

# **GAMES BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF KOLABORATIF SISWA SEKOLAH DASAR**

## ***Games Book As A Collaborative Active Learning Media For Primary School Students***

**ACEP SAEPUL RAHMAT**

Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka, Rawamangun, Pulogadung, Jakarta Timur, Indonesia  
acepsaepulrahmat@yahoo.com

**ABSTRAK:** *Games Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswa melalui permainan. Permainan terselip di dalam sebuah buku yang berisikan variasi permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya. *Games Book* memberikan alternatif baru dalam membelajarkan siswa secara aktif dan kolaboratif untuk meningkatkan minat dan aktivitas baca, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian di kelas V SD Negeri Karamatjaya, media *Games Book* ternyata memberikan rangsangan positif terhadap aktivitas dan minat baca siswa terutama pada materi pelajaran tentang unsur-unsur intrinsik cerita. Berdasarkan data yang dikumpulkan, kualitatif dan kuantitatif, didapatkan data rata-rata pengaruh perlakuan pemanfaatan media *games book* terhadap minat dan aktivitas baca siswa secara signifikan, yakni dari rata-rata 62,24% menjadi 90,81%. Merujuk pada data tersebut, tampaklah adanya peningkatan aktivitas dan minat baca, siswa lebih kritis, mandiri, dan mampu membangun interaksi dan kerjasama dengan siswa lain.

**Kata kunci:** *Games Book*, media, pembelajaran aktif, kolaboratif.

**ABSTRACT:** *Games Book* is one of the learning media used by teachers in teaching the learning materials to students through the game. The game is inserted into a book in which there is a variation of game that makes students feel interested and follow it up. *Games Book* provides a new alternative in active and collaborative learning to increase reading interest and reading activities, especially on Indonesian Language subject in Primary School. Based on the conducted research in Grade Five of the Public Primary School Karamatjaya, *Games Book* media turned out to provide a positive stimulus to the activity and reading interest of students, especially on the material elements of intrinsic story. Based on the collected data, qualitatively and quantitatively, the average influence of the treatment utilizing *games book* media on the students' reading interest before and after treatment, showing a significant increase, from averagely 62.24% to 90.81%. Referring to the

*research result, there is an increase of reading activity and interest of the students, the students become more critical, independent, and able to develop interaction and cooperation with other students.*

**Keywords:** Games Book, media, learning, active, collaborative.

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang dengan berorientasi pada kemampuan menulis, membaca, dan berbicara. Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pendalaman dari kegiatan literasi. Pada faktanya, pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut adanya keterampilan berbahasa yang baik dan mampu mengembangkan kemampuan literasi secara maksimal. Kemampuan tersebut menuntut siswa untuk bersikap ilmiah dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar seyogyanya dapat dilakukan dengan strategi dan metode pembelajaran yang variatif, mulai dari pembelajaran berbantuan media, orasi, diskusi, tanya jawab, inkuiri dan proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan interaktif. Namun faktanya di lapangan saat ini masih belum optimal. Media pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan pendekatan saintifik yang mengarah pada keaktifan siswa dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Suryaman (2014) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia umumnya berisikan materi cerita pendek yang menggunakan media visual yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan dapat menjabarkan isi cerita secara lebih luas dan mendalam. Berkaitan dengan metode pembelajaran di Sekolah Dasar, hasil penelitian Siswono (2012) mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan mengenai kemampuan berbicara di kalangan siswa Sekolah Dasar melalui metode pembelajaran *Discovery Learning*.

Sehubungan dengan metode pembelajaran, Waryono (2015) mengemukakan bahwa metode pembelajaran terstruktur melalui strategi diskusi mampu memberikan pemahaman yang lebih terhadap kemampuan menulis dan berbicara pada siswa Sekolah Dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi sebagai salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan proses pembelajaran secara terstruktur, interaktif, aktif, dan komunikatif pada diri siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya memuat beberapa kompetensi literasi meliputi literasi berbahasa, menulis, dan berbicara (Herlina, 2013).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, maka dipandang perlu adanya pembaharuan dan komplementer terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui strategi yang tepat sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman.

