

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Grand Theory*

Teori dalam perspektif Islam tidak terlepas dari pandangan hidup Islam (*Islamic worldview*). Teori dipahami sebagai hasil pemikiran rasional yang berlandaskan Al-Qur'an, Hadist, dan pemikiran para ulama, dengan tujuan membimbing manusia menuju kebaikan dan kesempurnaan akhlak. Al-Ghazali (2016:21) menegaskan bahwa pendidikan harus berorientasi pada pembentukan akhlak mulia, karena ilmu tanpa akhlak akan kehilangan nilai dan arah. Syed Muhammad Naquib al-Attas (1999:15) memandang pendidikan sebagai proses *ta'dib*, yaitu penanaman adab yang menempatkan ilmu dan pengetahuan pada posisi yang benar dalam diri manusia.

Aktivitas membaca dalam perspektif Islam memiliki kedudukan yang sangat fundamental dan sakral. Perintah membaca yang termaktub dalam QS. Al-'Alaq ayat 1–5 menunjukkan bahwa membaca merupakan pintu awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Ayat tersebut tidak hanya menekankan perintah membaca secara tekstual, tetapi juga mengandung makna membaca realitas, membaca alam, dan membaca diri sebagai bagian dari tanda-tanda kebesaran Allah. Membaca dalam Islam tidak hanya bermakna kognitif, tetapi juga spiritual dan reflektif.

Teori dalam penelitian ilmiah berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk memahami, menjelaskan, dan menafsirkan suatu fenomena secara

sistematis. Creswell (2014: 63) menyatakan bahwa teori adalah penjelasan umum mengenai hubungan antar konsep atau fenomena yang dapat diuji melalui penelitian. Teori digunakan untuk menjelaskan proses belajar, perilaku peserta didik, serta interaksi antara individu dengan lingkungan belajar.

Membaca adalah proses membangun makna (*meaning-making process*) melalui interaksi dinamis antara pembaca, teks, dan konteks Menurut Smith (2004:12). Pembaca tidak diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, tetapi sebagai subjek aktif yang menafsirkan teks berdasarkan pengalaman, pengetahuan awal, latar budaya, serta tujuan membaca melalui proses berpikir yang berkelanjutan.

Teori Bandura (1986:22) menegaskan bahwa proses belajar tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung atau penguatan semata, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain dan konsekuensi dari perilaku tersebut. Bandura menyatakan bahwa individu, khususnya anak-anak, mempelajari berbagai bentuk perilaku, sikap, dan keterampilan dengan mengamati model yang ada di lingkungan sekitarnya, seperti guru, orang tua, dan teman sebaya.

Perkembangan kognitif memandang belajar sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Piaget (1970:44), pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan dikonstruksi secara bertahap melalui pengalaman dan aktivitas mental. Perkembangan kognitif anak berlangsung melalui tahapan-tahapan tertentu yang bersifat universal dan berurutan.

Pandangan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara individual dan terisolasi, melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dan konteks budaya tempat anak tumbuh dan belajar. Vygotsky (1978:84) menegaskan bahwa proses belajar merupakan aktivitas sosial yang melibatkan interaksi antara anak dengan orang lain yang lebih kompeten, seperti guru, orang tua, atau teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi.

Belajar sebagai proses personal yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan potensi individu secara utuh. Rogers (1969:157) menegaskan bahwa belajar yang bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat secara emosional, kognitif, dan sosial dalam proses pembelajaran. Rogers menekankan bahwa setiap individu pada dasarnya memiliki dorongan internal untuk belajar, berkembang, dan mengaktualisasikan dirinya. Proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila lingkungan belajar mampu mendukung kebutuhan psikologis peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Minat Baca

a. Pengertian Minat Baca

Ki Hajar (Dewantara, 1936) menyatakan “pendidikan harus mampu menumbuhkan kekuatan batin dan budi pekerti agar anak dapat mencintai pengetahuan dan kebenaran.” Minat baca merupakan dorongan dalam diri peserta didik untuk mencari dan mencintai ilmu melalui kegiatan membaca. Suyitno (2018:21) menyebutkan “minat baca tumbuh dari keterlibatan aktif

peserta didik dalam aktivitas literasi yang bermakna dan kontekstual.” menegaskan bahwa minat baca dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Rahim (2008: 10) menjelaskan “minat baca merupakan keinginan yang kuat dan terus-menerus dalam diri seseorang untuk membaca disertai usaha untuk mencari bahan bacaan yang disukai.” menunjukkan bahwa minat baca muncul dari kebutuhan internal yang diperkuat oleh lingkungan literasi.

R. C. Anderson & Pearson (1984: 16) menegaskan “*interest in reading is a form of affective engagement that promotes cognitive development through sustained interaction with texts.*” menggambarkan bahwa minat baca berkaitan erat dengan keterlibatan emosional yang mendukung pertumbuhan kognitif. (Guthrie, 2020) menyatakan “*reading motivation involves the individual’s goals, values, and beliefs with respect to reading, which influence their engagement and persistence.*” menyoroti bahwa minat baca dipengaruhi oleh tujuan pribadi dan nilai yang dikaitkan pembaca terhadap kegiatan membaca. Taufik (2021: 44) menjelaskan “minat baca peserta didik di daerah pedesaan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan bahan bacaan dan strategi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.” menegaskan bahwa faktor lingkungan dan peran guru sangat menentukan tumbuhnya minat baca.

Ki Hajar Dewantara (1936:10) menegaskan bahwa pendidikan harus menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sebagai bagian dari pembentukan budi pekerti. Minat baca dalam konteks ini dipahami sebagai

dorongan batin peserta didik untuk mencari pengetahuan melalui aktivitas membaca secara sadar dan berkelanjutan. Rahim (2008:22) menyatakan bahwa minat baca merupakan keinginan yang kuat dan menetap untuk membaca yang disertai usaha mencari bahan bacaan. Suyitno (2018:46) menambahkan bahwa minat baca tumbuh melalui pengalaman literasi yang bermakna dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Minat baca berakar pada kesadaran internal yang didukung oleh pengalaman belajar yang positif.

Anderson dan Pearson (1984:24) menjelaskan bahwa minat baca merupakan bentuk keterlibatan afektif yang mendorong interaksi kognitif secara berkelanjutan dengan teks. Guthrie dan Wigfield (2000) menegaskan bahwa minat membaca berkaitan erat dengan motivasi intrinsik yang memengaruhi ketekunan dan keterlibatan pembaca. Diperkuat oleh Schiefele (2009) yang menyatakan bahwa minat membaca memengaruhi kedalaman pemahaman dan kualitas proses kognitif. Minat baca bukan hanya sikap emosional, tetapi juga faktor penting dalam pengembangan kemampuan berpikir. Minat baca berperan sebagai penggerak utama aktivitas membaca yang bermakna.

Teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (2000:68) menjelaskan bahwa minat baca muncul ketika kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan peserta didik terpenuhi. Maslow (1970:71) memandang minat sebagai bagian dari kebutuhan aktualisasi diri yang mendorong individu mengembangkan potensinya. Guthrie (2020:25) menyatakan

bahwa tujuan pribadi dan nilai yang dilekatkan pada membaca sangat memengaruhi minat baca peserta didik. Ketika membaca dipandang bernilai dan bermakna, peserta didik akan terlibat secara aktif. Dengan demikian, minat baca tidak dapat dilepaskan dari kebutuhan psikologis peserta didik.

Bandura (1997:80) melalui konsep efikasi diri menjelaskan bahwa keyakinan terhadap kemampuan membaca akan memengaruhi minat seseorang untuk terlibat dalam aktivitas membaca. Peserta didik yang merasa mampu membaca dengan baik cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi, diperkuat oleh teori belajar sosial Bandura (1986:94) yang menekankan peran lingkungan dan keteladanan dalam membentuk minat. Guthrie (2004:112) menyatakan bahwa interaksi sosial dan dukungan guru dapat meningkatkan motivasi membaca. Minat baca, dengan demikian, berkembang melalui interaksi antara faktor personal dan sosial.

