



**ANALISIS KRITIS PENINGKATAN MINAT BACA PESERTA
DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA *GAME* PEMBELAJARAN
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI WATUJARAN SUMBANG
BANYUMAS**

TESIS

Oleh:

TITIEN YULIASTUTI

NIM 2420110040

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2026**



**ANALISIS KRITIS PENINGKATAN MINAT BACA PESERTA
DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA *GAME* PEMBELAJARAN
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI WATUJARAN SUMBANG
BANYUMAS**

TESIS

**Disusun sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

Oleh:

TITIEN YULIASTUTI

NIM 2420110040

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Titien Yuliasuti

NIM : 2420110040

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Fakultas : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik

Menggunakan Media *Game* Pembelajaran Pada Sekolah

Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas

Telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 8 Desember 2025

Mengetahui

Kaprodi Magister Pendidikan Dasar

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd.

Dr. Ine Kusuma Aryani, M. Pd.

NIK. 2160221

NIK. 2160651

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Titien Yuliasuti

NIM : 2420110040

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Fakultas : Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik
Menggunakan Media *Game* Pembelajaran Pada Sekolah
Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas

Telah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian
persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
Dasar.

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji 1 : Dr. Y. Suyitno, M.Pd.

Penguji 2 : Assoc. Prof. Dr. Ana Andriani, M.Pd.

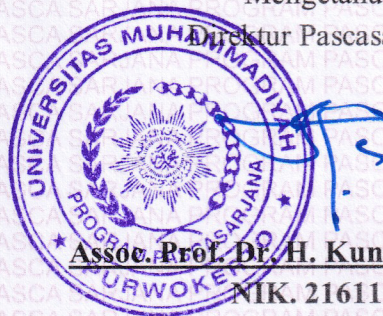
Penguji 3 : Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd.

Ditetapkan : di Purwokerto

Tanggal : 5 Januari 2026

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Assoc. Prof. Dr. H. Kuntoro, M. Hum.

NIK. 2161127

MOTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(QS. Al-Mujādilah: 11)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim, No. 2699)

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Titien Yuliasuti
NIM : 2420110040
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik
Menggunakan Media *Game* Pembelajaran Pada Sekolah
Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri. Semua sumber yang dikutip atau dirujuk telah dinyatakan dengan benar dan bukan hasil penjiplakan karya orang lain.

Dengan pernyataan ini, saya bersedia mempertanggungjawabkan apabila dikemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dibuat di Purwokerto

Pada tanggal

Yang menyatakan



Titien Yuliasuti

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyusun tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu mencurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad, semoga kita mendapat syafaatnya di hari akhir. Aamiin.

Tesis dengan judul "Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Menggunakan Media *Game* Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas" dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, mendorong, dan memberikan dukungan kepada:

1. Prof. Dr. Jebul Suroso, M. Kep. Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah menerima peneliti untuk menimba ilmu di UMP.
2. Dr. H. Kuntoro, M. Hum. Direktur Program Pascasarjana yang telah menerbitkan SK Pembimbingan Tesis.
3. Prof. Dr. Sukirno, M.Pd., Wakil Direktur Program Pascasarjana yang telah memroses terbitnya SK Pembimbingan Tesis.
4. Bapak Dr. Subuh Anggoro, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah menentukan Dosen Pembimbing.
5. Ine Kusuma Aryani, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan tesis ini.
6. Seluruh Dosen Program Magister Pendidikan Dasar yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penyusunan tesis ini.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala. memberikan balasan kebaikan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan kuliah di Program Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

DEDIKASI KARYA TERBAIK

Alhamdulillah hirobbil'alamin dengan penuh rasa Syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa ta'ala yang telah memberikan Rahmat serta karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik dan lancer. Tesis ini didedikasikan untuk:

1. Suamiku Zaenurokhman yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungannya untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Tohir & Ibu Warsini yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga. Karya ini adalah bagian dari semua pengorbanan dan kasih sayang mereka, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas segala kebaikan dan jasa mereka dengan kebaikan yang berlimpah dan memberi Surga-Nya kelak. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun tesis yang berjudul "*Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Menggunakan Media Game Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas*" ini dengan baik.