Proses Pembelajaran yang interaktif, aktif, dan komunikatif pada hakikatnya adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Artinya, pada saat proses pembelajaran, siswalah yang paling utama dilibatkan. Antara materi dan media yang disajikan harus relevan dan bersifat menarik dan menantang. Dengan adanya hal tersebut maka proses pembelajaran dikatakan saintifik. Kebermaknaan proses pembelajaran, salah satunya ditentukan oleh banyak faktor, yaitu: faktor media, metode, gaya mengajar, dan cara pembelajaran yang terpadu yang dirancang untuk siswa dan oleh siswa.

Sagala (2012) mengemukakan bahwa rancangan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran haruslah benar-benar diperhatikan berdasarkan faktor kebutuhan, faktor lapangan, faktor pencapaian, dan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber dan teknik pembelajaran harus disusun dengan matang disertai dengan teknik dan strategi yang disajikan guna menarik perhatian para siswa. Selanjutnya, M. Suyono (2015) mengemukakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi pula oleh gaya guru menyajikan materi pelajaran melalui pemanfaatan media, sifat media, tantangan media, modifikasi media, dan kebermanfaatannya.

Media merupakan salah satu kunci bagi terlaksananya peningkatan aktivitas belajar di kelas. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan media permainan. Media permainan dijadikan sebagai konsepsi bagi stimulus, yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar membaca, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dalam kaitan ini, Gagne (dalam Asyhar 2012) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar.

Kemudian, Kreyenbuhl (1991) dalam Sundayana (2013) mengemukakan bahwa media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa jenis media pendidikan yang sering digunakan di dalam kegiatan pembelajaran adalah media cetak, elektronik, model, dan peta.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, maka dalam menciptakan dan mengembangkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara aktif, komunikatif, dan interaktif diperlukan adanya rancangan yang baik. Rancangan yang dimaksudkan meliputi alat dan bahan yang menarik, penggunaan media yang mudah, prosedur dan tata cara kerja yang jelas, serta sesuai dengan materi yang disajikan.

Penyajian materi pelajaran melalui pemanfaatan media yang dilakukan guru secara menarik, mudah, menantang sangat

berpengaruh pada antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ditentukan oleh media yang dimanfaatkan guru menyajikan materi pelajaran dan bentuk penyampaian kepada siswa.

Telah banyak penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, baik dari segi membaca, berbicara maupun menulis. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (1) Prasetya (2015) tentang penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa Sekolah Dasar, (2) Sri Rahayu (2016) mengenai pengaruh metode inkuiri terhadap kemampuan menulis siswa Sekolah Dasar, (3) Hendriandi (2011) tentang penerapan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar, dan (4) Karim (2015) mengenai pemanfaatan media permainan kartu untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa Sekolah Dasar.

Memperhatikan berbagai penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian yang dilakukan penulis adalah bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Games Book* terhadap aktivitas baca siswa secara aktif, komunikatif, dan interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia tentang unsur-unsur intrinsik melalui media pembelajaran permainan interaktif.

Media berbasis permainan merupakan salah satu rancangan yang tepat untuk menarik perhatian siswa Sekolah Dasar pada pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merujuk pada penelitian observasi dan analisis Muldoko (2016) yang menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung disajikan dengan menggunakan metode orasi sehingga dianggap kurang menarik oleh kalangan siswa Sekolah Dasar.

