.Pd wali kelas II SDN 141 Pekanbaru, dengan permasalahan yang dialami guru saat ini bahwa minat membaca siswa masih sangat rendah dikarenakan beberapa siswa tidak suka membaca karena sebagian siswa sudah memiliki pola yang kurang baik, seperti pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan, monoton dan tidak menarik. Kurangnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif. Untuk meningkatkan kegembiraan membaca dengan menggunakan strategi pengajaran dengan menyisipkan bentuk pendukung permainan yaitu *games book*. Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti mengambil topik "Pengembangan Media *Games Book* Untuk Minat Baca Siswa Kelas II SDN 141 Pekanbaru".

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian

R&D. metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasannya. Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE . Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, serta Evaluasi*. Namun penulis merencanakan hanya akan melakukan penelitian terbatas sampai tahap pengembangan (*Development*) dengan uji skala terbatas, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga penulis miliki.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yaitu pengembangan media *games book* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SDN 141 Pekanbaru. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Setelah media *games*

book telah selesai, dilanjutkan dengan melakukan validasi yang dilakukan oleh pakar ahli media dan ahli materi. Adapun nama-nama dari validator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd, 2) Latif, S.Pd., M.Pd, 3) Mely Amelia, S.Pd, 4) Atika Lendra, S.Pd.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan. metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada menjadi praktis dan efisien. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu akan mengembangkan atau membuat sebuah ciptaan media *games book* dengan valid dipakai untuk bantuan peningkatan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menanggapi dua rumusan masalah yang peneliti rumuskan ialah proses mengembangkan media *games book* kelas II dan validasi media *games book* kelas II sampai peneliti bisa menjelaskan berikut ini:

1. Prosedur mengembangkan media *games book*. Dalam mengembangkan media *games*

book diketahui tiga tahapan peneliti tempuh yaitu:

- a. Di SDN 141 Pekanbaru menemukan permasalahan melalui wawancara dan observasi dengan guru Kelas II. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat permasalahan yang dialami guru yaitu minat baca siswa masih sangat rendah karena siswa ada yang tidak suka membaca karena sebagian susah memiliki pola yang kurang baik, seperti pembelajaran bahasa indonesia yang membosankan, guru hanya menggunakan buku cetak dan juga gambar yang di print saja, itu sebabnya membuat siswa merasa bosan, tidak fokus, dan banyak bermain, sehingga tidak mendengarkan atau menyimak guru. Kemudian peneliti mencoba menghadirkan sebuah inovasi yang diyakini efektif, maka solusinya adalah dengan mengembangkan media *games book*.
- b. Setelah mendapatkan masalah peneliti melakukan analisis kebutuhan guru melalui observasi dan wawancara. Pada proses analisis pengembangan, media

games book dilaksanakan peneliti agar mengetahui kebutuhan yang diinginkan guru. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan agar menemukan poin-poin yang perlu dikembangkan ketika menyusun media untuk memenuhi kebutuhan guru.

- c. Selanjutnya menyusun desain media *games book* sesuai dengan desain yang telah ditentukan yaitu : pertama, memastikan alat dan bahan media yang akan digunakan yakni yang utama triplek dan kain flanel, gunting, lem, kertas origami. Kedua, pada bagian triplek dengan ukuran lebar 29 cm, panjang 30 cm. Selanjutnya membuat dadu dengan ukuran lebar 6 cm dan panjang 6 cm. Ketiga, menentukan desain dan juga warna untuk alas triplek, karakter-karakter yang ada didalam buku tersebut.

2. Validitas Media *Games Book*

Tahap uji validasi, validator ahli materi menilai tentang kesesuaian materi pada media yang dibuat. Adapun dua orang validator ahli materi ialah Bapak Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd selaku (Dosen

Universitas Riau) dan Ibu Atika Lendra, S.Pd (Guru Wali Kelas II SDN 141 Pekanbaru). Validator ahli materi memberi penilaian produk menggunakan kuesioner yang disertakan pada lembar validator produk. Setelah dilaksanakan pada ahli materi, berdasarkan komentar dan saran yang diterima, peneliti akan melakukan perbaikan.

