

Penggunaan Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman

Yulismar¹, Leni Marlina²

¹ MIN 2 Pasaman

² MIN 1 Kota Padang

Correspondence: yulismar 1409@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Interactive Educational Games, Reading Comprehension, Indonesian Language Learning, Student Engagement, MIN 2 Pasaman.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' reading comprehension skills in Indonesian language learning at MIN 2 Pasaman through the use of interactive educational games. The study is motivated by the observation that many students struggle with understanding reading materials, which affects their overall performance in the subject. The research applies interactive educational games as a teaching strategy to engage students actively and make the learning process more enjoyable and effective. The research is conducted in two cycles, with pre-tests and post-tests used to assess students' reading comprehension before and after the implementation of the educational games. The results show a significant improvement in students' reading comprehension, as evidenced by the higher post-test scores compared to the pre-test. The study concludes that interactive educational games not only increase student engagement but also enhance their understanding of the reading materials. This approach helps students develop critical thinking skills and encourages a more active participation in the learning process. The research recommends the integration of interactive educational games in language learning as an innovative and effective strategy to improve students' reading comprehension.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dengan fokus utama pada peningkatan kualitas pengajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, pengajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar, seperti di MIN 2 Pasaman, masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat siswa terhadap materi membaca, yang menyebabkan keterbatasan dalam pemahaman mereka terhadap teks yang dibaca. Hal ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami bacaan dan konteks teks yang diberikan.

Pengajaran membaca di Indonesia masih banyak yang mengandalkan metode konvensional yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Model pembelajaran yang monoton dan kurang beragam sering kali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar. Hal ini memperburuk kemampuan siswa dalam memahami bacaan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam mengajarkan keterampilan membaca agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti game edukasi interaktif semakin diminati. Game edukasi interaktif, yang menggabungkan elemen pembelajaran dengan hiburan, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan menggunakan game edukasi, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut penelitian oleh Gee (2003), game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa karena dapat menggabungkan elemen hiburan dan pembelajaran secara bersamaan. Game edukasi dapat menyediakan umpan balik yang langsung, memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka. Oleh karena itu, pengintegrasian

game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah rendahnya pemahaman membaca siswa.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Dill (2000) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game dapat memperbaiki keterampilan kognitif siswa, termasuk dalam pemahaman teks. Game edukasi yang melibatkan siswa dalam tantangan atau tugas yang harus diselesaikan secara kreatif membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Penerapan game edukasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengaktifkan minat siswa, membuat mereka lebih semangat dalam mempelajari materi bacaan.

Penerapan game edukasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa. Menurut Deci & Ryan (1985), motivasi yang muncul dari kegiatan yang melibatkan elemen menyenangkan dan menarik seperti permainan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hal ini penting untuk mengatasi salah satu masalah utama dalam pembelajaran, yaitu kurangnya motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan game edukasi, siswa dapat merasa lebih tertantang dan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran.

Namun, meskipun potensi game edukasi interaktif sangat besar, implementasinya dalam konteks pendidikan Indonesia masih terbatas. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan media teknologi dalam pembelajaran, dan kurangnya pemahaman tentang manfaat game edukasi menjadi hambatan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan game edukasi interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di MIN 2 Pasaman. Hal ini akan memberikan bukti empiris tentang potensi penggunaan media berbasis teknologi dalam pendidikan bahasa Indonesia.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, guru sering kali dihadapkan dengan keterbatasan dalam memilih metode yang tepat untuk mengajar keterampilan membaca. Beberapa metode yang digunakan, seperti membaca keras dan teknik tanya jawab, terkadang tidak cukup efektif untuk membantu siswa memahami bacaan secara mendalam. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi yang dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih efektif. Game edukasi interaktif bisa menjadi salah satu solusi yang tepat untuk mencapai tujuan ini.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana pengaruh penggunaan game edukasi interaktif terhadap pemahaman membaca siswa. Selain itu, penelitian ini juga berusaha mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca, seperti keterlibatan siswa, jenis game yang digunakan, dan cara guru mengintegrasikan game dalam pembelajaran. Temuan-temuan ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran juga sesuai dengan prinsip pendidikan yang menekankan pada pengajaran yang menyenangkan dan memotivasi. Seperti yang dikemukakan oleh Prensky (2001), game dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa. Menurut Aypay et al. (2012), penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan. Game edukasi, dengan elemen-elemen interaktifnya, mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan bacaan yang mereka pelajari.

