

GAME BASED LEARNING (GBL) TERINTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PENINGKATAN MINAT BACA SISWA DI SDN KAMPUNG BARU

Taufik Arrahman¹, Ahmad Suriansyah², Arta Mulya Budi Harsono³, Diani Ayu Pratiwi⁴, Akhmad Riyandi Agusta⁵

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: **Desember 2024**

Disetujui: **Desember 2024**

Dipublikasikan: **Desember 2024**

Keywords:

Literacy, Game Based Learning, Educational Technology, Digital Era

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk penurunan minat baca siswa akibat ketergantungan pada teknologi. Keterampilan membaca penting untuk mendukung pembelajaran dan berpikir kritis. Upaya untuk mengatasinya yaitu menggunakan model Game Based Learning (GBL) berbasis teknologi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kampung Baru, kecamatan Pelaihari, kabupaten tanah laut Kalimantan Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif menggunakan teknik wawancara dan observasi lapangan yang mana peneliti ikut berhadir secara langsung. Penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa sebagai narasumber, dan jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil menunjukkan bahwa Teknologi dapat memperkaya pengetahuan, tetapi juga berisiko mengalihkan perhatian dari kegiatan membaca. Salah satu solusi efektif adalah dengan mengintegrasikan metode Game-Based Learning (GBL), yang menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik. GBL menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat baca, dan memotivasi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model GBL merupakan model pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman dengan memberikan akses digitalisasi serta efektif untuk meningkatkan motivasi siswa di sdn Kampung Baru tanpa membebani anak. Implikasi penelitian ini adalah memberikan wawasan kepada pendidik tentang pentingnya integrasi teknologi dalam metode pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik

Abstract

The problem in this study is that the digital era has brought significant changes to the world of education, including a decline in students' reading interest due to dependence on technology. Reading skills are essential to support learning and critical thinking. To address this issue, the study proposes using a technology-based Game-Based Learning (GBL) model. The research subjects are 5th-grade students at SDN Kampung Baru, Pelaihari District, Tanah Laut Regency, South Kalimantan. The research method used is qualitative, employing interview and field observation techniques, with the researcher being directly involved. The study involved the school principal, teachers, and students as informants, and the type of research is Classroom Action Research (CAR). The results show that while technology can enrich knowledge, it also risks diverting attention from reading activities. One effective solution is integrating the Game-Based Learning (GBL) method, which creates interactive and engaging learning experiences. GBL fosters a fun learning environment, enhances reading interest, and motivates students. The study concludes that the GBL model aligns with the current era's demands by providing access to digitalization and effectively increasing student motivation at SDN Kampung Baru without overburdening the children. The implications of this research provide educators with insights into the importance of integrating technology into game-based learning methods to boost students' motivation. Thus, the findings of this study can serve as a reference for developing more effective and engaging learning strategies.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Panyipatan Raya
E-mail: taufikarrahan16@gmail.com

PENDAHULUAN

Era digitalisasi merubah dunia pendidikan, banyak perubahan yang terjadi di kelas karena masifnya perkembangan era digital. penggunaan teknologi di sekolah membantu guru menemukan cara baru untuk mengajar. Teknologi juga memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, membantu siswa memperhatikan, dan membuat siswa kreatif. Saat ini, kita tengah menyaksikan pergeseran paradigma dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, yang dipacu oleh perubahan zaman dan transformasi digital yang pesat (Heriyanto, 2020).

Siswa zaman sekarang sangat bergantung pada teknologi, terutama gawai. Ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi ini telah menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan. Siswa lebih sering bermain game dan menonton YouTube, hingga mengabaikan tanggung jawab utama siswa untuk belajar. Kondisi ini menyebabkan penurunan minat baca di kalangan siswa, karena siswa cenderung mencari informasi secara instan tanpa mendalami isi bacaan (Ulfa et al., 2022). Padahal, keterampilan membaca adalah landasan penting untuk mendukung proses belajar dalam berbagai aspek. Keterampilan membaca memungkinkan siswa mempelajari konsep-konsep dasar hingga topik yang lebih kompleks, memperkaya wawasan, dan memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, membaca berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang sangat dibutuhkan untuk menilai informasi secara objektif.