Validator ahli media menilai mengenai *games book*. Atas dua orang validator ahli media yaitu : Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd selaku (Dosen Universitas Riau) dan Ibu Melly Amelia, S.Pd (Guru Wali Kelas I SDN 141 Pekanbaru) ahli pada bidang desain. Validator ahli desain memberikan penilaian produk menggunakan kuesioner yang disertakan dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, Perbaikan yang peneliti lakukan disesuaikan dengan komentar dan saran yang diterima.

Tabel 1 Hasil Validasi Keseluruhan Aspek

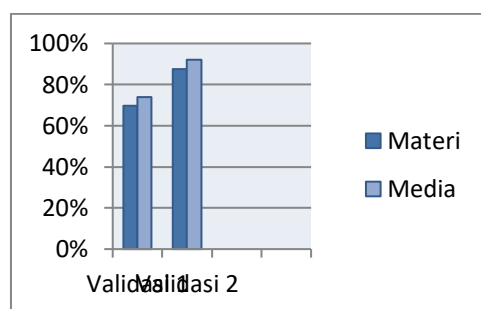
Aspek Yang Dinilai	Presentase Validasi (%)	
	I	II
Materi	69,6%	87,45%
Media	73,8%	92%

Rata-rata	71,7%	89,7%
------------------	--------------	--------------

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi dari seluruh aspek media *games book* yaitu ahli materi dan ahli media yang dihasilkan dari 4 validator dua kali validasi. Pada media *games book* dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata nilai sebesar 71,7% dan validasi kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata berjumlah 89,7%. Hasil penelitian seluruh aspek media *games book* oleh materi dan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan bentuk diagram berikut ini:

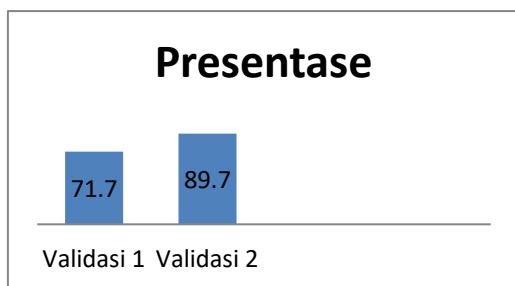
Gambar 1 Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Video Animasi



Berdasarkan validasi pertama diperoleh nilai rata-rata media *games book* yang berjumlah 71,7% dan oleh validasi kedua sebesar 89,7% diperoleh hasil penilaian materi desain produk media *games book*.

Bisa dilihat bahwa pada validasi kedua terjadi peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan validasi awal sebesar 18%. Perbandingan antara hasil yang diperoleh dari validasi pertama dan kedua untuk media *games book* dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini :

Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Games Book



Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan bahwa media *games book* meningkat dari 71,7% menjadi 89,1%. Dikarenakan peneliti melakukan perbaikan media *games book* berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan oleh 4 validator. Perbandingan dari hasil akhir validasi media *games book* yang dilakukan bahwa kelayakan dari hasil validasi sebesar 89,7% dengan kategori “sangat layak” digunakan. Berikutnya bisa disimpulkan bahwa anak kelas II SD dapat menggunakan media pembelajaran *games book*

untuk membaca dan bermain dengan game.

D. Kesimpulan

Untuk pengembangan media *games book* memiliki dua tahap yaitu tahap pembuatan media *games book*, setelah tahapan pembuatan media *games book* selesai, peneliti akan melakukan validasi media kepada dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Berdasarkan kriteria validasi media *games book* yang dikembangkan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase skor 87,45% dengan kategori “Sangat Valid” dan validasi ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Valid”. Maka rata-rata yang diperoleh skor 89,7% dengan kategori “Sangat Valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Sumatera Utara:PT.Raja Grafindo Persada.
- Haryadi, Tri. W. (2020) Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah

Terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa SMAN 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 9(2). 92-97.

Ismi, I.N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Skripsi*. Universitas Islam Riau.

Nur'ariyani, S & Jamaludin, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Games Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal On Education*. 5(1), 583-590.