Piaget (1970:45) menegaskan bahwa perkembangan minat baca harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bacaan yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman nyata. Vygotsky (1978:86) menambahkan bahwa minat baca dapat ditumbuhkan melalui interaksi sosial dan bimbingan dalam zona perkembangan proksimal. Smith (2004:23) menegaskan bahwa membaca merupakan proses membangun makna melalui pengalaman dan konteks. Minat baca tumbuh ketika bacaan sesuai dengan kemampuan dan pengalaman peserta didik.

Rogers (1969:157) memandang minat belajar, termasuk minat baca, akan berkembang dalam lingkungan yang aman, menghargai, dan bebas dari tekanan. Peserta didik yang merasa dihargai akan menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih tinggi dalam membaca. Sejalan dengan pendapat Hidi dan Renninger (2006:111) yang menyatakan bahwa minat berkembang melalui pengalaman positif yang berulang. Lingkungan belajar yang humanis akan mendorong peserta didik menikmati aktivitas membaca. Dengan demikian, iklim kelas sangat menentukan tumbuhnya minat baca.

Taufik (2021) menjelaskan bahwa minat baca peserta didik di daerah pedesaan sangat dipengaruhi oleh ketersediaan bahan bacaan dan kreativitas guru. Krashen (2004:57) menegaskan bahwa akses terhadap bacaan yang menarik akan meningkatkan keterlibatan membaca secara alami. UNESCO (2016) menyatakan bahwa budaya literasi yang kuat lahir dari lingkungan yang menyediakan sumber bacaan dan dukungan berkelanjutan. Minat baca tidak tumbuh secara instan, tetapi melalui pembiasaan yang konsisten. Oleh karena itu, faktor lingkungan memiliki peran yang sangat signifikan.

Perintah membaca sebagaimana termaktub dalam QS. Al-'Alaq ayat 1-5 menunjukkan bahwa membaca merupakan fondasi utama pencarian ilmu. Al-Ghazali (2016) memandang membaca sebagai sarana penyucian jiwa dan pengembangan akal. Ki Hajar Dewantara juga menekankan bahwa pendidikan harus menumbuhkan kesadaran belajar sepanjang hayat. Minat baca dalam konteks ini tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga spiritual

dan moral. Membaca menjadi jalan untuk membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak.

Rahim (2008:28) menyatakan bahwa minat baca tercermin dari kesenangan, perhatian, dan kebiasaan membaca yang dilakukan secara sukarela. Hidi (1990:549) menegaskan bahwa minat baca melibatkan aspek kognitif dan afektif secara simultan. Guthrie (2011:177) menambahkan bahwa keterlibatan membaca yang tinggi akan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar. Minat baca berfungsi sebagai pendorong utama keterampilan literasi. Tanpa minat baca, aktivitas membaca cenderung bersifat mekanis dan tidak bermakna.

b. Indikator Minat Baca

Indikator minat baca dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek yang mencerminkan keterlibatan seseorang dalam kegiatan membaca. Suyitno (2018: 21) menjelaskan “minat baca tumbuh dari keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas literasi yang bermakna dan kontekstual.”

Indikator utama minat baca meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu terhadap isi bacaan. Peserta didik menunjukkan keingintahuan tinggi terhadap informasi baru.
- 2) Kebiasaan membaca yang konsisten. Peserta didik membaca secara rutin tanpa paksaan.
- 3) Kesenangan terhadap kegiatan membaca dilakukan karena adanya rasa senang, bukan kewajiban.

Indikator ini diperkuat oleh T. Anderson & Dron (2011: 65) yang menyatakan “*interest in reading is a form of affective engagement that promotes cognitive development through sustained interaction with texts.*”

Minat baca adalah bentuk keterlibatan afektif yang mendorong perkembangan kognitif melalui interaksi berkelanjutan dengan teks.

Minat baca dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator yang menunjukkan keterlibatan afektif, kognitif, dan perilaku peserta didik dalam aktivitas membaca. Anderson dan Pearson (1984:65) menegaskan bahwa minat membaca merupakan bentuk keterlibatan afektif yang mendorong interaksi berkelanjutan dengan teks. Hidi (1990:32) menyatakan bahwa minat baca melibatkan respons emosional positif terhadap kegiatan membaca. Rahim (2008:11) menambahkan bahwa indikator minat baca tampak dari kesenangan dan kebiasaan membaca yang dilakukan secara sukarela.

Rasa ingin tahu terhadap isi bacaan merupakan indikator utama minat baca peserta didik. Anderson dan Dron (2011:21) menyatakan bahwa minat membaca muncul ketika pembaca terdorong untuk mengeksplorasi dan memahami informasi dalam teks. Piaget (1970:45) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan dorongan alami dalam perkembangan kognitif anak. Guthrie (2011:8) menegaskan bahwa rasa ingin tahu mendorong keterlibatan aktif dalam membaca dan pencarian makna.

Keingintahuan peserta didik terhadap bacaan juga tercermin dari perhatian awal terhadap judul, gambar, dan isi teks. Anderson dan Pearson (1984:14) menjelaskan bahwa minat membaca memengaruhi cara pembaca memproses informasi sejak tahap awal membaca. Hidi dan Renninger (2006:21) menyatakan bahwa perhatian yang muncul secara spontan

merupakan ciri minat situasional. Rahim (2008:28) menegaskan bahwa perhatian terhadap bacaan menjadi indikator awal tumbuhnya minat baca.

Kebiasaan membaca yang dilakukan secara konsisten tanpa paksaan merupakan indikator penting minat baca. Anderson dan Dron (2011:20) menyatakan bahwa keterlibatan berkelanjutan dengan teks menunjukkan adanya minat yang stabil. Bandura (1986:15) menjelaskan bahwa kebiasaan terbentuk melalui pengulangan dan penguatan lingkungan. Rahim (2008:9) menambahkan bahwa minat baca yang kuat akan tercermin dalam kebiasaan membaca yang menetap.

Konsistensi membaca menunjukkan bahwa aktivitas membaca telah menjadi kebutuhan internal peserta didik. Anderson (1985:15) menegaskan bahwa pembaca yang berminat akan secara sukarela melibatkan diri dalam aktivitas membaca. Maslow (1970:44) memandang kebiasaan belajar mandiri sebagai bagian dari aktualisasi diri. Guthrie (2020:18) menambahkan bahwa motivasi intrinsik berperan besar dalam membentuk kebiasaan membaca jangka panjang.

Kesenangan terhadap kegiatan membaca menjadi indikator afektif yang sangat kuat dalam minat baca. Anderson dan Pearson (1984:17) menyatakan bahwa keterlibatan emosional positif meningkatkan durasi dan kualitas interaksi dengan teks. Rogers (1969:18) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna selalu disertai perasaan senang. Hidi (2001:22) menyatakan bahwa minat berkembang ketika aktivitas belajar memberikan kepuasan emosional.

Perasaan senang dalam membaca membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi. Anderson dan Dron (2011:80) menegaskan bahwa minat membaca meningkatkan ketekunan dan konsentrasi pembaca. Schiefele (2009) menyatakan bahwa minat berpengaruh terhadap perhatian dan ketahanan membaca. Guthrie (2011) menambahkan bahwa pembaca yang menikmati bacaan cenderung bertahan lebih lama dalam aktivitas membaca.

Keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca, seperti berdiskusi atau menanggapi isi bacaan, juga menjadi indikator minat baca. Anderson dan Pearson (1984:71) menjelaskan bahwa minat membaca mendorong pembaca untuk membangun makna secara aktif. Vygotsky (1978:12) menyatakan bahwa keterlibatan aktif berkembang melalui interaksi sosial. Rahim (2008:33) menegaskan bahwa pembaca yang berminat akan menunjukkan respons aktif terhadap bacaan.