Sebagian di antara siswa Sekolah Dasar tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan media yang disajikan hanya berupa gambar atau video sehingga terkesan lebih monoton dan kurang melibatkan siswa secara optimal. Penyajian media menggunakan strategi yang inovatif dan konstruktif akan mampu memberikan

tambahan wawasan pengetahuan siswa serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2012) mengemukakan bahwa anak pada usia ini termasuk ke dalam “tahap operasional konkret (berlangsung sekitar 7-11 tahun) di mana pada waktu ini pikiran logis anak mulai berkembang”. Artinya, siswa Sekolah Dasar belum mampu berpikir formal. Ciri-cirinya, siswa dapat memahami konsep atau operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret. Dalam hal ini, seorang guru harus mampu menghubungkan antara materi pelajaran dengan dunia siswanya yang masih berpikir secara konkret agar dapat memahami materi pembelajaran berdasarkan apa yang dialaminya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan 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 karena sebagian siswa berasumsi bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia selalu berorientasi pada guru dan metode ceramah. Tanpa adanya dukungan pemanfaatan media pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, perlu adanya inovasi pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, guna memberikan peningkatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran menurut Karim (2015) merupakan media yang dibuat dengan strategi penyajian permainan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berkaitan dengan hal ini, Iwa Kartiwa (2014) mengemukakan bahwa media permainan merupakan suatu strategi pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif melalui penyajian permainan terstruktur dan terintegrasi dengan materi pelajaran.

Ide dasarnya adalah inovasi pembelajaran di mana media yang dibuat adalah berbasis buku permainan. *Games Book* ini adalah media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan minat baca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Ide atau gagasan ini muncul seiring dengan permasalahan yang berkembang di dalam kelas yang menuntut upaya mencari solusi pemecahannya.

Selanjutnya, media pembelajaran *Games Book* ini dibuat guna 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 baca yang dimilikinya. *Games Book* diharapkan dapat memberikan suatu keunikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan *Games Book*, kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan mengembangkan minat baca para siswa untuk selalu belajar dan memahami konsep materi pelajaran.

*Games Book* merupakan serangkaian media mengajar guru untuk memahami materi pelajaran kepada siswa melalui cara permainan. Permainan terselip di sebuah buku; dan di dalam buku tersebut terdapat variasi berbagai jenis permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya. *Games Book* merupakan sebuah buku yang di dalamnya terdapat serangkaian permainan menarik, yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar untuk mengetahui, belajar untuk memahami, belajar untuk mengikuti, dan belajar untuk melakukan. Bentuk dan jenis permainan di dalam *Games Book* disesuaikan dengan materi dan konsep materi pelajaran yang diajarkan.

Pada implementasi *Games Book* terhadap proses pembelajaran, peranserta guru sangat diperlukan. Guru perlu membuat suatu konsep *Games Book* yang diselipi dengan materi mata pelajaran yang akan diajarkan. Misalnya: guru akan mengajarkan materi pelajaran tentang unsur-unsur intrinsik cerita melalui permainan *puzzle*, teka-teki, kotak berpindah, dan lainnya yang menuntut siswa aktif melakukan aktivitas.

Menurut Anton M. Mulyono (2001), aktivitas berarti “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi, baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa merupakan suatu kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran, baik antara sesama siswa maupun antara siswa dengan guru.

Sulaiman (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi, komunikasi, dan kolaborasi, baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan media pembelajaran yang disajikan maupun siswa dengan guru. Aktivitas belajar meliputi segala kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran, baik interaksi antara siswa, guru, dan keduanya. Pada hakikatnya, aktivitas belajar meliputi aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketiga ranah dalam proses kegiatan pembelajaran selalu terkait dan saling berkesinambungan.

Slameto (2013) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar di dalamnya adalah proses kejadian dalam pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini berarti bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan atau kejadian yang terjadi pada proses pembelajaran, baik dari segi interaksi, kerjasama, respon, ketertarikan, minat, toleransi, tanggungjawab, maupun hal yang berhubungan dengan substansi ketiga ranah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Sihadi (2014) bahwa aktivitas belajar meliputi unsur-unsur kerjasama, santun, tanggungjawab, jujur, disiplin, patuh, toleransi, ketelitian, percaya diri, dan keberanian. Dalam hal ini, aktivitas belajar menunjukkan adanya substansi ranah yang

diharapkan sesuai dengan kurikulum dan tuntutan zaman berdasarkan karakter yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Sundari (2014) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh strategi yang dilakukan guru dalam pembelajaran. Pada hakikatnya, keaktifan siswa di kelas dapat diciptakan oleh guru melalui cara dan strategi yang tepat, baik melalui media pembelajaran maupun metode pembelajaran.

