

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki minat belajar yang tinggi. Minat baca menjadi keterampilan penting yang perlu ditumbuhkan sejak dini karena menjadi dasar bagi kemampuan literasi lainnya. Penggunaan media *game* pembelajaran hadir sebagai inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk aktif membaca dan memahami isi bacaan dengan cara yang menyenangkan. Penerapan *game* pembelajaran menjadi langkah untuk mewujudkan proses pendidikan yang berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada pengembangan potensi mereka secara utuh.

Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5 menegaskan perintah membaca sebagai dasar utama dalam pencarian ilmu dan pengembangan pengetahuan manusia. Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِقْرَأْ  
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Yang artinya: “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah

Yang Maha Pemurah, yang mengajar manusia dengan pena, mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-‘Alaq: 1-5, Departemen Agama RI, 2010: 597). Kenyataan di sekolah dasar menunjukkan minat baca peserta didik masih rendah dan belum mencerminkan semangat membaca sebagaimana diperintahkan dalam ayat tersebut.

Al-Hadist menegaskan pentingnya kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim sebagai dasar peningkatan pengetahuan dan kemajuan peradaban. Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah, No. 224, Juz I, (2009:81). Masih ditemukan rendahnya minat baca peserta didik yang menjadi tantangan dalam menumbuhkan semangat menuntut ilmu sesuai ajaran Islam. Pendidikan seharusnya mampu memotivasi peserta didik untuk aktif mencari dan memahami ilmu melalui cara yang menarik dan bermakna.

Ki Hajar Dewantara (2004:62) menjelaskan pendidikan sejati harus menumbuhkan semangat belajar yang memerdekakan peserta didik dari tekanan dan paksaan. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman nyata mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan minat baca anak sejak dini. “Setiap anak harus dididik sesuai dengan kodrat alam dan zamannya agar mereka dapat tumbuh menjadi manusia yang merdeka lahir dan batin”

K.H. Ahmad Dahlan dalam Assegaf (2011:79) berpandangan pendidikan harus mengintegrasikan ilmu pengetahuan dengan nilai-nilai keagamaan agar menghasilkan manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak. Pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berfokus pada aspek kognitif tanpa mengoptimalkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam kegiatan belajar. Penggunaan media *game* pembelajaran yang menggabungkan aspek intelektual dan moral melalui aktivitas belajar yang menyenangkan menjadi salah satu alternatif solusi. “Ilmu tanpa amal tidak ada manfaatnya, amal tanpa ilmu tidak akan sempurna”, menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran bermakna yang mendorong peserta didik memahami sekaligus mengamalkan pengetahuannya. Pendidikan perlu menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk membangun kompetensi peserta didik secara utuh.

K.H. Hasyim Asy'ari menekankan pentingnya adab dan moral dalam proses pendidikan, sebab ilmu yang tidak disertai akhlak akan kehilangan keberkahannya. Nilai-nilai moral belum sepenuhnya terintegrasi dalam kegiatan belajar, termasuk dalam upaya menumbuhkan minat baca peserta didik. Nilai-nilai moral dapat diintegrasikan ke dalam *game* pembelajaran untuk menanamkan karakter tanggung jawab, disiplin, dan rasa ingin tahu. “Ilmu yang tidak disertai adab ibarat api tanpa cahaya, membakar tetapi tidak menerangi” Asy'ari (2010:55). Penerapan *game* pembelajaran perlu diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga untuk

membentuk kepribadian peserta didik melalui penguatan nilai moral-intelektual sebagai dasar pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar.

Penggunaan media *game* pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Penerapan media *game* pembelajaran masih jarang dilakukan sehingga potensi peningkatan minat baca belum tercapai secara optimal. Putri & Nugraha (2023:110) menyatakan “*the use of educational game-based media can significantly enhance reading engagement and comprehension among Indonesian elementary school students*”, dibuktikan melalui observasi peningkatan partisipasi peserta didik dalam kegiatan literasi. Almeida et al. (2022:14) dalam *Early Childhood Reading Studies* juga mengungkapkan bahwa “*children demonstrated higher word recognition and reading fluency when interacting with visually-based digital games*”, menunjukkan pendekatan berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dasar.

Media *game* pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat baca peserta didik sekolah dasar, tetapi penerapannya masih belum optimal sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dalam kegiatan membaca. R. P. Sari (2022:54) menyatakan penerapan *games book* dalam pembelajaran IPS “meningkatkan antusiasme dan frekuensi membaca peserta didik pada setiap siklus tindakan kelas”. Fauzan & Rahmawati (2021:34) membuktikan bahwa “*model game-based learning* melalui platform pembelajaran mendorong motivasi intrinsik peserta didik dalam membaca materi pelajaran di kelas”. Rohmah (2023:74) menunjukkan “interaktif visual

*games* meningkatkan fokus dan rasa ingin tahu peserta didik selama proses membaca berlangsung”, sehingga penerapan media *game* pembelajaran dinilai relevan untuk meningkatkan minat baca peserta didik secara nyata.

