



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Eka Rani Erawahyuni

[A510180161@student.ums.
ac.id](mailto:A510180161@student.ums.ac.id)

Received: 12-04-2022

Accepted: 29-03-2023

Published: 04-04-2023

DOI

[http://dx.doi.org/10.3065
1/else.v7i1.12921](http://dx.doi.org/10.3065/1/else.v7i1.12921)

PENGEMBANGAN MEDIA *GAMES BOOK* BERBASIS CERITA “MINUMAN NUSANTARA” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR

Eka Rani Erawahyuni¹, Muhamad Taufik Hidayat²

Universitas Muhammadiyah Surakarta

A510180161@student.ums.ac.id¹, mt.hidayat@ums.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang berfokus pada tiga tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, serta angket ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis data hasil angket ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *games book* memenuhi semua kualifikasi analisis kebutuhan yang dibutuhkan siswa, sehingga media *games book* layak digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Dibuktikan dengan hasil uji ahli media dan ahli materi dengan nilai persentase kelayakan media yang tinggi dan berada pada kategori sangat baik. Validasi ahli media dilakukan penilaian pada tiga aspek yaitu aspek kebaruan media sebesar 87,50% (sangat baik), aspek desain media 90,00% (sangat baik), dan aspek penggunaan media 91,66% (sangat baik). Sedangkan validasi ahli materi dilakukan penilaian pada empat aspek yaitu aspek penggunaan bahasa 85,71% (sangat baik), aspek penggunaan tanda baca 87,50% (sangat baik), aspek unsur teks cerita 100% (sangat baik), dan aspek isi teks cerita 95,00% (sangat baik).

Kata Kunci: Media, Games Book, Minat Baca, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to develop media that can be used to increase students reading interest in elementary schools. The method used in this research is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model which focuses on three stages, namely the analysis stage, the design stage, and the development stage. The data collection technique used in this study was through observation, interviews, and questionnaires from media experts and material experts. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis by analyzing the data from the questionnaires of media experts and material experts. The results showed that the *games book* media met all of the needs analysis qualifications needed by students, so that the *games book* media was suitable to be used to increase the reading interest of elementary school students. It is proven by the test results of media experts and material experts with a high percentage value of media eligibility and is in the very good category. Media expert validation was assessed on three aspects, namely the media novelty aspect of 87.50% (very good), the media design aspect 90.00% (very good), and the media use aspect 91.66% (very good). While the validation of the material experts was assessed on four aspects, namely aspects of language use 85.71% (very good), aspects of using punctuation marks 87.50% (very good), aspects of story text elements 100% (very good), and aspects of text content. 95.00% story (very good).

Keywords: Media, Games Book, Reading Interest, Elementary School

PENDAHULUAN

Membaca merupakan jendela dunia. Dengan membaca dapat membuat individu mampu meningkatkan kecerdasan dengan cara mengakses informasi dan pengetahuan melalui apa yang dibacanya. Semakin sering individu membaca maka akan semakin luas pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya, semakin jarang individu membaca maka pengetahuan yang dimiliki semakin terbatas.

Di Indonesia membaca menjadi salah satu aspek keterampilan berbahasa yang wajib dimiliki oleh setiap siswa khususnya pada siswa sekolah dasar. Membaca berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hanya beberapa kelompok kecil siswa yang melakukan kegiatan membaca. Sedangkan sebagian besar siswa masih belum sadar akan pentingnya membaca bagi pengetahuan yang dimilikinya. Ketidaksadaran tersebut dikarenakan rendahnya minat atau keinginan siswa dalam kegiatan membaca.

Minat didefinisikan sebagai suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba kegiatan pada bidang tertentu (Handayani dan Henny, 2020). Minat juga diartikan sebagai suatu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu dan keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu (Widodo, 2019). Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang dapat menyebabkan dipilihnya suatu objek yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan dapat mendatangkan kepuasan tersendiri (Susanto, 2013). Seseorang dikatakan memiliki minat baca yang tinggi apabila memenuhi indikator antara lain perasaan senang, perhatian, usaha, keterlibatan, ketertarikan, dan motivasi.