Upaya menumbuhkan minat baca peserta didik perlu dilakukan secara berkelanjutan, terutama di tengah dominasi budaya visual dan digital yang semakin kuat memengaruhi kehidupan generasi muda. Minat baca tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, melainkan harus diupayakan melalui pemberdayaan pendidikan dan pembelajaran di sekolah secara terencana dan bermakna.

Budaya membaca menghadapi tantangan serius akibat berkembangnya budaya audiovisual yang menawarkan informasi secara instan. Bacaan tertulis kerap dianggap kurang menarik dibandingkan tayangan visual dan digital. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat baca peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar yang merupakan fase penting dalam pembentukan kebiasaan belajar.

Pendidikan dan pembelajaran di sekolah memegang peran strategis untuk menumbuhkan kembali minat baca peserta didik. Pembelajaran membaca perlu dirancang tidak hanya sebagai kegiatan akademik, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan media *game* pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara seimbang.

Penelitian disusun untuk mengkaji penerapan media *game* pembelajaran dalam meningkatkan minat baca peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Watujaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran membaca di sekolah dasar serta menjadi bagian dari upaya menjaga keberlanjutan budaya membaca di tengah perubahan zaman.

Peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik, praktisi pendidikan, dan peneliti lain, serta bagi siapa pun yang memiliki kepedulian terhadap penguatan budaya membaca dan peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Purwokerto, Desember 2025

Peneliti

Titien Yuliasuti



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titien Yuliasuti
NIM : 2420110040
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Tugas Akhir : Tesis


Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exklusif Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

“Analisis Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Menggunakan Media Game Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas”

Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, menyebarkan, mengelola dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta sekaligus pemilik hak cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : Desember 2025
Yang menyatakan,




Titien Yuliasuti

ANALISIS KRITIS PENINGKATAN MINAT BACA PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MEDIA *GAME* PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH
DASAR NEGERI WATUJARAN SUMBANG BANYUMAS

ABSTRAK

Rendahnya minat baca peserta didik sekolah dasar menjadi permasalahan serius di tengah dominasi budaya visual dan digital. Kegiatan membaca cenderung dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut ditemukan di Sekolah Dasar Negeri Watujaran, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas, di mana peserta didik menunjukkan rendahnya antusiasme dan keterlibatan dalam kegiatan literasi membaca. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara bermakna, salah satunya melalui penggunaan media *game* pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk menganalisis secara mendalam: (1) peningkatan minat baca peserta didik, dan (2) tantangan penggunaan media *game* pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Watujaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas I–VI Sekolah Dasar Negeri Watujaran serta guru kelas sebagai informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan ketekunan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media *game* pembelajaran, minat baca peserta didik tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, rendahnya pemahaman bacaan, serta minimnya kebiasaan membaca mandiri. Penggunaan media *game* pembelajaran dilakukan melalui perencanaan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, pelaksanaan pembelajaran berbasis *game* secara interaktif, serta evaluasi berkelanjutan terhadap keterlibatan dan pemahaman membaca peserta didik. Penggunaan media *game* pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta pemahaman isi bacaan peserta didik secara signifikan. Peserta didik menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan membaca dan lebih antusias mengikuti pembelajaran literasi. Simpulan penelitian adalah media *game* pembelajaran efektif digunakan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat menjadi alternatif solutif dalam penguatan budaya literasi di sekolah dasar, khususnya pada lingkungan dengan keterbatasan sarana pembelajaran.