Kemampuan baca sangat penting bagi perkembangan intelektual siswa (Mardiah et al., 2023). Melalui membaca, siswa dapat menyerap pengetahuan secara lebih mendalam, memahami berbagai sudut pandang, serta menghubungkan informasi yang siswa peroleh dengan kehidupan nyata. Pengembangan keterampilan ini membutuhkan kerja sama antara guru, kepala sekolah, dan orang tua. Sumber daya manusia di masa depan akan menghadapi tantangandalam mengembangkan keterampilan literasi informasi dan keterampilan teknologi, keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, keterampilan membaca tidak hanya bermanfaat dalam pendidikan formal, tetapi juga membantu siswa menjelajahi dan memahami dunia dengan lebih luas. Keterampilan ini pada akhirnya akan memberikan dampak positif bagi kehidupan siswa di masa depan.

Untuk mengatasi masalah ini, guru dan pihak sekolah perlu mengambil langkah proaktif untuk menumbuhkan minat baca siswa, misalnya melalui

pembelajaran berbentuk permainan. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya (Ekowati, 2019). Fungsi game untuk menghibur, namun, game juga dirancang untuk memiliki fungsi edukatif atau mendukung pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan game yang berperan sebagai media edukasi mencakup penggunaannya dalam proses belajar, seperti untuk meningkatkan kemampuan membaca, berhitung, dan mengembangkan keterampilan lainnya (Dwi Cahya et al., 2023). Game based learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan proses belajar dengan aktivitas bermain. (Maulidina, 2019). Game based learning ialah pembelajaran berbasis permainan dengan metode pengajaran yang menempatkan siswa sebagai pihak yang lebih aktif melalui game untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Candra, 2021). Pembelajaran yang menerapkan GBL lebih meningkatkan kemampuan pemahaman, pengetahuan serta mengevaluasi mengenai materi siswa (Winatha, 2020).

Era digital menuntut perubahan pada banyak hal, salah satunya adalah bidang Pendidikan (Muafani, 2021). Perubahan ini berdampak kepada banyak stakeholder Pendidikan, khususnya siswa dan guru. Namun perubahan yang bersifat dadakan ini belum dipersiapkan dengan matang, digunakan GBL agar meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah (Rizky, 2021). Game Based Learning (GBL) menawarkan keefektifan dengan mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran melalui permainan. GBL tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Implementasi GBL sangat mendesak untuk mengatasi tantangan era digital dan membekali siswa dengan keterampilan penting di masa depan.

Berdasarkan narasi diatas, rendahnya minat baca siswa di SDN Kampung Baru, yang menjadi kendala utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menyediakan model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi di berbagai konteks pendidikan dasar. Penting rasanya untuk mengkaji lebih dalam terkait metode peningkatan minat baca pada siswa menggunakan model Game Based Learning dengan integritas teknologi di SDN Kampung Baru.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai model Game Based Learning terintegrasi teknologi peningkatan minat baca. Metode penelitian kualitatif digunakan karena peneliti secara langsung melakukan observasi kelapangan dan wawancara bersama dengan beberapa narasumber secara tatap muka. Pendekatan studi kasus digunakan karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk meneliti kasus tertentu secara mendetail dalam konteks lingkungan sekolah yang menerapkan Model Game Based Learning. Subjek penelitian melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa sebagai sumber informasi. Guru menjadi fokus utama karena perannya yang penting dalam aktivitas pembelajaran. Sementara itu, kepala sekolah dan siswa dipilih untuk memberikan penguat.