Beberapa faktor penyebab rendahnya minat baca siswa dikarenakan: (1) kondisi lingkungan yang tidak mendukung menyebabkan ketidakpedulian siswa terhadap aktivitas membaca; (2) munculnya berbagai jenis hiburan

seperti *games*, TV, dan *handphone*; (3) munculnya berbagai tempat hiburan seperti taman rekreasi dan taman bermain; (4) sarana untuk memperoleh buku bacaan yang langka; (5) budaya membaca belum diwariskan dikarenakan orang zaman dulu lebih memilih mendongeng sehingga pengetahuan melalui bacaan tidak tercapai (Widodo, 2019).

Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) menyatakan bahwa pada tahun 2000 Indonesia berada di peringkat ke-39 dari 41 negara partisipan pada kategori membaca. Pada tahun 2003 berada pada peringkat ke-39 dari 40 negara partisipan. Pada tahun 2006 berada pada peringkat ke-48 dari 56 negara partisipan. Pada tahun 2009 berada pada peringkat ke-57 dari 65 negara partisipan. Pada tahun 2012 berada pada peringkat ke-62 dari 65 negara partisipan. Pada tahun 2015 berada pada peringkat ke-61 dari 69 negara partisipan. Pada tahun 2018 berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara partisipan (Hewi & Shaleh, 2020). Data hasil survei tahun 2000-2018 menunjukkan bahwa Indonesia selalu menempati posisi bawah. Hal ini menunjukkan bahwa membaca siswa Indonesia tergolong rendah dan memprihatinkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan sebuah program gerakan membaca yang diberi nama GLS (Gerakan Literasi Sekolah). Program gerakan literasi sekolah memiliki tiga tahapan yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran (Dharma, 2013). Tahap pembiasaan merupakan tahap menumbuhkan minat baca melalui kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahap peningkatan kemampuan membaca melalui kegiatan menanggapi buku pengayaan. Tahap pembelajaran merupakan tahap meningkatkan kemampuan membaca melalui berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan dan mempertahankan minat baca siswa.

Program gerakan membaca tidak akan berjalan lancar apabila tidak didukung dengan

komponen utama dan komponen pendukung. Komponen utama yaitu minat baca yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Jika minat baca siswa baik maka kegiatan membaca akan berjalan sesuai dengan yang diinginkan dan mengalami kemajuan. Sebaliknya, jika minat baca siswa rendah maka kegiatan membaca tidak akan mengalami kemajuan seperti yang diharapkan. Sedangkan komponen pendukung gerakan membaca dapat berupa sarana prasarana yang memadai seperti terdapat perpustakaan atau tempat yang menyediakan bahan bacaan, tersedianya bahan bacaan dalam jumlah banyak, terdapat tempat-tempat strategis yang dapat digunakan untuk membaca seperti pojok baca dan taman baca, tersedianya media dan kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung gerakan membaca di sekolah.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara mengembangkan media. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi (Khadijah, 2015). Secara umum media memiliki beberapa manfaat: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi siswa dengan sumber belajar; (4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; (5) memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Ekayani, 2017).

Games book merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa. Media *games book* biasanya digunakan untuk anak-anak yang belum sekolah maupun anak yang sedang duduk dibangku taman kanak-kanak. Media *games book* pada umumnya hanya berupa buku yang didalamnya berisi permainan untuk melatih psikomotorik siswa.