Hanif (2015) mengemukakan bahwa media yang inovatif dan menantang dapat memberikan kolaborasi dan interaktif yang baik antara siswa dan guru. Siswa akan terkesan komunikatif terhadap media yang disajikan.

Berdasarkan beberapa pandangan yang dikemukakan oleh para ahli, antara media dan aktivitas belajar saling berbanding lurus, pasalnya apabila dalam proses pembelajaran disajikan media, maka aktivitas pembelajaran pun akan terlihat.

Handini (2014), berpendapat bahwa kolaboratif siswa dalam pembelajaran akan terlihat dari kinerja yang dilakukannya melalui strategi yang diberikan guru. Pada hakikatnya, kolaboratif dan interaksi siswa akan terbentuk apabila disajikan secara inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran harus didasarkan atas kebutuhan, karakteristik siswa, jenis materi yang akan disampaikan dan evaluasi yang benar. Melalui hal inilah maka penerapan media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil yang diharapkan.

Penggunaan media haruslah diselipi dengan bentuk evaluasi. Sunarto (2013), mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran harus dilakukan untuk mengukur sejauh mana strategi dan metode pembelajaran yang telah dilaksanakan dan pengaruhnya bagi para siswa. Evaluasi terhadap kinerja siswa dimaksudkan untuk menilai sejauh mana keaktifan siswa, respon siswa, daya pengerjaan siswa, dan kemampuan siswa untuk memahami isi materi dengan media *Games Book*. Adapun bentuk evaluasi dilakukan berdasarkan atas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Proses pembelajaran harus mengutamakan intisari pengalaman belajar. Artinya proses pembelajaran harus mengutamakan pada kontekstual dan 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.

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

## METODA

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

Sampel berjumlah 70 siswa dengan rincian 35 siswa kelas V SD Negeri Karamatjaya sebagai kelompok Eksperimen dan 35 siswa kelas V 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 yang dikumpulkan melalui data kualitatif dan kuantitatif dapatlah disimpulkan bahwa media *Games Book* memberikan pengaruh terhadap minat baca siswa, 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 pelajaran tentang unsur-unsur cerita pendek. Maka dari itu, melihat dari data tersebut, peneliti berpendapat bahwasanya melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat hasil belajar meningkat sesuai yang dikemukakan Suyono dan Haryanto (2012) menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat memengaruhi 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.

Media dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang baik bagi aktivitas belajar membaca siswa terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi pelajaran mengenai unsur-unsur intrinsik cerita. Siswa terlihat aktif, komunikatif, dan interaktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan dilihat dari interaksi antara siswa dan media yang disajikan. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat komunikasi dan interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan guru serta setiap siswa saling membangun kerjasama dengan baik.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, terdapat beberapa kegiatan yang tampak berbeda di antara kedua kelas tersebut. Berikut merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran *Games Book*) dengan menggunakan instrumen penelitian angket dan ditunjang oleh hasil evaluasi pembelajaran psikomotorik dan afektif melalui evaluasi pembelajaran afektif anekdot.

Berikut merupakan hasil penelitian untuk substansi pembelajaran aktif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi unsure-unsur intrinsik kelas kontrol dinyatakan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Pembelajaran Aktif pada Kelas Kontrol

Aspek Pembelajaran Aktif	Sudah mem-budaya	Terlihat	Kurang terlihat	Tidak Terlihat
Kondisi Siswa (Komunikasi siswa dengan siswa, Siswa dengan media, siswa dengan guru )	-	-	<b>V</b>	-
Kerjasama	-	-	V	-
Interaksi sosial	-	-	V	V
Respon siswa terhadap media pembelajaran	-	-	-	V
Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	-	-	-	V
Minat siswa terhadap media pembelajaran	-	-	-	<b>V</b>
Kinerja siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran			<b>V</b>	

Secara umum, berdasarkan Tabel 1 di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran di kelas kontrol tampak kaku, sedikit interaktif, kurang kolaboratif dan kinerja siswa tampak belum terlihat. Ini didasari dengan pasifnya proses pembelajaran di kelas kontrol yang proses pembelajarannya tanpa menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, untuk hasil penelitian pembelajaran aktif pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Games Book* dinyatakan dalam Tabel 2 berikut.