Data dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan siswa yang berperan langsung dalam program pembelajaran. Pertanyaan wawancara dalam penelitian ini dirancang secara khusus untuk menggali lebih dalam mengenai minat baca siswa. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur, penelitian ini berupaya memahami sejauh mana minat baca tersebut berkembang, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta kendala yang mungkin dihadapi siswa dalam meningkatkan minat baca. Peneliti melaksanakan observasi partisipatif dengan mengamati secara langsung aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah, khususnya terkait penggunaan GBL dalam proses pembelajaran. Melalui observasi ini, peneliti dapat menyaksikan secara langsung proses pembelajaran untuk meningkatkan minat baca yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

Penggunaan teknik fenomenologis, di mana setelah peneliti menyelesaikan tahap pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, langkah selanjutnya adalah membaca ulang dan memahami data secara keseluruhan. Sehingga Peneliti dapat mengidentifikasi poin-poin utama yang muncul dari pengalaman narasumber. Selanjutnya, peneliti menyusun deskripsi esensial guna menentukan langkah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil wawancara dan observasi penulis selama kegiatan penelitian menemukan beberapa hal

penting. Penemuan penelitian terkait model GBL terintegrasi teknologi dalam meningkatkan minat baca siswa menghasilkan 3 hal utama yaitu peran teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat baca, model pembelajaran yang meningkatkan minat baca, serta tantangan dalam meningkatkan minat baca.

Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Baca

Dalam kegiatan observasi dan wawancara, peneliti menemukan beberapa hasil yang menunjukkan bahwa peran teknologi sangat mempengaruhi minat baca siswa. Dimana peran teknologi membawa dampak positif serta negatif bagi siswa.

“Teknologi dapat memberikan dampak positif bagi minat baca siswa karena teknologi bisa memberikan akses yang mudah untuk mencari bahan bacaan yang sesuai dan mengikuti perkembangan zaman. Namun teknologi juga memberikan dampak negatif bagi minat baca karena kemudahan teknologi anak akan menemukan apa yang ia inginkan tanpa harus bereksplorasi/menggali dari suatu sumber informasi” (Guru wali kelas V SDN Kampung Baru)

Peran teknologi sangat berdampak bagi minat baca, karena era digital membuat siswa lebih mudah dalam menemukan apa yang ingin siswa ketahui. Disisi lain peran teknologi juga berdampak buruk sebab informasi-informasi yang belum sesuai untuk siswa terima bisa siswa terima dengan bebas oleh sebab itu perlu adanya pendampingan orang tua ketika siswa membuka internet. Peran orang tua sangat penting ketika di rumah guna mengawasi anak ketika bermain internet, tugas anak membuka internet adalah untuk menemukan sumber bacaan yang lebih luas dan memudahkan anak untuk mendapatkan pelajaran yang lebih diminati.

Model Pembelajaran

Penerapan model yang tepat tidak hanya membantu siswa cepat paham akan materi dengan lebih baik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan minat baca siswa. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membahagiakan, sehingga siswa tidak lagi terbebani dalam proses belajar. Di SDN Kampung Baru, salah satu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini berhasil menarik perhatian siswa karena memungkinkan siswa belajar sambil

bermain, yang tentunya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Sebagai contoh, guru di sekolah tersebut memanfaatkan teknologi seperti proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran yang menarik. Saat proyektor digunakan di dalam kelas, terlihat jelas antusiasme siswa meningkat secara signifikan. Siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga lebih terdorong untuk membaca. Melalui tayangan visual yang disediakan guru, siswa dapat membaca sambil memahami konteks materi secara interaktif. Tidak hanya itu, guru juga memperkenalkan permainan edukatif seperti Wordwall, yang dirancang untuk melatih kemampuan membaca dan meningkatkan kosa kata siswa. Permainan ini melibatkan siswa secara aktif dan membuat suasana belajar menjadi dinamis serta tidak monoton.