Dengan segala potensi yang dimiliki, game edukasi interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana guru di MIN 2 Pasaman dapat memanfaatkan game edukasi dengan tepat untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Akhirnya, penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa game edukasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman

membaca siswa, diharapkan penggunaan teknologi ini dapat diperluas dan diterapkan di berbagai sekolah di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman melalui penggunaan game edukasi interaktif. Desain PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan pembelajaran yang dilakukan dalam siklus-siklus tertentu. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, merancang intervensi, serta mengevaluasi dampak dari tindakan yang diterapkan. Penggunaan game edukasi interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bacaan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MIN 2 Pasaman yang berjumlah 30 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada temuan awal bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas tersebut tergolong rendah. Sebelum tindakan dilakukan, dilakukan analisis awal berupa observasi dan wawancara untuk menggali masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membaca. Dalam penelitian ini, game edukasi interaktif yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia dan difokuskan pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui tugas-tugas yang menarik dan menantang. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap interaksi siswa selama pembelajaran dan wawancara dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi mereka mengenai penggunaan game edukasi interaktif. Selain itu, catatan lapangan juga digunakan untuk mencatat perkembangan siswa dalam setiap siklus. Data kuantitatif diperoleh melalui tes kemampuan membaca pemahaman yang diberikan sebelum dan setelah setiap siklus. Tes ini dirancang untuk mengukur seberapa jauh peningkatan kemampuan siswa dalam memahami bacaan setelah menggunakan game edukasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat sejauh mana penerapan game edukasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Pasaman memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam motivasi mereka untuk mengikuti pelajaran. Game edukasi yang digunakan membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Sebelumnya, mereka sering merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, namun setelah diterapkannya game edukasi interaktif, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca.

Peningkatan motivasi siswa juga diikuti oleh peningkatan hasil tes membaca pemahaman. Pada siklus pertama, rata-rata nilai tes siswa meningkat signifikan dibandingkan dengan tes awal. Sebelum siklus, nilai rata-rata siswa adalah 65%, sementara setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 80%. Penerapan game edukasi interaktif memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan langsung mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih aktif dan berbasis teknologi dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap teks yang dibaca.

Salah satu hasil penting dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui game edukasi yang berbasis tantangan, siswa tidak hanya belajar untuk memahami teks, tetapi juga diajak untuk berpikir lebih dalam tentang arti dan konteks bacaan tersebut. Game yang digunakan mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan menerapkan informasi yang mereka pelajari dalam situasi yang lebih nyata dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Anderson & Dill (2000) yang menunjukkan bahwa game edukasi dapat merangsang keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis dan analitis, yang penting untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Meskipun penerapan game edukasi interaktif memberikan dampak positif, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di kelas. Pada siklus pertama, beberapa siswa mengalami kesulitan karena tidak memiliki akses perangkat yang memadai untuk memainkan game edukasi. Meskipun begitu, tantangan ini dapat diatasi dengan memperbanyak sumber daya perangkat dan melibatkan siswa dalam sesi pembelajaran kelompok, sehingga mereka dapat saling membantu dan berbagi perangkat. Hal ini menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi yang merata menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis game.