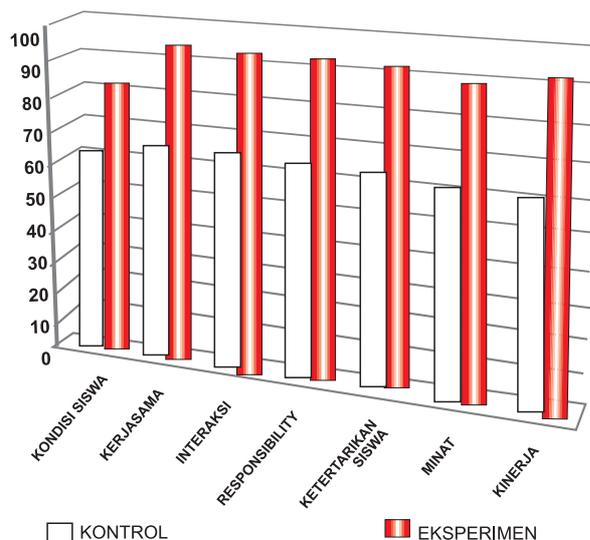
Tabel 2. Hasil Penelitian Pembelajaran Aktif pada Kelas Eksperimen

Aspek Pembelajaran Aktif	Sudah mem-budaya	Terlihat	Kurang terlihat	Tidak Terlihat
Kondisi Siswa (Komunikasi siswa dengan siswa, siswa dengan media, siswa dengan guru )	<b>V</b>	-	-	-
Kerjasama	-	<b>V</b>	-	-
Interaksi sosial	<b>V</b>	-	-	-
Respon siswa terhadap media pembelajaran				
Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	<b>V</b>	-	-	-
Minat siswa terhadap media pembelajaran	<b>V</b>	-	-	-
Kinerja siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran	<b>V</b>	-	-	-

Berdasarkan pada Tabel 2 dapat dijabarkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media *Games Book* memberikan interaksi, kolaborasi, dan aktivitas pembelajaran yang aktif, hangat dan siswa terlihat antusias. Hal ini didasari pula dengan adanya komunikasi siswa dengan media yang disajikan. Setiap siswa berlomba-lomba untuk saling cepat menemukan dan memakai media pembelajaran guna memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Siswa terlihat berdiskusi, berkomunikasi antara siswa dengan sesama mereka, siswa dengan guru, dan komunikasi siswa dengan media yang disajikan. Bentuk komunikasi antara siswa dengan media

terlihat dengan atונים di mana siswa memakai dan menyelesaikan media yang disajikan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tentang materi pelajaran unsur-unsur intrinsik cerita pendek.

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 50,41%. Pada kelas eksperimen dengan penerapan media *Games Book*, aktivitas baca siswa meningkat menjadi 87,32. Pada kelas kontrol dengan metode konvensional, kondisi siswa pada awal menunjukkan persentase 61,41%. Pada kelas eksperimen dengan penerapan media *Games Book* menjadi 87,23%; pada aspek kerjasama, kelas kontrol 65,27% dan kelas eksperimen 93,89%; pada aspek interaksi, kelas kontrol 66,38% dan kelas eksperimen 94,55%; pada aspek responsibility, kelas kontrol 67,28% dan kelas eksperimen 93,85%; pada aspek ketertarikan siswa pada mata pelajaran, kelas kontrol dengan persentase 60,61% dan kelas eksperimen 92,95%; pada aspek kinerja siswa, kelas kontrol berkisar 61,71% dan kelas eksperimen setelah pelaksanaan media *Games Book* sebesar 93,75%.