Pendekatan semacam ini memberikan banyak manfaat. Selain meningkatkan minat baca, metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Proses belajar yang diselengi dengan permainan terbukti mampu menghilangkan kejenuhan, sehingga siswa tetap fokus dan termotivasi untuk belajar lebih banyak. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan seperti GBL menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat diadopsi oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Tantangan dalam meningkatkan minat baca

Untuk menaikkan minat baca SDN Kampung Baru memiliki masalah tersendiri seperti perubahan zaman.

“Tantangan terbesar dalam meningkatkan minat baca adalah perkembangan zaman yang membuat siswa lupa dengan tugasnya sebagai siswa dan turunnya motivasi baca siswa” (Guru wali kelas V SDN Kampung Baru)

Perkembangan teknologi dan gaya hidup modern membuat anak-anak lebih mudah teralihkan perhatiannya. Banyak siswa yang kini lebih tertarik menghabiskan waktu dengan ponsel, media sosial, atau permainan daring daripada membaca buku. Hal ini sering membuat mereka lupa akan tugas utama mereka sebagai pelajar, yaitu belajar dan memperluas pengetahuan. Perlahan-lahan, motivasi untuk membaca pun mulai berkurang. Bukan karena mereka tidak mampu, tetapi karena dunia di sekitar mereka menawarkan hiburan yang instan dan menarik. Di sisi lain, lingkungan sekolah dan rumah kadang belum cukup mendukung untuk membiasakan anak-anak mencintai membaca.

Pembahasan

Temuan peneliti menunjukkan bahwa Peran teknologi dalam meningkatkan minat baca memiliki

peran penting. Era digital merupakan periode di mana segala sesuatu menjadi lebih mudah berkat adanya teknologi dan akses internet yang dapat dijangkau kapan saja dan di mana saja, yang membantu aktivitas manusia sehari-hari. Era digital juga merupakan masa transisi dan perkembangan dengan kemajuan yang lebih cepat dan lebih luas dibandingkan dengan era sebelumnya (Rahayu & Widodo, 2019). Perkembangan teknologi menciptakan kemudahan seperti komunikasi tanpa batasan ruang, jarak, dan waktu (Fatha Zuhria et al., 2022). Dengan demikian, era digital dapat dipahami sebagai masa di mana manusia tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi, dan hampir setiap aspek aktivitas serta informasi yang beredar terhubung melalui teknologi digital (Samad, 2021). Sejalan dengan masuknya era digital saat ini. Penggunaan gadget oleh siswa memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti dapat memperkaya pengetahuan dan menjadi sarana pembelajaran, sedangkan dampak negatifnya dapat mengganggu perkembangan prestasi dan menurunkan minat baca siswa (Siti Marwa Awaliah, 2024).

Meskipun teknologi semakin maju dan buku tidak lagi ada pada bentuk fisik, namun hal ini belum mampu mengimbangi rendahnya minat baca anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya sistematis untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dan menjaga minat baca peserta didik di era digital saat ini. Untuk membangun generasi muda Indonesia yang lebih maju dan berwawasan luas, orang tua sangat mempunyai tanggung jawab agar mengawasi anak mereka, membatasi pemakaian teknologi, dan memotivasi anak-anak untuk berprestasi dengan menggunakan teknologi saat ini. Dalam konteks ini, Game Based Learning (GBL) menjadi salah satu model yang sangat relevan dan efektif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat baca siswa. Pemanfaatan teknologi melalui model Game-Based Learning memberikan solusi yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan dunia literasi. Pembelajaran GBL perlu juga melibatkan penggunaan komputer dan videogame yang khusus di tunjukkan untuk menghasilkan hasil belajar (Breien, 2021). Dengan dukungan yang tepat dari orang tua dan pendidik, teknologi dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam membentuk generasi muda emas 5.0 yang lebih cerdas dan berwawasan luas.