Peningkatan minat baca peserta didik dapat diwujudkan melalui penerapan media *game* pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Kegiatan membaca masih bersifat monoton sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar secara berkelanjutan. Media *game* pembelajaran menjadi solusi konkret terhadap rendahnya motivasi baca dengan menghadirkan pengalaman belajar yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan secara seimbang. Prensky (2007:86) menunjukkan bahwa “*games can transform passive learning into active engagement, promoting deeper understanding and sustained motivation*”, berarti permainan mampu mengubah kegiatan belajar pasif menjadi aktivitas yang bermakna dan menarik.

Gee (2022:86) menegaskan “*games create situated learning experiences that foster literacy, problem solving, and critical thinking*”, sehingga pembelajaran berbasis *game* dapat menjadi sarana efektif untuk membangun kebiasaan membaca secara alami. Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media *game* masih belum diterapkan secara maksimal sehingga minat baca peserta didik belum berkembang optimal. Utami & Setiawan, (2022:17) menunjukkan “penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas

kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan”. Media *game* pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Implementasi media *game* pembelajaran menjadi alternatif solutif dalam menumbuhkan minat baca sekaligus meningkatkan literasi peserta didik melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik generasi modern.

Peneliti melaksanakan observasi pada rentang waktu awal September sampai dengan bulan Oktober 2025 terhadap peserta didik kelas I sampai kelas VI Sekolah Dasar Negeri Watujaran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Peneliti mendapati tantangan yang sangat serius dalam peningkatan minat baca peserta didik. Peserta didik yang bernama Ada peserta didik menghadapi kendala yang sangat signifikan di lingkungan sekolah. Kendala ini mempengaruhi minat baca dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Hasil observasi awal yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Watujaran, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas, menyimpulkan suatu kondisi kegiatan membaca di kelas belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Ketika guru memerintahkan peserta didik di kelas, ada beberapa peserta didik yang malas tidak ingin tahu terhadap isi bacaan yang diberikan dan tidak senang dalam kegiatan membaca di kelas. Sebagian peserta didik sama sekali tidak ingin tahu isi bacaan tersebut. Ada peserta didik yang lebih senang dengan bermain bahkan mengganggu peserta didik lainnya yang sedang mencari informasi baru dalam bacaan. Salah satu peserta didik ditegur oleh gurunya

untuk fokus dalam membaca, sedangkan peserta didik di bagian belakang membaca dengan rasa terpaksa agar tidak ditegur oleh guru.

Kegiatan membaca yang dilakukan belum sepenuhnya menjadi kebiasaan belajar peserta didik. Aktivitas membaca masih didominasi oleh instruksi guru dan belum tumbuh sebagai kebutuhan belajar mandiri. Sebagian peserta didik lain menunjukkan sikap pasif seperti kondisi ketika diminta membaca teks pelajaran terlihat pada rendahnya partisipasi aktif dan minimnya respons terhadap bacaan. Situasi tersebut menunjukkan bahwa minat baca peserta didik masih perlu mendapat perhatian serius.

Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa sebagian peserta didik lebih cenderung tertarik pada bacaan yang bersifat visual, seperti teks bergambar atau bacaan dengan warna mencolok. Fokus membaca belum bertahan lama dan mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar. Kegiatan membaca tanpa media pendukung sering kali membuat peserta didik cepat merasa bosan, berdampak pada keterbatasan pemahaman terhadap isi bacaan.

Beberapa peserta didik dapat membaca teks sederhana, namun mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan kosakata baru atau kalimat yang lebih panjang. Pemahaman bacaan masih terbatas pada informasi yang tersurat. Ketika ada peserta didik diminta menjawab pertanyaan, cenderung mengulang kalimat dalam teks tanpa penjelasan lebih lanjut. Minat baca belum sepenuhnya stabil dan masih dipengaruhi oleh jenis teks serta metode pembelajaran yang digunakan. Beberapa peserta didik lebih tertarik pada aktivitas membaca yang melibatkan diskusi atau tantangan tertentu. Ketika

pembelajaran berlangsung secara ceramah, partisipasi membaca cenderung menurun.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahawa ada peserta didik yang aktif dan cukup cerdas terutama dalam kemampuan membaca. Tiga peserta didik sudah lancar membaca tetapi pada kegiatan membaca selalu merasa cepat bosan. Guru Kelas menuturkan bahwa beberapa peserta didik tidak tertarik dengan isi bacaan, apabila ditanya tentang isi bacaan mereka hanya mengulang dari bacaan tersebut dengan rasa malas dan terpaksa. Fokus membaca peserta didik hanya sebentar selebihnya bermain di kelas.

Guru Kelas menyampaikan bahawa sebenarnya ada peserta didik yang mempunyai potensi besar, tetapi kurang mampu fokus dalam kegiatan membaca. Peserta didik lebih suka bermain daripada fokus membaca. Mereka cepat bosan dan membaca dengan terpaksa. Guru Kelas sudah berupaya agar peserta didik tetap senang dan tertarik pada kegiatan membaca tersebut dengan cara memberikan bacaan dengan tema yang menarik, tetapi belum sepenuhnya membuat mereka tertarik terhadap kegiatan membaca.