Pada umumnya, data membuktikan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami signifikansi dan peningkatan yang baik, yakni dari rata-rata aktivitas baca siswa meningkat dari 54,32% menjadi 91,51%. Hal ini membuktikan bahwa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat memengaruhi 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.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan, kualitatif dan kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memberikan pengaruh terhadap minat baca siswa, serta memberikan pengaruh terhadap ketertarikan siswa 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*,

minat baca siswa meningkat menjadi 90,81%. Hal ini membuktikan bahwa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat memengaruhi 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 karena pada dasarnya, media merupakan sarana dan alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. Fakta di lapangan, 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 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 maupun pengurus KKG setempat serta sampai pada direktorat pembinaan guru dan sampai pada tingkat kementerian perlu adanya jalinan koordinasi yang kuat. Melalui koordinasi yang demikian ini akan menjamin dan merangsang para guru untuk terus berinovasi dan berkreasi lebih kreatif lagi.

Media pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi para pendidik/praktisi untuk menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh supaya dapat meningkatkan aktivitas, kolaborasi, interaksi dan hasil belajar siswa yang diharapkan. Media *Games Book* dapat diterapkan dalam pembelajaran multi disiplin, baik pada bahasa, matematika, sains maupun sosial melalui rancangan yang tepat berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menyediakan media *Games Book* sebanyak jumlah siswa disertai dengan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan salah persepsi pada siswa.

## PUSTAKA ACUAN

### Buku

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Abadi Jaya.
- Herlina, L. 2013. *Pembelajaran Interaktif dan Aplikasinya*. Semarang: Buana Andaka.
- Kimpraswil. 2009. *Pembelajaran dan Permainan*. Bekasi: CV Asia Abadi.
- Mulyono, Anton M. 2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung: Grafindo.

- Ruswandi, H. 2000. *Hakikat dan Fungsi Permainan*. Bekasi: CV Citra Lestari Paramitha Tbk.
- Sagala, S. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. 2002. *Teknik Mahir Membaca Bagi Usia Dini*. Tangerang: CV Asiaka Pratama Tbk.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2000. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ketiga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono, M. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif dan Komunikatif dan Desain Aplikasinya*. Sleman: Turangga Baru.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

### Jurnal/Prosiding/Disertasi/Tesis/Skripsi

- Hanif. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor Siswa Sekolah Dasar di SDN 2 Sleman Yogyakarta*. **Tesis**. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Handini. 2014. *Analisis Penerapan Media Pembelajaran Kolaboratif dan Inovatif pada jenjang SMP*. **Tesis**. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Hendriandi. 2011. *Pengaruh Metode Audio Visual Terhadap Kemampuan Audio Visual pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. **Tesis**. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karim, A. 2015. *Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa melalui media Kartu permainan*.

- Skripsi.** Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kartiwa, Iwa. 2014. *Penggunaan media Permainan 3 Dimensi untuk Meningkatkan keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar.* **Tesis.** Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muldoko. 2016. *Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.* **Skripsi.** Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.
- Prasetya, Dika. 2015. *Pengaruh Media Visual terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar.* **Tesis.** Manado: Universitas Negeri Manado.
- Sihadi. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Melalui Permainan Elektronik Bergambar.* **Tesis.** Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siswono. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning.* **Skripsi.** Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sulaiman. 2014. *Analisis Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Metode Pembelajaran Aktif Kolaboratif.* **Skripsi.** Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sunarto. 2013. *Evaluasi Pembelajaran melalui Metode Pembelajaran Kolaboratif dan Interaktif di Sekolah Dasar.* **Skripsi.** Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sundari. 2014. *Pengaruh Pembelajaran interaktif melalui Permainan Berseri.* **Tesis.** Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryaman. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa materi Cerita Pendek melalui Media Visual di Sekolah Dasar.* **Skripsi.** Padang: Universitas Negeri Padang.
- Waryono. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis melalui metode terstruktur Diskusi Di SD Kelas IV Sekolah Dasar.* **Skripsi.** Semarang: Universitas Negeri Semarang.

\*\*\*\*\*