Selain penggunaan teknologi, pembelajaran yang menyenangkan juga sangat penting untuk meningkatkan minat baca siswa. Penggunaan model yang tepat guna mencapai tujuan ini adalah Game Based Learning (GBL). Model pembelajaran ini mengaplikasikan permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. GBL bertujuan

untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, termasuk dalam hal membaca (Ayu Saputri et al., 2023). Dengan memanfaatkan elemen permainan, GBL mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh materi yang diajarkan.

Model Game-Based Learning memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Selain dapat meningkatkan dan keterampilan siswa, GBL juga terbukti efektif dalam menarik perhatian mereka, khususnya dalam meningkatkan minat baca. Pembelajaran yang berbasis permainan memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh bagi siswa, dengan menggabungkan elemen kompetisi, kolaborasi, dan hiburan (Ayu Saputri et al., 2023). Ini membantu siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

Salah satu penelitian yang mengkaji penerapan GBL adalah penelitian Erina Hannawita Br Sembiring. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan menggunakan aplikasi Kahoot! sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023). Kahoot! ialah sebuah platform ajar berbasis game yang memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam bentuk kuis interaktif. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa ada empat indikator utama yang menunjukkan peningkatan setelah penerapan GBL berbantuan Kahoot, yaitu peningkatan jumlah interaksi siswa, frekuensi bertanya, intensitas menjawab pertanyaan, serta partisipasi secara keseluruhan. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa.

Penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan keaktifan siswa, tetapi juga dapat memperbaiki hasil belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran membaca, penerapan model ini dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik membaca teks yang disertai dengan elemen permainan. Dengan demikian, game merupakan alat yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi siswa, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam membaca. Sebab, ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat, belajar, dan mengembangkan kemampuan membaca mereka secara lebih maksimal. Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan baik (Aminah Mursalin & Muhsam, 2021).

Penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam konteks pembelajaran membaca dapat dilakukan dengan cara yang lebih terintegrasi dan kreatif. Misalnya, dalam pembelajaran membaca, guru dapat merancang permainan berbasis teks atau cerita yang mengharuskan siswa untuk membaca dan menganalisis informasi sebelum melanjutkan ke level berikutnya dalam permainan (Syafitri, 2023). Teks yang digunakan bisa berupa artikel, cerita pendek, atau bahkan buku yang relevan dengan kurikulum. Dengan cara ini, membaca bukan hanya sekadar aktivitas pasif, tetapi menjadi bagian dari sebuah permainan yang menantang dan menyenangkan.

Selain itu, dalam permainan berbasis GBL, umpan balik langsung yang diberikan melalui aplikasi atau permainan dapat mempercepat proses pembelajaran. Ketika siswa membaca dan menjawab pertanyaan atau tantangan dalam permainan, mereka langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Ini memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih dinamis dan memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka. Proses ini juga mengurangi rasa cemas atau takut gagal, yang sering kali menjadi hambatan dalam pembelajaran tradisional, terutama dalam pembelajaran membaca yang memerlukan ketelitian dan konsentrasi.

Namun, meskipun GBL memiliki banyak keunggulan, penting untuk diingat bahwa permainan hanya akan efektif jika digunakan dengan bijak dan seimbang (Kartikawati et al., 2024). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus tetap disertai dengan pengawasan dan arahan yang tepat dari guru dan orang tua. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game tanpa tujuan pembelajaran yang jelas dapat mengurangi efektivitasnya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran dan kegiatan belajar lainnya yang lebih tradisional, seperti membaca buku fisik atau mengikuti diskusi kelas.

Untuk itu, orang tua memiliki peran sangat penting. Mereka perlu memantau dan mengatur waktu penggunaan teknologi anak-anak mereka, memastikan bahwa anak tidak menggunakan gadget sebagai hiburan semata, namun untuk belajar seperti keterampilan literasi mereka (Kartikawati et al., 2024). Orang tua dapat bekerja sama dengan guru untuk mendukung anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi secara produktif, dengan mendorong mereka untuk membaca buku atau artikel yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa adanya hubungan aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Noorhapizah et al., 2022). Ini akan

membantu menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi pengembangan minat baca anak-anak di era digital.