Media *games book* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media *games book* yaitu dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk membacanya melalui permainan-permainan yang terdapat dalam buku, media ini juga dapat digunakan untuk melatih psikomotorik siswa serta dapat meningkatkan kognitif siswa. Media *games book* dirancang untuk mematahkan persepsi bahwa membaca dapat membuat bosan. Dengan adanya media ini persepsi tersebut akan luntur seiring berkembang pesatnya media yang menyenangkan. Dibalik kelebihannya media *games book* juga memiliki kelemahan yaitu proses pembuatan media yang cukup lama karena dibutuhkan ketelitian. Kelemahan lainnya yaitu media *games book* berbasis teks cerita jarang dijumpai, kebanyakan *games book* yang beredar hanya berisi permainan saja.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Wali Kelas II di SD Negeri Grogolsari ditemukan bahwa siswa kelas II cenderung pasif dan harus menunggu instruksi terlebih dahulu baru melakukan sesuatu. Artinya kesadaran siswa dalam memulai dan melakukan kegiatan membaca masih rendah. Wali Kelas II juga menuturkan bahwa pembiasaan gerakan membaca 15 menit sebelum pembelajaran tidak terlaksana dikarenakan Wali Kelas II lebih fokus pada penyelesaian materi. Namun, terkadang dalam pembelajaran Wali Kelas II meminta siswa untuk membaca jika terdapat teks bacaan pada materi yang akan disampaikan. Wali Kelas II juga membenarkan bahwa sekolah belum memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung kegiatan membaca seperti belum adanya perpustakaan, penempatan buku masih digabung dengan ruang UKS, koperasi, dan dapur sekolah. Selain itu, sekolah juga belum memiliki pojok baca di setiap kelas dan jumlah buku bacaan yang terbatas dan tidak terbaru.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Rahmat (2017) yang membuktikan bahwa media *games book* dapat meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas dan minat baca siswa yang lebih kritis, mandiri, dan mampu

membangun interaksi dan kerjasama dengan siswa lain. Dibuktikan melalui aktivitas membaca sebelum dan sesudah penggunaan media yaitu 62,24% menjadi 90,81%. Mirnawati (2020) tentang penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa, hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan positif pada minat dan sikap membaca siswa yang dibuktikan dengan tes hasil belajar. Hendrayani (2018) pada penggunaan *reading corner* untuk meningkatkan minat baca pada kelas rendah, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada indikator minat baca siswa. Kurniawati & Mitarlis (2020) pada pengembangan media *chemistry pocket book* dengan strategi *mind mapping* untuk mengembangkan minat baca siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *chemistry pocket book* praktis dan layak digunakan dengan kategori sangat tinggi. Dharma (2019) pada pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal Bali terhadap minat baca dan sikap siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar sangat efektif terhadap peningkatan minat baca dan sikap siswa. Fatimah & Ningsyih (2021) tentang pengembangan media komik interaktif cerita mbojo berbasis gerakan literasi sekolah untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa, dibuktikan dengan skor rata-rata respon siswa 4,47 dan respon guru 4,72 dengan kategori sangat baik. Dharma (2019) mengenai pengembangan buku cerita anak bergambar dengan insersi budaya lokal Bali terhadap minat baca dan sikap siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita "Pesona Pantauku Pantai Lovina" sangat efektif terhadap peningkatan minat baca siswa. Ainia (2019) mengenai pengembangan media pizza cerbung (cerita bersambung) untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pizza cerbung mampu meningkatkan minat baca siswa karena mampu memberikan perasaan senang dalam membaca, memberikan pengaruh terhadap ketertarikan dan perhatian

siswa untuk lebih fokus membaca serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktifitas membaca. Lubis (2019) pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat baca melalui pengukuran angket sebesar 23,24 (kategori tinggi). Lindsari & Wahyudi (2021) pengembangan bahan ajar tematik untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar tematik sangat valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat bacadalam pembelajaran. Putrislia & Airlanda (2021) pengembangan *e-book* cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* cerita bergambar layak digunakan dengan skor validasi pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat baca siswa di sekolah dasar masih rendah. Hanya beberapa siswa yang memiliki kesadaran mengenai pentingnya membaca. Terdapat beberapa penelitian tentang pengembangan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa. Namun, media yang dikembangkan cenderung sama. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *games book* berbasis cerita minuman nusantara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Temuan studi ini akan menjadi penting bagi pihak pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar dalam menciptakan solusi yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu (1) tahap analisis, mengidentifikasi masalah dengan mengumpulkan data dan mencari solusi melalui analisis kebutuhan sesuai dengan permasalahan