Inisiatif peserta didik dalam memilih atau mencari bacaan merupakan indikator minat baca yang bersifat mandiri. Anderson (1985) menyatakan bahwa pembaca yang berminat akan secara sukarela memilih bacaan yang sesuai dengan ketertarikannya. Krashen (2004:60) menjelaskan bahwa akses terhadap bacaan yang menarik akan memperkuat keterlibatan membaca. Maslow (1970) memandang inisiatif belajar sebagai bentuk kebutuhan aktualisasi diri.

Respons positif terhadap berbagai kegiatan literasi menunjukkan bahwa membaca telah dipersepsikan sebagai aktivitas bermakna. Anderson

dan Dron (2011:13) menyatakan bahwa minat membaca tercermin dari sikap positif terhadap pengalaman membaca yang berkelanjutan. Suyitno (2018:14) menegaskan bahwa aktivitas literasi yang kontekstual akan memperkuat minat baca peserta didik. Guthrie (2020:45) menambahkan bahwa respons positif terhadap kegiatan membaca berpengaruh langsung terhadap keterlibatan dan persistensi membaca.

c. Tujuan Minat Baca

Tujuan utama menumbuhkan minat baca adalah untuk membentuk pribadi yang memiliki kesadaran belajar sepanjang hayat dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui bacaan. Guthrie (2020:406) menyebutkan *“reading motivation involves the individual’s goals, values, and beliefs with respect to reading, which influence their engagement and persistence.”* menunjukkan bahwa tujuan minat baca tidak hanya agar peserta didik gemar membaca, tetapi juga agar mereka memiliki nilai dan kepercayaan positif terhadap kegiatan tersebut.

Ki Hajar Dewantara (1936:59) menambahkan “pendidikan sejati ialah yang memerdekakan manusia lahir dan batin,” yang bermakna membaca menjadi sarana pembebasan intelektual. Tujuan pengembangan minat baca di sekolah dasar adalah menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar dan memperluas wawasan hidup peserta didik.

Guthrie (2020:45) menyatakan bahwa motivasi membaca berkaitan dengan tujuan, nilai, dan keyakinan individu terhadap

aktivitas membaca. Ki Hajar Dewantara (1936:71) menegaskan bahwa pendidikan harus memerdekakan manusia lahir dan batin, termasuk melalui kegiatan membaca. UNESCO (2016:26) juga menekankan bahwa minat baca merupakan fondasi utama pembelajaran sepanjang hayat. Tujuan utama menumbuhkan minat baca adalah membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran belajar sepanjang hayat.

Anderson dan Pearson (1984:56) menjelaskan bahwa keterlibatan membaca yang berminat mendorong pembaca membangun makna secara aktif. Facione (2011:71) menyatakan bahwa berpikir kritis berkembang melalui interaksi mendalam dengan teks. Guthrie dan Wigfield (2000:98) menegaskan bahwa motivasi membaca berpengaruh langsung terhadap kualitas pemahaman dan penalaran. Minat baca bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif peserta didik.

Pengembangan minat baca juga bertujuan membentuk sikap positif terhadap ilmu pengetahuan. Hidi dan Renninger (2006:61) menyatakan bahwa minat yang berkembang akan membentuk sikap bertahan dan penghargaan terhadap suatu aktivitas. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus menumbuhkan kecintaan terhadap pengetahuan. Guthrie (2011:119) menambahkan bahwa sikap positif terhadap membaca akan meningkatkan keterlibatan dan ketekunan belajar.

Minat baca bertujuan memperluas wawasan dan pengalaman hidup peserta didik. Anderson dan Dron (2011:45) menjelaskan bahwa membaca memungkinkan individu membangun pemahaman yang lebih luas terhadap dunia sosial dan budaya. Krashen (2004:71) menyatakan bahwa paparan bacaan yang beragam akan memperkaya pengetahuan dan bahasa. Rahim (2008:28) menegaskan bahwa membaca menjadi sarana utama memperluas cakrawala berpikir anak.

Anderson dan Pearson (1984:45) menegaskan bahwa minat membaca berpengaruh terhadap keterampilan memahami teks. Snow (2002) menyatakan bahwa literasi membaca merupakan prasyarat keberhasilan akademik di semua mata pelajaran. Guthrie (2020:56) menambahkan bahwa motivasi membaca meningkatkan kualitas keterlibatan literasi peserta didik. Tujuan selanjutnya adalah meningkatkan kemampuan literasi sebagai dasar keberhasilan belajar.

Bandura (1986:11) menjelaskan bahwa kebiasaan positif terbentuk melalui keterlibatan berulang dalam aktivitas bermakna. Rogers (1969:87) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang bermakna membentuk kepribadian yang bertanggung jawab. Suyitno (2018:31) menegaskan bahwa pembiasaan membaca berkontribusi pada pembentukan karakter belajar peserta didik. Minat baca bertujuan membentuk karakter peserta didik yang tekun dan bertanggung jawab.

Tujuan minat baca adalah membentuk peserta didik yang mandiri, kritis, dan berwawasan luas. Anderson dan Dron (2011:66)

menegaskan bahwa minat membaca mendorong keterlibatan berkelanjutan dengan pengetahuan. Ki Hajar Dewantara memandang membaca sebagai sarana pembebasan intelektual dan pembentukan manusia seutuhnya. Oleh karena itu, pengembangan minat baca di sekolah dasar menjadi landasan penting bagi keberhasilan pendidikan jangka panjang.

d. Manfaat dan Fungsi Minat Baca

Minat baca memiliki manfaat strategis dalam membentuk karakter dan kualitas berpikir peserta didik. Menurut Rahim (2008:11), “peserta didik yang memiliki minat baca tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis dan daya nalar yang lebih baik.” Manfaat pertama adalah meningkatkan kemampuan memahami teks secara mendalam dan memperluas wawasan pengetahuan. Manfaat kedua adalah menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan literasi dan menjadikan membaca sebagai kebiasaan hidup.

Minat baca peserta didik di daerah pedesaan menurut Taufik (2021:44) meningkat ketika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyediakan akses bahan bacaan yang relevan., fungsi minat baca dalam pendidikan dasar adalah sebagai alat pengembangan potensi akademik dan sosial peserta didik, serta memperkuat budaya literasi di lingkungan sekolah.

Rahim (2008:28) menyatakan bahwa peserta didik dengan minat baca tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis dan

daya nalar yang lebih baik. Anderson dan Pearson (1984:45) menegaskan bahwa keterlibatan membaca yang berminat mendorong pembaca membangun pemahaman secara mendalam. Guthrie (2020:66) menambahkan bahwa motivasi membaca berpengaruh terhadap kualitas keterlibatan kognitif peserta didik. Minat baca memiliki manfaat strategis dalam meningkatkan kualitas berpikir peserta didik.

Anderson (1985:45) menjelaskan bahwa pembaca yang berminat akan memproses informasi secara aktif dan reflektif. Snow (2002:15) menyatakan bahwa pemahaman membaca merupakan fondasi utama keberhasilan akademik. Rahim (2008:34) menegaskan bahwa minat baca memperkuat keterampilan memahami makna tersurat dan tersirat dalam bacaan. Manfaat minat baca terlihat dari meningkatnya kemampuan memahami teks secara komprehensif.

Anderson dan Dron (2011:67) menyatakan bahwa membaca memungkinkan individu membangun pemahaman yang lebih luas terhadap dunia sosial dan budaya. Krashen (2004:67) menegaskan bahwa paparan bacaan yang beragam memperkaya pengetahuan dan bahasa. Guthrie (2011:15) menambahkan bahwa minat membaca mendorong eksplorasi informasi secara berkelanjutan. Minat baca bermanfaat dalam memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik.

Minat yang berkembang menurut Hidi dan Renninger (2006:3) akan membentuk sikap bertahan dan apresiatif terhadap suatu aktivitas. Rogers (1969:23) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan membangun sikap positif peserta didik. Suyitno (2018:34) menyatakan bahwa minat baca yang kuat menjadikan membaca sebagai kebutuhan, bukan kewajiban. Manfaat minat baca adalah terbentuknya sikap positif terhadap kegiatan literasi.