Keterbatasan waktu dan media pembelajaran menjadi kendala utama guru kelas dalam memberikan pembelajaran menarik bagi peserta didik. Guru Kelas belum memiliki media pembelajaran yang dirancang untuk menangani kondisi pembelajaran tersebut. Ada peserta didik cenderung menunjukkan penolakan terhadap kegiatan membaca. Beberapa peserta didik sulit fokus dalam aktivitas membaca di kelas sehingga upaya guru untuk membangun rasa

ingin tahu dan kesenangan terhadap kegiatan membaca menjadi lebih menantang.

Peneliti mencatat bahwa Sebagian besar peserta didik menunjukkan kebiasaan membaca dengan tidak rutin. Guru Kelas kadang menasihati peserta didik supaya membaca secara rutin tetapi tidak menghiraukan nasehat guru kelasnya. Beberapa peserta didik melakukan aktivitas membaca ketika diperintah saja dan tidak menunjukkan keingintahuan yang tinggi terhadap informasi baru yang terdapat dalam bacaan.

Latar belakang tentang peningkatan minat baca melandasi Peneliti memandang perlunya eksplorasi lebih mendalam terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca terhadap Ada peserta didik. Penelitian ini akan dilakukan dengan judul ‘Analisi Kritis Peningkatan Minat Baca Peserta Didik Menggunakan Media *Game* Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas’.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat baca peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas.
2. Keterbatasan penggunaan media *game* pembelajaran dalam kegiatan literasi kelas.

## **C. Batasan Masalah**

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas I-VI Sekolah Dasar Negeri Watujaran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2025/2026 yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *game* pembelajaran. Guru kelas I-VI menjadi subjek pendukung untuk memberikan data terkait pelaksanaan dan efektivitas penggunaan media *game* dalam meningkatkan minat baca peserta didik.

### **2. Materi Penelitian**

Penelitian difokuskan pada peningkatan minat baca peserta didik melalui penerapan media *game* pembelajaran yang interaktif dan edukatif dalam pembelajaran literasi membaca di kelas. Materi bacaan yang digunakan berkaitan dengan tema IPAS dan Bahasa Indonesia yang mengandung unsur pemahaman teks dan pengetahuan umum yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

### **3. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Watujaran, Sumbang, Banyumas, Jawa Tengah. Lokasi dipilih karena memiliki karakteristik lingkungan pegunungan, fasilitas pembelajaran yang terbatas, serta tantangan dalam meningkatkan minat baca peserta didik, sehingga relevan untuk dijadikan tempat penelitian yang mendalam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana peningkatan minat baca peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas?
2. Bagaimana tantangan penggunaan media *game* pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk memahami secara mendalam penggunaan media *game* dalam pembelajaran literasi baca di lingkungan sekolah dasar, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Watujaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis peningkatan minat baca peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas.
2. Menganalisis tantangan penggunaan media *game* pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Watujaran Sumbang Banyumas.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya penggunaan media dalam meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar dan

memandang peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar melalui pengalaman langsung menggunakan media *game* pembelajaran. Hubungan antara media pendidikan dan pengembangan literasi dasar di era digital menambah pemahaman ilmiah tentang efektivitas media interaktif terhadap peningkatan minat baca anak sekolah dasar.

Penelitian menjadi dasar pengembangan teori literasi fungsional yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Penerapan media *game* pembelajaran untuk menumbuhkan kebiasaan membaca yang positif. Penelitian memperlihatkan keterkaitan antara motivasi belajar dan kegiatan membaca melalui media yang menyenangkan dan menantang. Hasil penelitian memperkaya wawasan teoretis bagi pengembang pendidikan dalam merancang media pembelajaran berbasis *game* yang mendukung peningkatan minat baca di sekolah dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media *game* edukatif untuk meningkatkan budaya literasi. Sekolah memperoleh masukan strategis dalam penyusunan program peningkatan minat baca yang berbasis media *game*. Hasil penelitian ini membantu sekolah menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi Pendidikan

b. Bagi Guru

Penelitian memberikan panduan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang interaktif melalui penggunaan media *game* pembelajaran. Guru memperoleh wawasan baru tentang cara meningkatkan motivasi dan minat baca peserta didik melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini membantu guru menumbuhkan kreativitas dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik melalui kegiatan membaca yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan secara lebih aktif dan menyenangkan untuk membantu peserta didik menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai bagian dari aktivitas belajar sehari-hari di sekolah maupun di rumah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian memberikan dasar referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan kajian tentang pembelajaran berbasis *game* dan peningkatan keterampilan literasi. Peneliti memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan media *game* dalam pendidikan dasar. Hasil penelitian menjadi acuan untuk melakukan

pengembangan lanjutan yang lebih luas dan mendalam terkait integrasi media *game* dalam pembelajaran literasi