Secara keseluruhan, Game-Based Learning adalah alat yang sangat potensial untuk meningkatkan minat baca siswa di era digital. Dengan pemanfaatan teknologi secara kreatif dan menyenangkan, GBL dapat membantu siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka. Namun, agar penerapan GBL dapat efektif, penting untuk memperhatikan keseimbangan antara hiburan dan tujuan edukatifnya, serta melibatkan orang tua dan pendidik dalam proses pengawasan dan arahan yang tepat.

Meningkatkan minat baca siswa SDN Kampung Baru menjadi tantangan yang kompleks di tengah perubahan zaman. Perkembangan teknologi dan gaya hidup modern tidak hanya membawa kemudahan, tetapi juga menghadirkan gangguan yang signifikan bagi dunia pendidikan. Hal ini disoroti oleh guru wali kelas V yang menyatakan bahwa perkembangan zaman telah mengalihkan perhatian siswa dari tugas utamanya sebagai pelajar. Penurunan minat baca di kalangan remaja merupakan masalah yang perlu mendapatkan perhatian serius (Samad, 2021). Jika remaja memiliki kemampuan dalam menguasai literasi digital, maka keterampilan, kompetensi, dan pengetahuan dapat berkembang secara bersamaan, karena kemudahan dalam mengakses informasi dengan cakupan yang lebih luas, cepat, dan mudah (Simbolon, 2022). Seiring dengan perkembangan ini, tren yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir di komunitas dan sekolah untuk menggunakan permainan berbasis pendidikan online juga menimbulkan kekhawatiran di kalangan keluarga mengenai kemunculan ketidakjelasan tentang dampak negatif dari permainan ini terhadap anak-anak (Konok, 2021). Beberapa peneliti juga menyatakan bahwa permainan berbasis pendidikan online dapat meningkatkan kecanduan, agresi, dan mengurangi keterampilan motorik. Oleh karena itu, banyak peneliti menekankan pentingnya penelitian lebih lanjut untuk memahami bagaimana dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi dampak permainan digital terhadap anak-anak (Lazarinis, 2020). Untuk itu, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan Game-Based Learning (GBL) dengan pendekatan yang tepat. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, GBL dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta dapat mendorong minat baca siswa melalui elemen permainan yang menyenangkan. Namun, penting untuk memperhatikan keseimbangan dalam penggunaannya agar teknologi tidak justru menjadi gangguan, melainkan alat yang

efektif untuk mendukung perkembangan literasi anak di era digital.

SIMPULAN

Peran teknologi dalam meningkatkan minat baca sangat penting di era digital, di mana akses informasi semakin mudah dan cepat. Namun, tantangan besar muncul dalam menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan minat baca, terutama di kalangan siswa. Teknologi dapat memperkaya pengetahuan, tetapi juga berisiko mengalihkan perhatian dari kegiatan membaca. Salah satu solusi efektif adalah dengan mengintegrasikan metode Game-Based Learning (GBL), yang menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik. Di SDN Kampung Baru, perubahan gaya hidup modern semakin memperburuk minat baca siswa. Integrasi metode Game-Based Learning (GBL) terbukti sebagai solusi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Model GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat baca siswa, serta memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan GBL di SDN Kampung Baru tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman melalui akses digitalisasi. Selain itu, model ini efektif digunakan tanpa membebani siswa secara emosional atau fisik, sehingga mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang memadukan teknologi dan pembelajaran inovatif, serta peran orang tua dalam membimbing anak untuk menggunakan teknologi secara bijak. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal melalui GBL dan literasi digital, generasi muda Indonesia dapat lebih maju dan memiliki minat baca yang tinggi, mengatasi tantangan menurunnya minat baca di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah Mursalin, S., & Muhsam, J. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*