Keterlibatan membaca yang berulang menurut Anderson dan Pearson (1984:90) menunjukkan fungsi minat sebagai pendorong perilaku belajar. Bandura (1986:11) menjelaskan bahwa kebiasaan positif terbentuk melalui pengulangan dan penguatan lingkungan. Rahim (2008:78) menambahkan bahwa minat baca menjadi dasar terbentuknya budaya membaca. Minat baca berfungsi menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Kemampuan literasi membaca menurut Snow (2002:19) berpengaruh terhadap keberhasilan di seluruh mata pelajaran. Guthrie dan Wigfield (2000:54) menegaskan bahwa motivasi membaca meningkatkan prestasi belajar. Anderson (1985:16) menambahkan bahwa minat baca memperkuat keterlibatan belajar secara menyeluruh. Minat baca berfungsi sebagai alat pengembangan potensi akademik peserta didik.

Perkembangan kognitif dan sosial terjadi melalui interaksi dengan bahasa dan teks Vygotsky (1978:154). Anderson dan Dron

(2011:60) menjelaskan bahwa membaca membantu individu memahami perspektif sosial yang beragam. Rahim (2008:11) menegaskan bahwa peserta didik yang gemar membaca cenderung lebih mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dan tertulis. Minat baca memiliki fungsi sosial dalam membentuk kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi.

Pendidikan harus membentuk budi pekerti dan kecintaan terhadap ilmu Ki Hajar Dewantara (1936:38). Rogers (1969:9) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang bermakna membentuk pribadi yang bertanggung jawab. Suyitno (2018:170) menegaskan bahwa pembiasaan membaca berkontribusi pada pembentukan karakter disiplin dan tekun. Fungsi minat baca dalam pembentukan karakter peserta didik sangat signifikan.

Minat baca meningkat ketika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyediakan bahan bacaan yang relevan Taufik (2021:9). UNESCO (2016:77) menegaskan bahwa literasi merupakan kunci pembangunan sumber daya manusia. Anderson dan Pearson (1984:25) menambahkan bahwa minat membaca memperkuat keterhubungan peserta didik dengan sumber belajar. Di lingkungan pedesaan, minat baca berfungsi sebagai sarana pemerataan akses pengetahuan.

Anderson dan Dron (2011:16) menegaskan bahwa minat membaca mendorong keterlibatan berkelanjutan dalam pembelajaran.

Rahim (2008:28) menyatakan bahwa minat baca menjadi fondasi budaya literasi sekolah. Oleh karena itu, pengembangan minat baca di sekolah dasar merupakan investasi jangka panjang bagi kualitas pendidikan. Minat baca memiliki manfaat dan fungsi yang bersifat akademik, sosial, dan kultural.

2. Media Game Pembelajaran

a. Pengertian Media Game Pembelajaran

Media *game* pembelajaran merupakan alat bantu interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Suyitno (2019:38), “media pembelajaran berbasis *game* berfungsi sebagai sarana yang menjembatani pengalaman belajar nyata dengan pembelajaran digital yang menumbuhkan motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik. Ki Hajar Dewantara (1936: 14) menegaskan bahwa pendidikan hendaknya dilakukan dalam suasana yang mengembirakan agar anak-anak dapat mengembangkan budi, rasa, dan karsa secara seimbang.

Media *game* pembelajaran menurut Suyitno (2019:34) berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media berbasis *game* mampu menjembatani pengalaman belajar nyata dengan pembelajaran digital yang mendorong motivasi serta keterlibatan emosional peserta didik.

Pendidikan sebaiknya berlangsung dalam suasana yang menggembirakan agar anak dapat mengembangkan budi, rasa, dan karsa secara seimbang. Penerapan media *game* pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang menumbuhkan semangat belajar dan minat baca.

Game pembelajaran menurut Prensky (2007:71) mendefinisikan sebagai media yang menggabungkan konten akademik dengan mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. Ki Hajar Dewantara (1936:17) menegaskan bahwa pendidikan hendaknya berlangsung dalam suasana yang menggembirakan agar peserta didik berkembang secara optimal. Media *game* pembelajaran merupakan media yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Suyitno (2019:36) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* berfungsi menjembatani pengalaman belajar nyata dengan pembelajaran digital.

Media pembelajaran menurut Heinich et al. (2005:16) berfungsi sebagai perantara yang merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik. Media *game* pembelajaran dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Suyitno (2019:34) menegaskan bahwa *game* pembelajaran mendorong keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar. Prensky

(2010:56) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis *game* mampu meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik.

Belajar menurut Piaget (1970:45) terjadi ketika peserta didik aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Vygotsky (1978:86) menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan scaffolding. Media *game* pembelajaran memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Suyitno (2019:34) menjelaskan bahwa *game* pembelajaran menyediakan ruang eksplorasi yang mendukung konstruksi pengetahuan.

Keterlibatan afektif dalam belajar menurut Anderson dan Pearson (1984:45) menyatakan bahwa meningkatkan pemahaman dan retensi. Media *game* pembelajaran juga dipandang sebagai sarana pembelajaran kontekstual. Prensky (2007:17) menegaskan bahwa *game* menyediakan konteks bermakna yang dekat dengan dunia peserta didik. Sanjaya (2016:61) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu peserta didik mengaitkan materi dengan pengalaman nyata.

Media interaktif menurut Arsyad (2017:15) memungkinkan adanya umpan balik langsung antara peserta didik dan materi belajar. Media *game* pembelajaran memiliki karakter interaktif yang membedakannya dari media ceramah. Suyitno (2019:35) menegaskan bahwa interaktivitas dalam *game* meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Prensky (2010:65) menyatakan bahwa interaksi berulang dalam *game* memperkuat pemahaman konsep.

Motivasi intrinsik menurut Deci dan Ryan (2000:15) tumbuh ketika peserta didik merasa senang dan tertantang. Media *game* pembelajaran berperan sebagai pemicu motivasi intrinsik. Guthrie (2020) menegaskan bahwa keterlibatan emosional meningkatkan persistensi belajar. Suyitno (2019:35) menjelaskan bahwa unsur tantangan dan penghargaan dalam *game* mendorong semangat belajar peserta didik.

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dan bebas dari tekanan Rogers (1969:11). Media *game* pembelajaran juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Ki Hajar Dewantara (1936) menekankan pentingnya pendidikan yang memerdekakan peserta didik. Prensky (2007) menegaskan bahwa *game* memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan minatnya.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran yang visual serta menarik Piaget (1970:11). Media *game* pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Suyitno (2019:36) menjelaskan bahwa *game* pembelajaran membantu menyederhanakan konsep abstrak menjadi konkret. Arsyad (2017:24) menegaskan bahwa media visual-interaktif sangat efektif digunakan pada jenjang pendidikan dasar.

Heinich et al. (2005:16) menyatakan bahwa media pembelajaran harus selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran. Prensky (2010:64) menegaskan bahwa *game* edukatif dirancang dengan tujuan instruksional yang jelas. Media *game* pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang terstruktur. Suyitno (2019:35) menambahkan bahwa media *game* pembelajaran harus mampu meningkatkan hasil belajar secara terukur.

Ki Hajar Dewantara memandang suasana belajar yang menggembirakan sebagai syarat utama pendidikan yang bermakna. Prensky (2007:64) dan Suyitno (2019:35) menegaskan bahwa *game* pembelajaran merupakan inovasi strategis dalam pendidikan modern. Media *game* pembelajaran relevan digunakan untuk menumbuhkan minat baca dan semangat belajar peserta didik sekolah dasar. Media *game* pembelajaran dapat disimpulkan sebagai media interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik.

b. Indikator Media *Game* Pembelajaran

Indikator efektivitas media *game* pembelajaran dapat diukur melalui tingkat keterlibatan, motivasi, dan peningkatan pemahaman peserta didik. Munir (2017:33), “media *game* edukatif dikatakan efektif apabila mampu menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar melalui interaksi dan tantangan yang menyenangkan.” Suyono (2020:18) menambahkan “*game* edukatif yang baik

menampilkan umpan balik yang cepat, tantangan bertahap, dan tujuan yang jelas untuk menjaga motivasi belajar peserta didik.”