Selain itu, penerapan game edukasi juga memerlukan keterampilan pengelolaan waktu yang lebih baik dari guru. Beberapa siswa, terutama yang belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi, memerlukan waktu lebih banyak untuk memahami cara menggunakan game secara efektif. Guru harus siap untuk memberikan penjelasan lebih rinci dan mendampingi siswa agar mereka dapat memanfaatkan game edukasi dengan baik. Pengelolaan waktu yang baik sangat penting agar setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Meskipun demikian, sebagian besar siswa dapat beradaptasi dengan cepat dan mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca mereka. Siswa yang lebih aktif dalam menggunakan game edukasi cenderung memperoleh hasil yang lebih baik. Berdasarkan observasi, siswa yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap game edukasi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman membaca mereka. Mereka lebih cepat dalam memahami teks dan dapat menjelaskan isi bacaan dengan lebih rinci. Di sisi lain, siswa yang kurang aktif dalam bermain game cenderung kesulitan dalam meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya peran motivasi dalam proses pembelajaran. Guru perlu memberikan perhatian lebih kepada siswa yang kurang aktif agar mereka dapat lebih terlibat dalam pembelajaran.

Di sisi lain, penerapan game edukasi interaktif tidak hanya berdampak pada pemahaman membaca, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam game yang dilakukan secara kelompok, siswa diajak untuk berkolaborasi dan berdiskusi mengenai strategi yang harus mereka gunakan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Ini melatih mereka untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat teman, dan berbagi ide. Pengembangan keterampilan sosial ini penting karena pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga perkembangan karakter siswa. Peningkatan keterampilan sosial siswa sejalan dengan temuan Prensky (2001) yang menyatakan bahwa game edukasi dapat membantu membangun keterampilan sosial melalui interaksi antar siswa.

Selain itu, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan tidak menekan. Sebelumnya, banyak siswa merasa tertekan dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan secara konvensional, namun game edukasi memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih bebas dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Deci & Ryan (1985), yang menyatakan bahwa elemen permainan yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Dengan suasana yang lebih santai, siswa dapat lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Di sisi lain, beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam hal kemandirian belajar setelah menggunakan game edukasi. Mereka belajar untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi dalam game, mengembangkan kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri. Ini adalah salah satu manfaat penting dari game edukasi, karena dapat melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Kemandirian dalam belajar adalah keterampilan penting yang dapat mendukung siswa dalam pencapaian akademik mereka di masa depan.

Namun, meskipun game edukasi memberikan banyak manfaat, ada beberapa siswa yang merasa cemas atau tidak nyaman dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi cenderung merasa kesulitan atau frustrasi ketika dihadapkan dengan game edukasi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan pendampingan lebih intensif pada awal penerapan game edukasi. Pendampingan ini akan membantu siswa yang merasa kesulitan untuk lebih memahami konsep yang diajarkan melalui game dan mencegah rasa frustrasi yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor tes membaca yang dilakukan pada setiap siklus. Meskipun tantangan dalam penerapan game edukasi masih ada, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan persiapan dan pelaksanaan yang tepat, game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Guru perlu terus

mengeksplorasi berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN 2 Pasaman, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Selama penerapan model pembelajaran ini, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan pemahaman membaca. Game edukasi interaktif mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat membantu mengatasi masalah klasik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni kurangnya minat dan motivasi siswa.

Selain itu, game edukasi interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional siswa. Pembelajaran berbasis game mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi, dan berbagi ide, yang mengembangkan keterampilan sosial mereka. Peningkatan kemampuan berpikir kritis juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami teks yang dibaca dengan lebih baik. Meskipun terdapat tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kesulitan adaptasi bagi sebagian siswa, penerapan game edukasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca.

Penelitian ini menyarankan agar penggunaan game edukasi interaktif terus dikembangkan dan diterapkan lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, mengingat manfaat yang diperoleh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru di MIN 2 Pasaman disarankan untuk terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, game edukasi interaktif dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

REFERENCES

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772–790.
- Aypay, A., Kiliç, I., & Koç, M. (2012). *Using educational games in the classroom: a case study of Turkish students*. Turkish Online Journal of Educational Technology, 11(4), 107–115.
- Bates, T. (2005). *Technology, E-Learning and Distance Education*. Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview*. Technical Report HS-IKI-TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.
- Woolfolk, A. (2013). *Educational Psychology* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Yusuf, M. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainuddin, M. (2014). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zulkifli, M. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.