yang ditemukan; (2) tahap desain, pembuatan rancangan media yang akan dikembangkan; (3) tahap pengembangan, pembuatan media sesuai dengan desain yang dibuat; (4) tahap implementasi, penerapan media pada siswa; (5) tahap evaluasi, menganalisis perubahan sebelum dan sesudah penggunaan media (Rayanto & Sugianti, 2020). Namun, peneliti hanya menggunakan tiga tahapan dalam pengembangan media yakni tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Penelitian ini berfokus pada kegiatan membaca siswa di sekolah dasar terutama dalam hal minat baca siswa. Penulis melakukan penelitian di SD Negeri Grogolsari, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai November 2021.

Data dan sumber data dalam penelitian ini terdiri dari transkrip wawancara dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan dari SD Negeri Grogolsari. Kriteria pemilihannya sebagai berikut: (1) guru dan siswa kelas II yang bersedia menjadi informan; (2) sudah menerapkan kurikulum bahasa Indonesia yang berlaku. Pada penelitian ini, penulis menerapkan prinsip etik: (1) memperoleh persetujuan informasi dari informan; (2) terlindunginya kerahasiaan informan; (3) tidak menerapkan praktik-praktik curang; (4) memberikan hak pada informan untuk mengundurkan diri dari penelitian.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta angket ahli media dan ahli materi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Penulis mengamati informan (siswa) dalam melakukan aktivitas baik dalam kelas maupun luar kelas. Penulis berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati dari informan (siswa) sebagai berikut: (1) mengamati aktivitas membaca siswa ketika jam pembelajaran; (2) membuat rekapitulasi aktivitas membaca siswa. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi terstruktur. Penulis melakukan wawancara dengan informan mengenai minat baca siswa. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari

angket ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala likert.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu (Sulistiyawati dkk, 2022). Analisis data dilakukan untuk mengetahui persentase kelayakan media yang dibuat. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru dan siswa

Hasil wawancara pada Wali Kelas II menunjukkan bahwa siswa kelas II cenderung pasif. Sehingga harus menunggu instruksi terlebih dahulu baru melakukan sesuatu. Namun, ketika jam pembelajaran siswa lebih aktif dan senang ketika kegiatan membaca dikombinasikan dengan permainan. Siswa lebih merespon sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan yang menyenangkan dan merasa senang ketika berhasil menyelesaikannya. Wali Kelas juga menuturkan bahwa buku bacaan sangat berpengaruh pada tinggi dan rendahnya minat baca siswa. Buku bacaan yang menarik menjadikan siswa juga tertarik untuk mengetahui isi dari buku. Maka secara otomatis minat baca siswa akan tumbuh dengan sendirinya.

Hasil wawancara pada siswa menunjukkan bahwa minat membaca yang dimiliki siswa di SD Negeri Grogolsari cukup rendah. Hal ini ditunjukkan dengan pengakuan siswa, dimana siswa setiap membaca selalu merasa bosan dikarenakan bahan bacaan yang panjang dan penulisan yang menggunakan ukuran huruf yang kecil. Kriteria buku yang hampir sama juga menyebabkan siswa tidak tertarik pada buku bacaan. Siswa lebih menyukai buku yang memiliki warna yang cerah, dengan teks bacaan yang sedikit, dan terdapat gambar didalamnya seperti buku cerita dan buku dongeng. Siswa lebih suka buku yang berbau kartun.