Prensky (2003:5) menegaskan “*an effective learning game must integrate feedback, challenge, and reward to sustain learner engagement.*” Indikator keberhasilan media *game* pembelajaran meliputi (1) keterlibatan aktif peserta didik, (2) peningkatan motivasi belajar, (3) respon positif terhadap tantangan belajar, dan (4) peningkatan pemahaman konsep.

Indikator media *game* pembelajaran digunakan untuk menilai efektivitas *game* sebagai sarana belajar. Prensky (2003:6) menyatakan bahwa *game* pembelajaran yang efektif harus mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik melalui tantangan dan umpan balik. Munir (2017:113) menegaskan bahwa efektivitas *game* edukatif ditandai oleh partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Suyono (2020:78) menambahkan bahwa indikator keberhasilan *game* pembelajaran terlihat dari interaksi, motivasi, dan pemahaman konsep.

Prensky (2003:5) menjelaskan bahwa keterlibatan muncul ketika peserta didik berinteraksi langsung dengan aturan dan tantangan dalam *game*. Anderson dan Pearson (1984:259) menegaskan bahwa keterlibatan afektif dan kognitif meningkatkan kualitas belajar. Munir (2017:113) menyatakan bahwa partisipasi aktif menunjukkan bahwa media *game* mampu menarik perhatian peserta didik. Keterlibatan aktif peserta didik merupakan indikator utama media *game* pembelajaran.

Anderson dan Dron (2011:92) menyatakan bahwa keterlibatan belajar yang berkelanjutan menunjukkan efektivitas media digital. Prensky (2010:67) menegaskan bahwa *game* yang baik membuat peserta didik tetap fokus tanpa paksaan. Suyono (2020:78) menambahkan bahwa fokus dan konsentrasi merupakan indikator keberhasilan desain *game* edukatif. Keterlibatan aktif tercermin dari fokus dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar menjadi indikator penting dalam penggunaan media *game* pembelajaran. Deci dan Ryan (2000:56) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh melalui rasa senang dan tantangan yang sesuai. Prensky (2003:5) menyatakan bahwa unsur permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Munir (2017:113) menegaskan bahwa media *game* yang efektif mendorong semangat belajar dan ketekunan peserta didik.

Guthrie (2020:112) menyatakan bahwa motivasi meningkatkan persistensi belajar. Anderson dan Pearson (1984:259) menjelaskan bahwa minat dan motivasi berpengaruh terhadap keterlibatan kognitif. Suyono (2020:80) menegaskan bahwa tantangan bertahap dalam *game* menjaga motivasi peserta didik. Motivasi belajar melalui *game* juga terlihat dari keinginan peserta didik untuk menyelesaikan tantangan.

Prensky (2003:5) menegaskan bahwa tantangan yang seimbang menumbuhkan rasa puas dan percaya diri. Bandura (1997:80)

menjelaskan bahwa keberhasilan menyelesaikan tantangan meningkatkan efikasi diri. Munir (2017:113) menyatakan bahwa respon positif peserta didik menunjukkan game dirancang sesuai kemampuan belajar. Respon positif terhadap tantangan belajar merupakan indikator afektif media game pembelajaran.

Umpan balik yang cepat dan jelas menjadi indikator teknis efektivitas media *game* pembelajaran. Prensky (2003:6) menyatakan bahwa *feedback* langsung membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperbaiki strategi. Heinich et al. (2005:16) menjelaskan bahwa umpan balik merupakan komponen penting dalam media pembelajaran interaktif. Suyono (2020:78) menegaskan bahwa *feedback* memperkuat proses belajar melalui refleksi.

Peningkatan pemahaman konsep merupakan indikator hasil penggunaan media *game* pembelajaran. Anderson dan Pearson (1984:259) menyatakan bahwa keterlibatan aktif meningkatkan pemahaman bacaan dan konsep. Mayer (2009:54) menegaskan bahwa pembelajaran multimedia yang interaktif memperkuat pemrosesan informasi. Munir (2017:118) menyatakan bahwa *game* edukatif efektif jika berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Anderson dan Krathwohl (2001:70) menjelaskan bahwa pemahaman terlihat dari kemampuan mengaplikasikan konsep. Prensky (2010:67) menegaskan bahwa *game* pembelajaran mendorong penerapan pengetahuan secara kontekstual. Suyono (2020:78)

menyatakan bahwa keberhasilan *game* tercermin dari transfer belajar. Pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan.

Indikator media *game* pembelajaran meliputi keterlibatan aktif, motivasi belajar, respon positif terhadap tantangan, dan peningkatan pemahaman konsep. Prensky (2003:5) menegaskan bahwa integrasi tantangan, umpan balik, dan penghargaan merupakan kunci efektivitas *game* edukatif. Munir (2017:118) menyatakan bahwa indikator tersebut menunjukkan keberhasilan media *game* dalam pembelajaran. Indikator media *game* pembelajaran menjadi dasar evaluasi penggunaan *game* dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar peserta didik.

c. Tujuan Media *Game* Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media *game* pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan dengan memadukan teknologi serta nilai-nilai edukatif. Daryanto (2016: 37) menjelaskan “tujuan media pembelajaran berbasis *game* adalah agar peserta didik mengalami proses belajar yang aktif, kreatif, dan menggembirakan.” Ki Hajar Dewantara (1936: 14) menyatakan “pendidikan harus menuntun tumbuhnya kodrat anak dengan cara memberikan pengalaman hidup yang menyenangkan dan membebaskan.

Gee (2007: 23) menyebutkan “*good educational games teach by encouraging players to learn through doing, experimenting, and reflecting.*” Tujuan penerapan media *game* pembelajaran di sekolah dasar Gee(2007:24) meliputi (1) menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi peserta didik, serta (3) membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan melalui pengalaman bermain yang edukatif.

Daryanto (2016:37) menyatakan bahwa media *game* pembelajaran bertujuan mendorong peserta didik belajar secara aktif dan kreatif. Gee (2007:23) menegaskan bahwa *game* edukatif mengajarkan melalui praktik langsung dan refleksi. Ki Hajar Dewantara (1936:14) menekankan bahwa pendidikan harus berlangsung dalam suasana yang menggembirakan dan memerdekakan peserta didik. Tujuan utama penggunaan media *game* pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Prensky (2003:5) menyatakan bahwa *game* pembelajaran yang efektif mampu mempertahankan keterlibatan melalui tantangan dan interaksi. Anderson dan Pearson (1984:259) menegaskan bahwa keterlibatan afektif meningkatkan kualitas pemahaman. Daryanto (2016:37) menambahkan bahwa keterlibatan aktif merupakan indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Media *game*

pembelajaran bertujuan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Deci dan Ryan (2000:15) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika aktivitas belajar memberikan rasa senang dan tantangan. Prensky (2007:56) menyatakan bahwa unsur permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Guthrie (2020:112) menegaskan bahwa motivasi yang kuat mendorong ketekunan dan keberlanjutan belajar. Tujuan media *game* pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Heinich et al. (2005:16) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana interaksi antara peserta didik dan materi. Gee (2007:23) menjelaskan bahwa interaksi dalam *game* mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah. Suyono (2020:78) menegaskan bahwa interaktivitas meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Media *game* pembelajaran bertujuan menumbuhkan pembelajaran yang interaktif.

Tujuan penggunaan media *game* pembelajaran selanjutnya adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Anderson dan Krathwohl (2001:70) menyatakan bahwa berpikir kritis berkembang melalui aktivitas analisis dan penerapan konsep. Gee (2007:24) menegaskan bahwa *game* edukatif mendorong pemain untuk berpikir strategis dan reflektif. Daryanto (2016:37) menyatakan bahwa media

pembelajaran inovatif mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Anderson dan Pearson (1984:259) menegaskan bahwa keterlibatan aktif dalam membaca meningkatkan pemahaman teks. Prensky (2010:67) menyatakan bahwa *game* berbasis teks dapat memperkuat keterampilan literasi secara kontekstual. Guthrie (2020:112) menambahkan bahwa motivasi membaca meningkat ketika kegiatan membaca dikemas secara menarik. Media *game* pembelajaran bertujuan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, termasuk literasi membaca.