Kata kunci: media, *game* pembelajaran, minat baca

A CRITICAL ANALYSIS OF IMPROVING STUDENTS' READING
INTEREST USING LEARNING GAME MEDIA AT WATUJARAN SUMBAN
ELEMENTARY SCHOOL, BANYUMAS

ABSTRACT

The low reading interest of elementary school students is a serious problem amidst the dominance of visual and digital culture. Reading activities tend to be perceived as monotonous due to the use of less varied learning methods and minimal use of interesting learning media. This condition was found at Watujaran State Elementary School, Sumbang District, Banyumas Regency, where students showed low enthusiasm and involvement in reading literacy activities. Therefore, learning innovations are needed that can integrate elements of play and learning meaningfully, one of which is through the use of learning game media. The study aims to analyze in depth: (1) increasing students' reading interest, and (2) challenges in using learning game media at Watujaran State Elementary School. The study used a descriptive qualitative approach. The research subjects included students in grades I–VI of Watujaran State Elementary School and class teachers as informants. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was guaranteed through source triangulation, technical triangulation, and observational persistence. The results of the study showed that before the implementation of learning game media, students' reading interest was relatively low, characterized by a lack of attention, low reading comprehension, and minimal independent reading habits. The use of learning game media was carried out through planning educational games that were appropriate to the characteristics of students, implementing interactive game-based learning, and continuous evaluation of student engagement and reading comprehension. The use of learning game media was proven to be able to significantly increase students' active engagement, learning motivation, and understanding of reading content. Students showed a more positive attitude towards reading activities and were more enthusiastic about participating in literacy learning. The conclusion of the study is that learning game media is effective as an innovative strategy to increase reading interest in elementary school students. This media is able to create a fun, interactive, and meaningful learning atmosphere, so it can be an alternative solution in strengthening literacy culture in elementary schools, especially in environments with limited learning facilities.

Keywords: media, learning games, reading interest

DAFTAR ISI

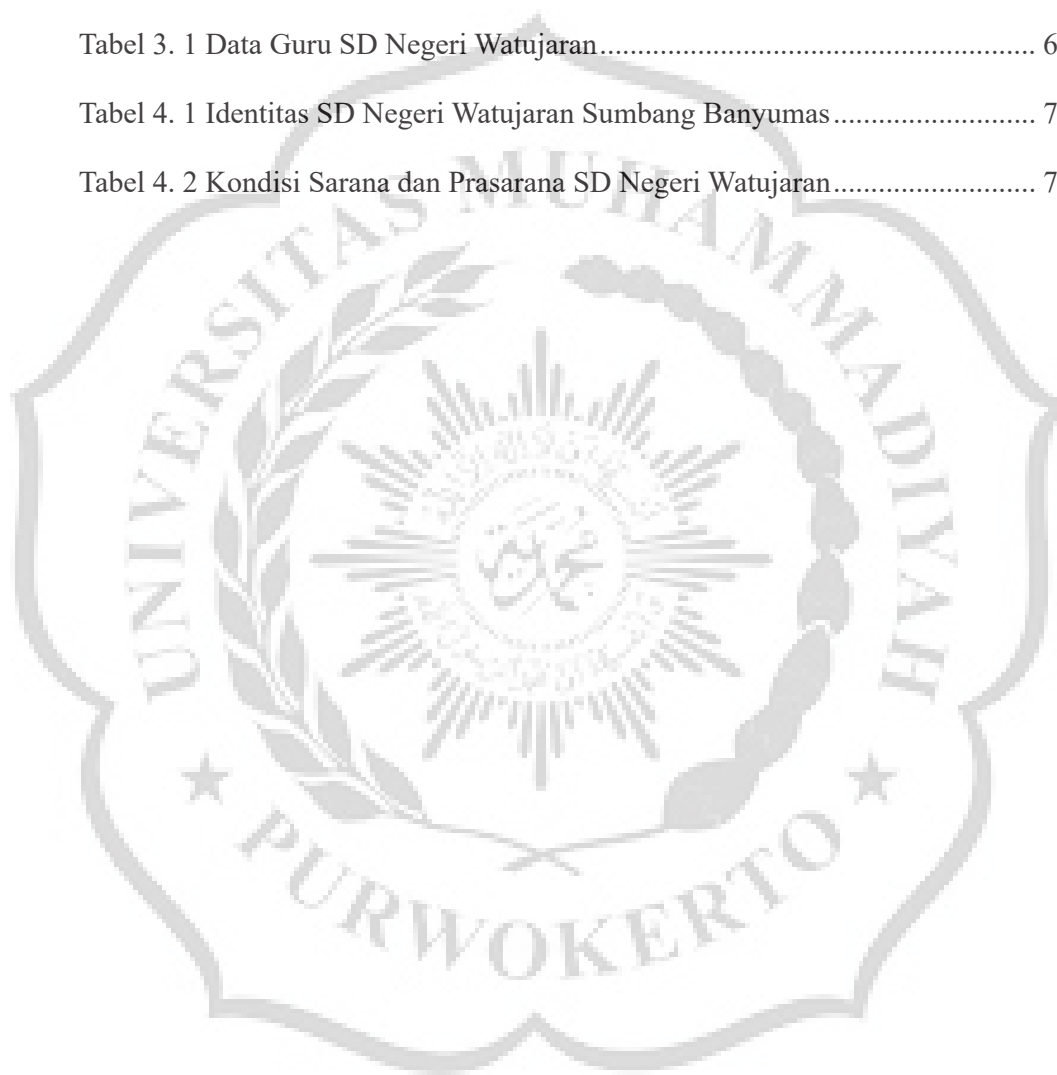
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DEDIKASI KARYA TERBAIK	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang.....	1
	B. Identifikasi Masalah.....	9
	C. Batasan Masalah	10
	D. Rumusan Masalah.....	11
	E. Tujuan Penelitian	11
	E. Manfaat Penelitian	11
	1. Manfaat Teoritis	11
	2. Manfaat Praktis	12
BAB II	KAJIAN PUSTAKA	15
	A. <i>Grand Theory</i>	15
	B. Kajian Teori	17
	1. Minat Baca	17
	2. <i>Media Game</i> Pembelajaran	33
	C. Penelitian Relevan	49
	D. Kerangka Pikir	56
BAB III	METODE PENELITIAN	60
	A. Pendekatan Penelitian	60
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	61
	C. Subjek Penelitian	62

D. Teknik Pengumpulan Data	65
E. Instrumen Penelitian	67
F. Teknik Analisis Data	68
G. Validasi Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
1. Peningkatan minat baca peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Watujuaran Sumbang Banyumas	77
2. Tantangan penggunaan media <i>game</i> pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Watujuaran Sumbang Banyumas	95
B. PEMBAHASAN	105
1. Peningkatan minat baca di Sekolah Dasar Negeri Watujuaran Sumbang Banyumas	105
2. Tantangan penggunaan media <i>game</i> pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Watujuaran Sumbang Banyumas	123
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	144
A. Simpulan	144
B. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	151

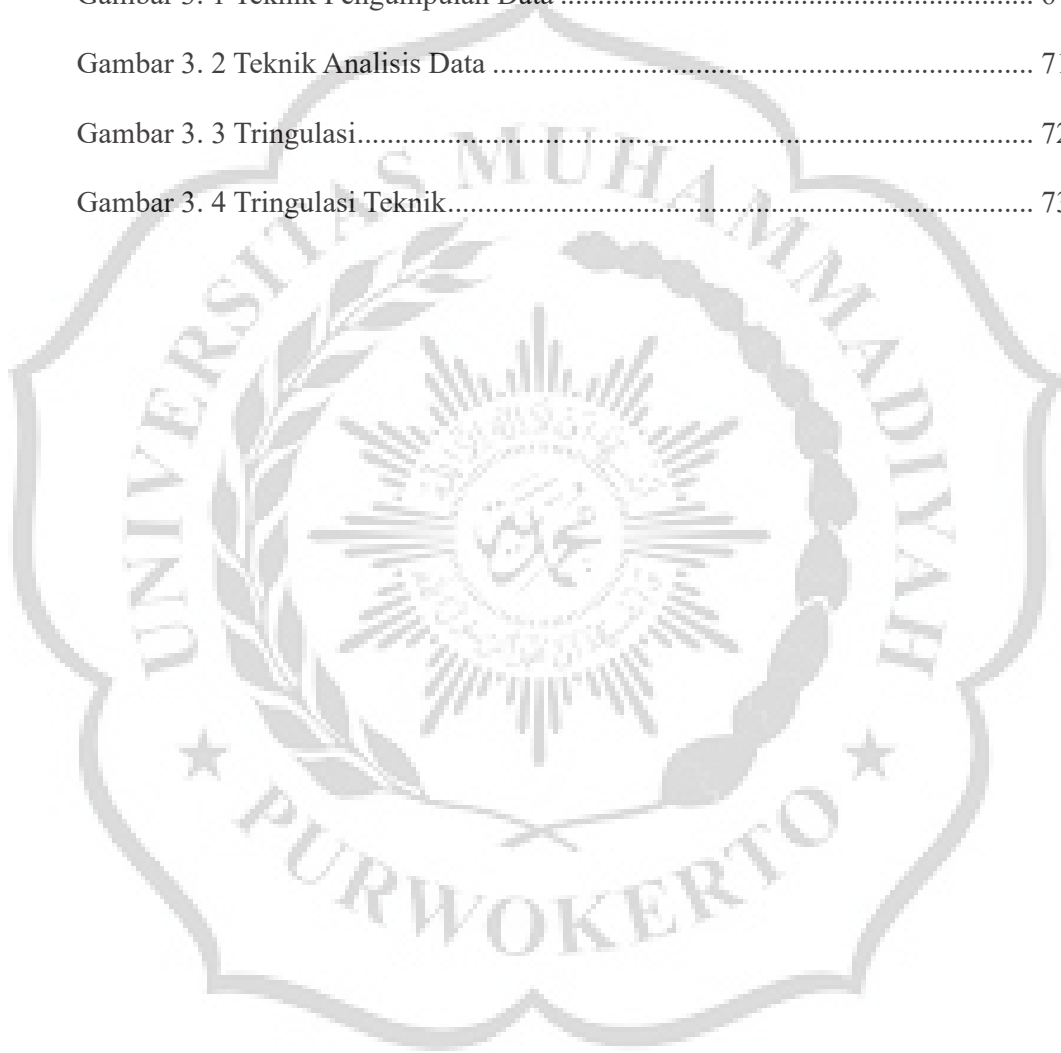
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Relevan.....	54
Tabel 3. 1 Data Guru SD Negeri Watujaran.....	63
Tabel 4. 1 Identitas SD Negeri Watujaran Sumbang Banyumas.....	75
Tabel 4. 2 Kondisi Sarana dan Prasarana SD Negeri Watujaran.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	59
Gambar 3. 1 Teknik Pengumpulan Data	67
Gambar 3. 2 Teknik Analisis Data	71
Gambar 3. 3 Tringulasi.....	72
Gambar 3. 4 Tringulasi Teknik.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Observasi Minat Baca.....	152
Lampiran 2 Kisi-kisi Observasi Media Game Pembelajaran.....	153
Lampiran 3 Lembar Observasi Minat Baca	154
Lampiran 4 Lembar Observasi Media Game Pembelajaran	155
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik (Minat Baca)	156
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik (Media Game Pembelajaran).....	157
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru (Minat Baca)	159
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru (Media Game Pembelajaran)	160
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah (Minat Baca)	161
Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah (Media Game Pembelajaran).....	163
Lampiran 11 Panduan Wawancara Peserta Didik	165
Lampiran 12 Panduan Wawancara Peserta Didik (Media Game Pembelajaran)	166
Lampiran 13 Panduan Wawancara Guru.....	167
Lampiran 14 Panduan Wawancara Kepala Sekolah.....	169
Lampiran 15 Format Catatan Lapangan.....	171
Lampiran 16 Surat Permohonan Ijin Penelitian	172
Lampiran 17 Foto Sekolah Dasar Negeri Watujaran	173
Lampiran 18 Hasil Wawancara dan Catatan Lapangan	174
Lampiran 19 Verbatim Hasil Wawancara	175

Lampiran 20 Cluster Meaning Wawancara.....	176
Lampiran 21 Horizon Data Hasil Wawancara.....	178
Lampiran 22 Turnitin	188