Hasil observasi siswa

Hasil observasi lapangan ditemukan bahwa sekolah belum memiliki sarana prasarana yang memadai seperti belum adanya perpustakaan. Perpustakaan masih digabung dengan ruang UKS, koperasi, dan dapur sekolah. Belum ditemukannya pojok baca disetiap kelas. Jumlah buku bacaan yang sedikit dan bukan keluaran edisi terbaru. Selain itu, lemari kelas hanya diisi dengan buku Tema dan tidak ada koleksi buku cerita.

Hasil observasi terhadap aktivitas membaca siswa selama di sekolah menunjukkan bahwa siswa hanya melakukan kegiatan membaca saat jam pembelajaran dan ketika ada guru saja. Beberapa siswa memiliki keinginan untuk membaca buku, akan tetapi dimeja dan almari kelas tidak terdapat buku bacaan. Selain itu, penempatan buku yang digabung dengan UKS, koperasi, dan dapur sekolah menyebabkan siswa takut untuk meminjam buku dan akhirnya siswa lebih memilih bermain bersama teman.

Hasil angket uji ahli dan ahli materi

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Rusnilawati, M.Pd. selaku dosen PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dan Ibu Dini Restiyanti Pratiwi, M.Pd. selaku dosen PBSI (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia). Media *games book* berbasis cerita minuman nusantara diperlihatkan dan dicoba oleh ahli kemudian divalidasi. Berikut hasil validasi ahli media (Tabel 1) dan ahli materi (Tabel 2):

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
1	Kebaruan Media	7	8	87,50%	Sangat Baik
2	Desain Media	54	60	90,00%	Sangat Baik
3	Penggunaan Media	11	12	91,66%	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
1	Penggunaan	24	28	85,71%	Sangat

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
2	Bahasa Penggunaan Tanda Baca	7	8	87,50%	Baik Sangat Baik
3	Unsur Teks Cerita	24	24	100%	Sangat Baik
4	Isi Teks Cerita	19	20	95,00%	Sangat Baik

Berdasarkan temuan penulis, siswa kelas II cenderung tertarik dengan sesuatu yang unik dan dapat memberikan kesenangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [Ainia \(2019\)](#) bahwa minat baca siswa meningkat karena media mampu memberikan perasaan senang dalam membaca, memberikan pengaruh terhadap ketertarikan dan perhatian siswa untuk lebih fokus membaca serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktifitas membaca. Temuan penulis juga sejalan dengan [Hendrayani \(2018\)](#) mengenai penggunaan *reading corner* untuk meningkatkan minat baca pada kelas rendah dibuktikan adanya peningkatan pada indikator minat baca siswa. Seperti temuan penulis bahwa perasaan senang termasuk ke dalam indikator minat baca siswa.

Berdasarkan penemuan tersebut maka peneliti mengembangkan media *games book* berbasis cerita minuman nusantara untuk meningkatkan minat baca siswa. Pembuatan media *games book* meliputi tiga tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti mencari analisis kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media *games book*. Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan observasi dan wawancara dengan guru yang menjadi Wali Kelas II dan siswa kelas II di SD Negeri Grogolsari.

Berdasarkan beberapa analisis kebutuhan diatas, maka peneliti mengembangkan media *games book* dengan harapan media tersebut dapat membantu meningkatkan minat baca siswa. Media *games book* dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menarik minat baca siswa. Daya tarik tersebut meliputi unsur teks bacaan yang singkat, gambar yang

mendukung isi teks bacaan, desain buku yang memainkan berbagai unsur warna, dan berbagai permainan yang pernah dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, media *games book* dianggap mampu meningkatkan minat baca siswa karena media ini dapat memberikan pengalaman dan kesan membaca yang lebih menyenangkan.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti membuat konsep rancangan cerita dan desain media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan studi banding dan literatur terhadap teks bacaan yang sesuai dengan tingkatan kelas II. Selain itu, peneliti juga melakukan literatur media yang digunakan untuk meningkatkan minat baca. Studi banding dan literatur digunakan sebagai referensi dalam membuat desain agar lebih bervariasi.

Tahap pemilihan cerita, cerita yang dipilih mengadopsi dari buku "Cerpen dan Dongeng Minuman Nusantara" karya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Buku tersebut khusus dibuat untuk anak usia sekolah dasar khususnya kelas I, II, dan III. Pada buku tersebut terdapat 6 judul bacaan, antara lain: "Raja Cendol", "Minuman Favorit Rere", "Kelebihan Deka", "Ramuan Istimewa Mama", "Moci Suka Cincau", dan "Wedang Ronde Nyai Lando". Setiap masing-masing bacaan terdiri dari 5 sampai 6 halaman. Namun, peneliti meringkas bacaan menjadi satu halaman.

Tahap rancangan permainan, permainan yang dibuat dikorelasikan dengan teks cerita yang sudah dipilih. Pemilihan permainan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Permainan yang dipilih merupakan permainan yang sudah pernah dimainkan oleh siswa. Hal ini dilakukan agar siswa tidak mengalami kesulitan ketika harus memainkan permainan sambil membaca. Pada permainan juga disediakan petunjuk yang dapat mempermudah siswa saat bermain.

Tahap desain akhir yaitu berupa buku permainan yang terdiri dari 12 halaman dengan

unsur warna yang berbeda pada setiap halamannya. Desain buku memainkan warna terang agar dapat menarik minat siswa untuk membaca. Pada bagian *cover* menggunakan warna ungu, halaman 1 dan 2 menggunakan warna hijau terang, halaman 3 dan 4 menggunakan warna merah, halaman 5 dan 6 menggunakan warna kuning, halaman 7 dan 8 menggunakan warna biru, halaman 9 dan 10 menggunakan warna *pink*, dan halaman 11 dan 12 menggunakan warna hijau muda. Setiap halaman buku dilapisi dengan kardus agar terlihat kaku, tebal, dan tidak mudah rusak ketika dimainkan.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini media diproduksi. Proses pembuatan media *games book* disesuaikan dengan desain buku yang sudah dirancang. Pada tahap ini media yang sudah jadi diperiksa dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat diimplementasikan. Proses produksi media *games book* meliputi tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

Tahap pra produksi diawali dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media. alat dan bahan yang digunakan meliputi kardus, kertas asturo, kertas HVS *cover*, gunting, lem, selotip, pembatas buku, penggaris, penghapus, spidol, dan pensil.

Tahap produksi diawali dengan membuat ringkasan cerita dari buku "Cerpen dan Dongeng Minuman Nusantara". Diketik dengan menggunakan *font Comic Sans MS* dan *font size* 13 dengan spasi 1,15. Langkah selanjutnya membuat pola pada kardus dengan ukuran 21 cm x 28,5 cm sebanyak 14 (2 untuk *cover* dan 12 untuk isi). Pola yang sudah jadi kemudian dilapisi kertas warna yang berbeda pada setiap halamannya. Setelah itu, menggabungkan semua kardus yang sudah dilapisi sehingga membentuk sebuah buku yang siap untuk diisi cerita dan permainan di dalamnya.

Tahap pasca produksi, pada tahap ini media *games book* sudah jadi dan siap untuk direview dan divalidasi oleh ahli. Pada tahap ini media akan direvisi dan diperbaiki oleh peneliti hingga

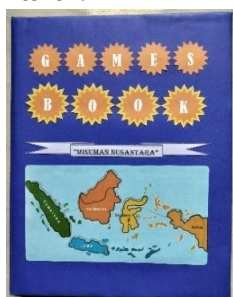
media layak digunakan. Berdasarkan hasil validitas ahli media diperoleh hasil, antara lain: aspek kebaruan media diperoleh hasil sebesar 87,50% dengan kategori sangat baik, aspek desain media sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik, dan aspek penggunaan media sebesar 91,66% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil validitas ahli materi diperoleh hasil, antara lain: aspek penggunaan bahasa sebesar 85,71% (sangat baik), aspek penggunaan tanda baca sebesar 87,50% (sangat baik), aspek unsur teks cerita sebesar 100% (sangat baik), dan aspek isi cerita sebesar 95,00% (sangat baik). Data tersebut menunjukkan bahwa media *games book* dalam kategori sangat baik dan layak digunakan oleh siswa.

4. Tahap Akhir Produk

Hasil akhir produk berupa media *games book* berbasis cerita minuman nusantara. Setelah penulis melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi diharapkan produk media *games book* dapat meningkatkan minat baca siswa. Berikut tampilan produk akhir dari media *games book* yang dihasilkan :

a. Tampilan Cover

Cover merupakan tampilan awal pada sebuah buku. Cover pada media *games book* di desain dengan menggunakan gambar peta negara Indonesia yang menggambarkan wilayah nusantara. Gambar peta tersebut digunakan untuk melengkapi judul buku yaitu "*Games Book Minuman Nusantara*".

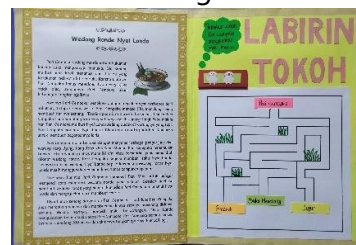


Gambar 1 Tampilan Cover

b. Tampilan Halaman 1 dan 2

Pada halaman ke-1 berisi teks cerita "Wedang Ronde Nyai Lando". Pada halaman ke-2 berisi permainan "Labirin Tokoh". Dimana

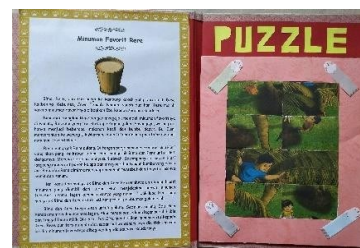
siswa harus menemukan watak tokoh yang sesuai yang sesuai dengan isi cerita. Siswa diminta untuk memberi tanda panah dengan menggunakan anak panah yang sudah disediakan dalam kantong berwarna merah.



Gambar 2 Halaman 1 dan 2

c. Tampilan Halaman 3 an 4

Pada halaman ke-3 berisi teks cerita "Minuman Favorit Rere". Pada halaman ke-4 berisi permainan "Puzzle". Siswa harus menyusun puzzle sehingga membentuk gambar yang menggambarkan isi teks cerita "Minuman Favorit Rere".



Gambar 3 Halaman 3 dan 4

d. Tampilan Halaman 5 dan 6

Pada halaman ke-5 berisi teks cerita "Ramuan Istimewa Mama". Pada halaman ke-6 berisi permainan "Lika-Liku". Siswa harus menemukan bahan ramuan yang benar dan mengumpulkannya ke dalam gelas dengan cara mengikuti jalan yang berliku.

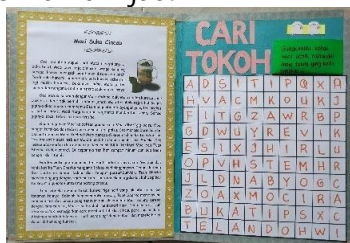


Gambar 4 Halaman 5 dan 6

e. Tampilan Halaman 7 dan 8

Pada halaman ke-7 berisi teks cerita "Moci Suka Cincau". Pada halaman ke-8 berisi permainan "Cari Tokoh". Siswa harus

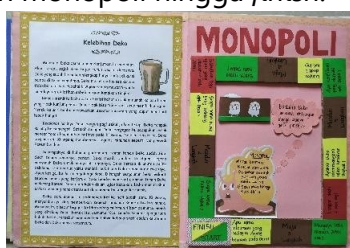
menemukan semua nama tokoh yang terdapat dalam cerita dengan cara memberi tanda menggunakan kotak kecil yang terdapat pada kantong berwarna hijau.