Tujuan media *game* pembelajaran adalah membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Bandura (1986:94) menjelaskan bahwa kebiasaan positif terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berulang. Gee (2007:23) menyatakan bahwa *game* edukatif mendorong pembelajaran berkelanjutan melalui tantangan bertahap. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus menumbuhkan kesadaran belajar sepanjang hayat.

Rogers (1969:157) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dan bebas dari tekanan. Prensky (2007:64) menegaskan bahwa *game* memberi kesempatan peserta didik belajar sesuai minat dan kecepatan masing-masing. Daryanto (2016:37) menambahkan bahwa media inovatif mendukung pendekatan *student-centered learning*. Media *game*

pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Piaget (1970:45) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran yang menarik. Gee (2007:23) menjelaskan bahwa *game* menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual dan konkret. Arsyad (2017:23) menegaskan bahwa media visual-interaktif sangat efektif untuk peserta didik sekolah dasar. Media *game* pembelajaran bertujuan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik perkembangan anak.

Tujuan media *game* pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pembelajaran secara akademik, afektif, dan sosial. Prensky (2003:5) menegaskan bahwa *game* edukatif mengintegrasikan kesenangan dan tujuan pembelajaran. Daryanto (2016:37) menyatakan bahwa media *game* pembelajaran berperan strategis dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan media *game* pembelajaran menjadi sarana efektif untuk meningkatkan minat baca dan kualitas belajar peserta didik sekolah dasar.

d. Manfaat dan Fungsi Media *Game* Pembelajaran

Media *game* pembelajaran memberikan manfaat nyata dalam peningkatan motivasi, pemahaman konsep, serta kerja sama sosial antar peserta didik. Suryani (2020:24) menyatakan “media pembelajaran berbasis *game* berfungsi sebagai sarana integratif untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor secara

seimbang.” Hapsari (2021:58) menegaskan “penggunaan *game* edukatif di sekolah dasar meningkatkan partisipasi peserta didik dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.”

Prensky (2001:7) menambahkan “*educational games bridge engagement and learning outcomes by combining play with purposeful content.*” Fungsi utama media *game* pembelajaran meliputi (1) meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik, (2) memperkuat interaksi guru dan peserta didik, (3) menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan kreatif, serta (4) menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Suryani (2020:24) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* berfungsi mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Prensky (2001:5) menegaskan bahwa *game* edukatif menjembatani keterlibatan belajar dan pencapaian hasil belajar. Daryanto (2016:37) menambahkan bahwa media inovatif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media *game* pembelajaran memberikan manfaat strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Prensky (2003:5) menyatakan bahwa unsur permainan mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus peserta didik. Deci dan Ryan (2000:56) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika belajar dilakukan dengan rasa senang. Hapsari (2021:58) menegaskan bahwa *game* edukatif meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif

peserta didik sekolah dasar. Manfaat utama media *game* pembelajaran adalah meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik.

Anderson dan Pearson (1984:259) menyatakan bahwa keterlibatan aktif meningkatkan kualitas pemrosesan informasi. Mayer (2009:261) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memperkuat pemahaman melalui integrasi visual dan interaksi. Suryani (2020:24) menegaskan bahwa *game* edukatif membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Media *game* pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Gee (2007:23) menyatakan bahwa *game* edukatif mendorong pemecahan masalah dan berpikir strategis. Anderson dan Krathwohl (2001:70) menegaskan bahwa aktivitas analisis dan penerapan konsep melatih berpikir tingkat tinggi. Daryanto (2016:37) menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif berkontribusi pada pengembangan kreativitas peserta didik. Manfaat media *game* pembelajaran adalah menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan kreatif.

Heinich et al. (2005:16) menjelaskan bahwa media pembelajaran menjadi sarana komunikasi edukatif. Vygotsky (1978:86) menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial. Hapsari (2021:58) menyatakan bahwa *game* edukatif menciptakan suasana kelas yang komunikatif dan kolaboratif. Media *game* pembelajaran berfungsi memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik.

Fungsi sosial media *game* pembelajaran terlihat dari meningkatnya kerja sama antar peserta didik. Vygotsky (1978:86) menjelaskan bahwa interaksi sosial mendorong perkembangan kognitif. Prensky (2010:67) menyatakan bahwa *game* kolaboratif melatih kerja tim dan komunikasi. Suryani (2020:24) menegaskan bahwa *game* pembelajaran memperkuat keterampilan sosial peserta didik.

Rogers (1969:157) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan membentuk sikap positif peserta didik. Ki Hajar Dewantara (1936:14) menekankan pentingnya suasana belajar yang menggembirakan. Hapsari (2021:58) menegaskan bahwa penggunaan *game* edukatif mengurangi kejenuhan belajar di kelas. Media *game* pembelajaran berfungsi menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran.

Piaget (1970:45) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar membutuhkan pembelajaran konkret dan menarik. Suryani (2020:24) menjelaskan bahwa *game* membantu memvisualisasikan konsep abstrak. Arsyad (2017:23) menegaskan bahwa media visual-interaktif sangat efektif untuk peserta didik usia dini. Media *game* pembelajaran berfungsi menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik perkembangan anak.

Prensky (2001:5) menyatakan bahwa *game* menghadirkan konteks bermakna dalam belajar. Anderson dan Dron (2011:92) menjelaskan bahwa pembelajaran digital yang kontekstual

meningkatkan keterlibatan. Daryanto (2016:37) menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual memperkuat transfer belajar. Media *game* pembelajaran berfungsi menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Prensky (2003:5) menegaskan bahwa integrasi permainan dan pembelajaran meningkatkan efektivitas belajar. Suryani (2020:24) menyatakan bahwa media *game* pembelajaran mendukung pembelajaran yang holistik. Oleh karena itu, penggunaan media *game* pembelajaran menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat baca dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media *game* pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi akademik, afektif, dan sosial yang saling berkaitan.

C. Penelitian Relevan

1. (Khunaifi, 2022) Penelitian *Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah untuk Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum* menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Temuan penelitian menyatakan “penggunaan media *game* anak edukasi Hijaiyah meningkatkan minat baca huruf Hijaiyah pada peserta didik kelas I”. Indikator yang diamati mencakup minat membaca huruf, frekuensi interaksi peserta didik dengan media *game* Hijaiyah. Tujuan penelitian adalah mengetahui penerapan dan efek media *game* terhadap minat baca huruf Hijaiyah. Manfaat dan fungsi

penelitian tersebut adalah sebagai acuan bagi guru PAI dan sekolah untuk menggunakan *game* dalam pembelajaran huruf hijaiyah, serta sebagai bukti empiris bahwa media *game* dapat merangsang minat baca awal.

2. (M., S. & H. Y. Sari, 2023) Penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang* oleh Mayang Sari, Sunardin, Yayah Huliatusunisa (2023) melakukan R&D dengan model ADDIE. Penelitian melaporkan media *games book* dianggap layak dan efektif untuk digunakan berdasarkan validitas materi dan ahli media. Indikator yang digunakan meliputi kelayakan media, antusiasme peserta didik, dan peningkatan skor minat baca. Tujuan penelitian tersebut adalah menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk meningkatkan minat baca. Manfaat dan fungsi penelitian ini adalah menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik untuk sekolah dasar dan membantu guru meningkatkan minat baca secara konkret.
3. (Rahmat, 2024) Penelitian *Games Book sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Peserta didik Sekolah Dasar* oleh Acep Saepul Rahmat (2024) di SD Negeri Karamatjaya melaporkan adanya peningkatan minat baca dari rata-rata 62,24 % menjadi 90,81 % setelah penerapan *games book*. Indikator termasuk persentase minat baca, aktivitas membaca peserta didik, dan kolaborasi antar peserta didik. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi pengaruh *games book* terhadap minat baca dalam materi cerita intrinsik. Manfaat dan fungsi penelitian ini adalah sebagai bukti

bahwa media aktif kolaboratif mampu merangsang minat baca dan aktivitas literasi di SD, serta menyediakan model media alternatif yang dapat diadopsi di sekolah lain.