- Flobamorata*, 2(1), 103–110.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.413>
- Ayu Saputri, S., Lestari, R., Angelika, M., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan Dan, F. (2023). *Mimbar PGSD Flobamorata STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD*. 1(4), 257–265.
<https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index>
- Breien, F. S. , & W. B. (2021). Narrative categorization in digital game-based learning: Engagement, motivation & learning. *British Journal of Educational Technology*. *British Journal of Educational Technology*.
- Candra, A. M. , & R. T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar*. 5(4), 11–17.
- Dwi Cahya, R., Mulya Budi Harsono, A., Arfika, L., & Dasar, P. (2023). STUMBLE GUYS BERBASIS LESSON STUDY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2688–2699.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7141>
- Ekowati, D. W. dan B. I. S. (2019). Ekowati, D. W dan B. I. Suwandayani. *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Fatha Zuhria, A., Dewi Kurnia, M., Hasanudin, C., & Bahasa dan Sastra, P. (2022). *Azeta Fatha Zuhria, dkk Dampak Era Digital terhadap Minat Baca Remaja*.
- Heriyanto, H. , & A. R. (2020). Peran Pemerintah Dalam Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Olah Raga Pada Akademi Sepak Bola Sekayu (Sysa) Kabupaten Musi Banyuasin. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 7(3), 402–411.
- Kartikawati, D., Kunci, K., Efektif, K., Dan Siswa, G., & Online, G. (2024). *IMPLEMENTASI KOMUNIKASI EFEKTIF GURU DENGAN SISWA DALAM MENCEGAH DAMPAK BURUK GAME ONLINE*. 12, 373–380.
<https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5850>
- Konok, V. , L.-P. K. , B. N. , F. B. , J. Z. , U. D. J. , & M. Á. (2021). Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive. *Computers in Human Behavior*.
- Lazarinis, F. , A. K. , P. C. , & V. V. S. (2020). Sensitizing young children on internet addiction and online safety risks through storytelling in a mobile application. *Education and Information Technologies*, 25(1).
- Mardiah, A., Nahriana, Mp., Adi Putra, Mp., Hascita Istiqomah, Mp., Maskhur Dwi Saputra, Mp., Andi Hudiah, Mp., Siti Nur Fikriyah, Mp., Nurlayli Hasanah, Mp., Wiwik Ariesta, Mp., Rahmatullah, Mp., Inanna, M., Nurul Husnul Hotimah, Mp., Novita Sariyani, Sp., Muhammad Yusup, Mp., Meli Fauziah, Mp., & Syamsidah, M. (2023). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*.
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66.
- Muafani, M. (2021). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 8(2), 134–139.
<https://doi.org/10.32699/ppkm.v8i2.1587>
- Noorhapizah, O., Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN SMART MODEL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. In *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 2, Issue 2).

- Rahayu, A. H., & Widodo, A. (2019). Understanding of Nature of Science Pre-Service Students and Elementary School Teachers in the Digital Age. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v9i2.3251>
- Rizky, . (2021). Korelasi Tipe Pemain Dengan Pengukuran Usability Pada Game Freemium. *Techno.Com*, 20(2), 245–258. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i2.4427>
- Samad, S. A. A. (2021). Diskursus Hakikat Kurikulum Pendidikan Islam. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 97–108. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v8i2.627>
- Simbolon, M. E. , M. A. , & N. M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas. Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542.
- Siti Marwa Awaliah, J. P. L. M. H. H. (2024). *Peran Teknologi Terhadap Minat Baca Anak Di SDN Pajajaran 01* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipspd/index>
- Syafitri, L. (2023). *Kemajuan Aplikasi Sistem Informasi Game Selular Gamifikasi dan Kognitif Dalam Mendukung Perubahan Sistem Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi*.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Winatha, K. R. dan I. M. D. Setiawan. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.