Gambar 5 Halaman 7 dan 8

f. Tampilan Halaman 9 dan 10

Pada halaman ke-9 berisi teks cerita "Kelebihan Deka". Pada halaman ke-10 berisi permainan "Monopoli". Siswa harus membantu tokoh utama dalam cerita untuk menemukan kelebihan yang dimiliki oleh tokoh dengan cara memainkan monopoli hingga *finish*.



Gambar 6 Halaman 9 dan 10

g. Tampilan Halaman 11 dan 12

Pada halaman ke-11 berisi teks cerita "Raja Cendol". Pada halaman ke-12 berisi permainan "Ular Tangga". Siswa harus membantu tokoh utama dalam mencari ayahnya dengan cara memainkan ular tangga hingga selesai.



Gambar 7 Halaman 11 dan 12

Games book merupakan sebuah gagasan alternatif terkini untuk memperbaiki minat baca siswa sejak dini. *Games book* dapat menumbuhkembangkan minat baca yang

dimiliki siswa. Penelitian relevan dilakukan oleh (Rahmat, 2017) menyatakan bahwa media *games book* memberikan rangsangan positif terhadap aktivitas dan minat baca siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. *Games book* memberikan pengaruh terhadap minat baca siswa, ketertarikan siswa dalam membaca, respon siswa, kerjasama siswa, dan kinerja siswa. Dibuktikan dengan sebelum menggunakan media *games book*, secara umum aktivitas membaca siswa tergolong rendah. Namun setelah penggunaan media *games book* terjadi peningkatan aktivitas dan minat baca siswa lebih kritis, mandiri, dan mampu membangun interaksi dan kerjasama dengan siswa lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media *games book* memenuhi semua kualifikasi analisis kebutuhan yang dibutuhkan siswa, sehingga media *games book* layak digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Dibuktikan dengan hasil uji ahli media dan ahli materi dengan nilai persentase kelayakan media yang tinggi dan berada pada kategori sangat baik. Validasi ahli media dilakukan penilaian pada tiga aspek yaitu aspek kebaruan media sebesar 87,50% (sangat baik), aspek desain media 90,00% (sangat baik), dan aspek penggunaan media 91,66% (sangat baik). Sedangkan validasi ahli materi dilakukan penilaian pada empat aspek yaitu aspek penggunaan bahasa 85,71% (sangat baik), aspek penggunaan tanda baca 87,50% (sangat baik), aspek unsur teks cerita 100% (sangat baik), dan aspek isi teks cerita 95,00% (sangat baik).

Penelitian ini memiliki tiga saran. Pertama, kepala sekolah dasar harus memperbanyak kegiatan-kegiatan sekolah yang berhubungan dengan peningkatan minat baca siswa. Kedua, guru harus memperbanyak wawasan dan pengetahuan mengenai media yang dapat menarik perhatian siswa khususnya dalam bidang membaca. Ketiga, pemerintah dengan dukungan peneliti harus mengembangkan desain-desain buku yang unik dan menarik khususnya buku untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, K. 2019. Pengembangan Media Pizza Cerbung (Cerita Bersambung) untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas I di SDN Gelam II Candi Sidoarjo. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(1), 184-196.
- Dharma, I. M. A. 2019. Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53-63.
- Dharma, K. B. 2013. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 70-76.
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. 2021. Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Journal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 148-154.
- Handayani, P., & Henny, D. K. 2020. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 4(2), 396-401.
- Hendrayani, A. 2018. Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235-248.
- Hewi, L., & Shaleh, M. 2020. Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishin.
- Kurniawati, L., & Mitarlis, M. 2020. Pengembangan Media CPB dengan Strategi Mind Mapping Materi Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 379-386.
- Lindasari, Y. M., & Wahyudi, W. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 278-287.
- Lubis, M. A. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2), 152-173.
- Mirnowati, M. 2020. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98-112.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. 2021. Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036-2044.
- Rahmat, A. S. 2017. Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27-33.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sulistyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. 2022. Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif di SMAN 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68-73.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widodo, H. (2019). *Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Semarang: Mutiara Aksara.