4. (Fathul Lathief, 2023) Penelitian *Out of the Box: Inovasi Game sebagai Media Menarik Minat Baca* oleh Muttabik Fathul Lathief et al. (2023) mengembangkan *game* dengan unsur penceritaan dan misteri untuk menarik minat membaca dan pemahaman pemain. Hasil menunjukkan bahwa 63 % responden menilai unsur cerita, visual, dan musik *game* sangat menarik. Indikator yang diamati meliputi visual *game*, unsur cerita, dan tingkat ketertarikan responden. Tujuan penelitian adalah menunjukkan bahwa *game story/mystery* bisa meningkatkan ketertarikan membaca. Manfaat dan fungsi penelitian tersebut adalah sebagai inspirasi pengembangan *game* literasi yang menarik di sekolah dasar, serta membuktikan bahwa unsur estetika dan *storytelling* dalam *game* penting untuk minat baca.
5. (Wahyuningsih, 2023) Penelitian *Pemanfaatan Game Edukasi Online terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas 2 di SDN Kalicari 01* oleh Septiana Puji Wahyuningsih et al. (2023) menggunakan media permainan edukatif online. Temuan penelitian menyebut “*game* edukatif menyenangkan, memotivasi, dan menghibur sehingga mengurangi kebosanan peserta didik selama pembelajaran Bahasa Indonesia”. Indikator penelitian termasuk motivasi peserta didik, frekuensi aktivitas belajar menggunakan *game*, dan respons peserta didik

terhadap *game*. Tujuan penelitian adalah menguji sejauh mana *game* edukatif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia. Manfaat dan fungsi penelitian ini adalah menyediakan alternatif media pembelajaran agar Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik bagi peserta didik kelas rendah, serta membantu guru mengurangi kejenuhan metode konvensional.

6. (Scott, 2020) enelitian *Vocalnayno: Designing a Game-Based Intervention to Support Reading Development in Primary Schools* oleh Michael 'Adrir' Scott (2013) mendesain intervensi *game* yang membantu asisten pengajar meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar. Temuan menyatakan bahwa *game* yang mengandung gelembung huruf dan kata yang harus dibaca peserta didik secara lisan meningkatkan pengenalan kata dan pengucapan mereka. Indikator termasuk interaksi oral peserta didik, pengenalan huruf/kata, dan kecepatan membaca. Tujuan penelitian tersebut adalah mendukung perkembangan membaca awal melalui *game* interaktif. Manfaat dan fungsi penelitian ini adalah sebagai model intervensi yang dapat diadaptasi ke konteks lokal dan bukti bahwa *game* dapat efektif untuk pengembangan membaca dasar.
7. (Maitem, 2012) Penelitian *Math world: A game-based 3D Virtual Learning Environment (3D VLE) for second graders* oleh Jean Maitem et al. (2012) membuktikan bahwa lingkungan belajar virtual berbasis *game* 3D meningkatkan aspek motivasi, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir visual pada peserta didik kelas dua. Indikator yang diukur meliputi

peningkatan pemahaman konsep matematika, keterlibatan peserta didik, dan kemampuan berpikir kritis. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan lingkungan belajar alternatif yang lebih menarik. Manfaat dan fungsi penelitian tersebut adalah memperkaya variasi media *game* pembelajaran dan memperlihatkan potensi *game* virtual dalam mendukung literasi numerik dan konseptual.

8. (Yunus, 2013) Penelitian *Using Visual Aids as a Motivational Tool in Enhancing Students Interest in Reading Literary Texts* oleh Melor Md Yunus, Hadi Salehi, Dexter Sigan Anak John (2013) meneliti penggunaan bantuan visual untuk meningkatkan minat membaca teks sastra di sekolah menengah di Sarawak, Malaysia. Temuan menyebut bahwa “*visual aids enable teachers to engage their students closely with the literary texts despite... berbeda kemampuan bahasa Inggris*”. Indikator meliputi keterlibatan peserta didik, peningkatan kepercayaan diri membaca, dan respons positif terhadap teks sastra. Tujuan penelitian tersebut adalah mengeksplorasi alat bantu visual sebagai motivator membaca. Manfaat dan fungsi penelitian ini adalah sebagai referensi bahwa unsur visual juga penting dalam menarik minat membaca serta sebagai model adaptasi bagi media *game* yang menggabungkan unsur visual teks literasi.

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Relevan

Peneliti dan Tahun	Fokus Penelitian	Persamaan dengan Tesis	Perbedaan dengan Tesis	Novelty (Kebaruan) Tesis Anda
Khunaiifi (2022)	Penggunaan media <i>game</i> anak edukasi Hijaiyah untuk meningkatkan minat baca huruf Hijaiyah peserta didik kelas I SD.	Sama-sama meneliti peningkatan minat baca melalui media <i>game</i> pembelajaran.	Fokus pada huruf Hijaiyah dan ranah Pendidikan Agama Islam, bukan keterampilan baca umum.	Meneliti minat baca umum peserta didik SD melalui <i>game</i> pembelajaran tematik IPAS, bukan spesifik PAI.
M., S. & H. Y. Sari (2023)	Pengembangan media <i>games book</i> untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III SD.	Sama-sama menggunakan media berbasis <i>game</i> untuk merangsang minat baca peserta didik SD.	Penelitian bersifat Research and Development (R&D) sedangkan tesis Anda menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif studi kasus.	Menganalisis penerapan nyata media <i>game</i> di lapangan, bukan hanya tahap pengembangan media.
Rahmat (2024)	Penerapan <i>games book</i> sebagai media aktif kolaboratif untuk meningkatkan minat baca cerita di SD.	Sama-sama bertujuan meningkatkan minat baca melalui media interaktif.	Fokus penelitian pada kolaborasi sosial peserta didik, bukan keterampilan baca kritis individual.	Menekankan analisis kritis minat baca dalam konteks media digital berbasis teknologi, bukan media cetak.
Fathul Lathief (2023)	Pengembangan <i>game</i> berbasis cerita dan misteri untuk meningkatkan ketertarikan membaca peserta didik.	Sama-sama menggunakan media <i>game</i> berbasis naratif untuk menumbuhkan minat baca.	Subjek penelitian bukan peserta didik sekolah dasar, melainkan pengguna umum remaja.	Menyesuaikan penerapan media <i>game</i> ke konteks anak SD di lingkungan pedesaan (Watujuaran).
Septiana Puji Wahyuningsih et al. (2023)	Pemanfaatan <i>game</i> edukatif <i>online</i> terhadap	Sama-sama menerapkan <i>game</i> edukatif dalam	Fokus pada minat belajar secara umum,	Mengkaji secara kritis hubungan antara penggunaan <i>game</i> edukatif dan

	minat belajar Bahasa Indonesia di SDN Kalicari 01.	pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.	bukan spesifik minat baca.	peningkatan minat baca peserta didik SD.
Michael A. Scott (2023)	Pengembangan Vocalnayo, <i>game</i> interaktif untuk mendukung keterampilan membaca di sekolah dasar.	Sama-sama meneliti keterampilan membaca dan penggunaan media <i>game</i> .	Penelitian dilakukan di konteks sekolah dasar internasional, bukan di Indonesia.	Mengintegrasikan konsep lokal dan nilai pendidikan karakter Indonesia dalam penerapan <i>game</i> pembelajaran.
Jean Maitem et al., (2012)	Penerapan <i>Math World, game</i> 3D untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas dua.	Sama-sama memanfaatkan media <i>game</i> untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik SD.	Fokus pada numerasi, bukan literasi membaca.	Menggabungkan aspek literasi dan karakter dalam konteks pembelajaran tematik SD.
Melor Md Yunus, Hadi Salehi, & Dexter Sigan Anak John, (2013)	Penggunaan alat bantu visual sebagai motivator untuk meningkatkan minat membaca teks sastra di Malaysia.	Sama-sama meneliti strategi menarik minat baca menggunakan media visual-interaktif.	Tidak menggunakan media <i>game</i> , melainkan alat bantu visual konvensional.	Meningkatkan minat baca melalui inovasi media <i>game</i> digital interaktif di konteks SD Indonesia.

Kebaruan (*novelty*) tesis terletak pada analisis kritis penerapan media *game* pembelajaran untuk meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada aspek pengembangan media atau motivasi belajar, sedangkan penelitian ini mengkaji hubungan langsung antara penggunaan media *game* dan minat baca melalui observasi dan wawancara mendalam.

D. Kerangka Pikir

Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa aktivitas membaca belum menjadi kebiasaan yang dilakukan secara konsisten oleh peserta didik. Peserta didik cenderung membaca hanya ketika diminta oleh guru. Minat untuk membaca secara mandiri masih terbatas. Kondisi ini tampak dari rendahnya antusiasme saat kegiatan literasi berlangsung.

Peserta didik terlihat lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan membaca teks konvensional. Saat diberikan bacaan tanpa variasi media, sebagian peserta didik cepat merasa bosan. Beberapa peserta didik tidak menyelesaikan bacaan yang diberikan, menunjukkan bahwa minat baca belum tumbuh secara optimal.

Peningkatan minat baca menjadi masalah utama karena membaca merupakan dasar penguasaan materi pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan memahami isi bacaan tertulis. Kesulitan tersebut berdampak pada pemahaman konsep pelajaran lain, terlihat saat peserta didik menjawab pertanyaan berbasis teks. Jawaban yang diberikan sering tidak sesuai dengan isi bacaan.

Tantangan media *game* pembelajaran muncul karena belum semua guru memanfaatkan media tersebut secara optimal. Media pembelajaran dalam pengamatan kelas masih didominasi metode ceramah dan buku teks. Media *game* belum digunakan secara rutin. Peserta didik jarang berinteraksi dengan bacaan berbasis permainan, menyebabkan potensi media *game* belum dimanfaatkan maksimal.

Media *game* digunakan sebagai sarana penyajian bacaan interaktif. Media dalam praktik kelas menghadirkan bacaan yang disertai tantangan dan umpan balik langsung. Peserta didik terlihat lebih fokus saat media *game* digunakan. Interaksi peserta didik dengan bacaan menjadi lebih aktif.

Media *game* menyajikan bacaan dalam bentuk permainan edukasi literasi. Peserta didik membaca untuk menyelesaikan misi atau tantangan tertentu. Aktivitas membaca tidak lagi berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan permainan, membuat peserta didik terlibat secara langsung. Kegiatan membaca berlangsung tanpa tekanan.

Penyajian bacaan dengan media *game* memungkinkan adanya pemantauan dan pendampingan. Guru dapat melihat perkembangan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Peserta didik memperoleh arahan saat mengalami kesulitan. Pembelajaran menjadi lebih terkontrol dan terarah.

Kepala sekolah memiliki peran memberikan dukungan kebijakan. Kepala sekolah memberikan arahan terkait pelaksanaan pembelajaran inovatif, mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi membuat lingkungan sekolah lebih kondusif. Kepala sekolah melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pemantauan dilakukan melalui supervisi dan diskusi dengan guru. Hasil pemantauan digunakan untuk perbaikan pembelajaran, untuk keberlanjutan penggunaan media *game*. Guru merasa mendapat dukungan struktural.

Guru kelas berperan dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran *game*. Guru menyesuaikan media *game* dengan materi dan tingkat kemampuan

peserta didik. Guru memandu jalannya permainan dalam pelaksanaan di kelas. Guru memastikan seluruh peserta didik terlibat dan proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur.

Guru mengelola waktu dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca dengan cermat saat media *game* digunakan. Guru memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup.

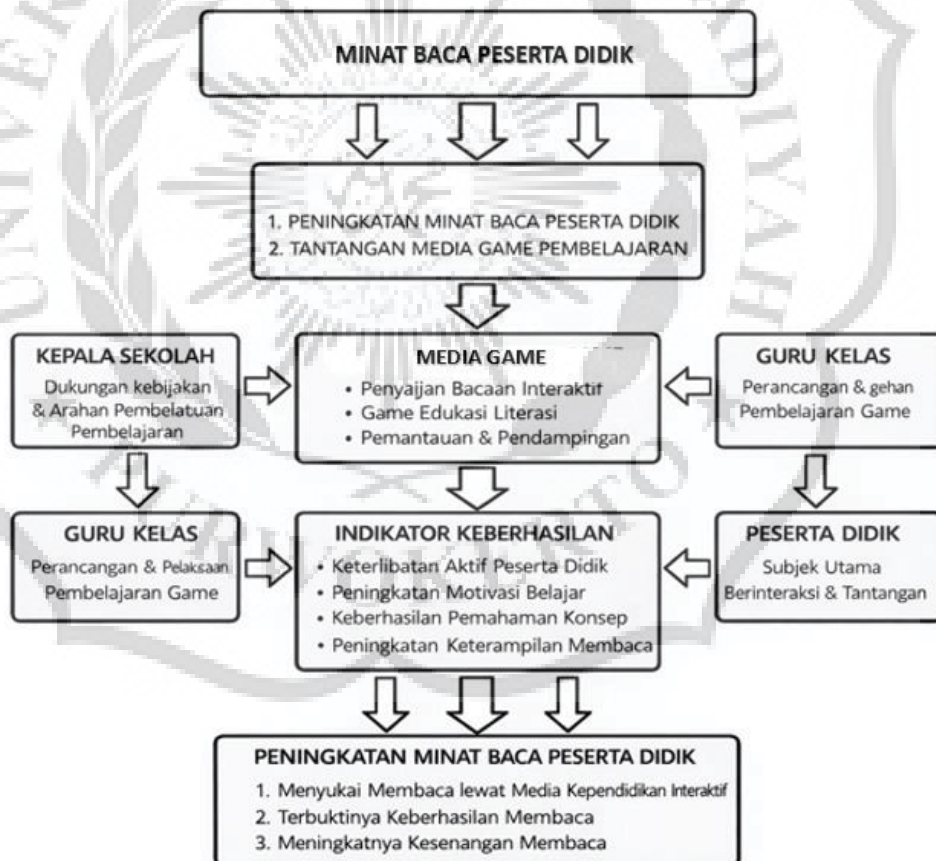
Peserta didik menjadi subjek utama dalam penelitian. Peserta didik berinteraksi langsung dengan bacaan dan tantangan dalam media *game*. Peserta didik dari pengamatan kelas terlihat antusias mengikuti permainan. Mereka membaca untuk mencapai tujuan dalam *game*. Aktivitas membaca terjadi secara alami. Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif selama proses berlangsung. Mereka berdiskusi, bertanya, dan mencoba menyelesaikan tantangan. Partisipasi peserta didik meningkat dibandingkan pembelajaran biasa. Kegiatan membaca tidak lagi bersifat pasif. Peserta didik menjadi lebih percaya diri.

Keterlibatan aktif peserta didik terlihat dari keaktifan membaca dan menjawab tantangan. Peserta didik fokus pada kegiatan. Peserta didik menunjukkan semangat mengikuti pembelajaran. Mereka menunggu giliran dan menyelesaikan tugas dengan antusias. Terlihat dari sikap dan ekspresi peserta didik. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai bacaan.

Jawaban yang diberikan lebih tepat. Pemahaman bacaan meningkat dibandingkan sebelumnya, terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran.

Peserta didik mulai menyukai kegiatan membaca melalui media kependidikan interaktif. Kegiatan membaca tidak lagi dianggap membosankan. Peserta didik menikmati proses membaca. Minat baca tumbuh secara nyata. Data yang diperoleh menjadi dasar penyusunan instrumen dan analisis data. Proses penelitian berjalan sesuai alur yang ditetapkan.

Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir