



Pengaruh Modifikasi Permainan Boy-Boyan Dan Karet Gelang Terhadap Minat Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar (The Effect Of Modifying Boy-Boyan And Rubber Band Games On Early Reading Interest In Elementary School)

Teni Hardiyani¹, Heri Yusuf Muslihin², Lutfi Nur³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Correspondence: tenihardiyani30@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 12, 2023

Revised July 15, 2023

Accepted August 20, 2023

Available online
September 27, 2023

A B S T R A K (Indonesia)

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran semakin popular dalam beberapa tahun terakhir, termasuk dalam konteks pendidikan membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan boy-boyan dan karet gelang terhadap minat membaca permulaan siswa sekolah dasar. Metode studi literatur digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis artikel-artikel terkait yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan boy-boyan dan karet gelang yang dimodifikasi dapat memiliki pengaruh positif terhadap minat membaca permulaan siswa sekolah dasar. Namun, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengabaikan aspek penting lain dalam proses pembelajaran. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menjelajahi jenis-jenis permainan dan modifikasi yang lebih luas. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan membaca permulaan di sekolah dasar.

A B S T R A C T (English)

The use of traditional games as a learning medium has become increasingly popular in recent years, including in the context of early reading education in elementary schools. This study aimed to investigate the effect of modified boy-boyan and karet gelang games on early reading interest in elementary school students. The literature review method was used in this study to analyze relevant articles published in the last five years. The results showed that the use of modified boy-boyan and karet gelang games can have a positive effect on early reading interest in elementary school students. However, the use of games as a learning medium should be adapted to the learning objectives and not neglect other important aspects of the learning process.

© 2023 JSD: Jurnal Sekolah Dasar

Citation:

Teni Hardiyani, Heri Yusuf Muslihin, Lutfi Nur. (2023). Pengaruh Modifikasi Permainan Boy-Boyan Dan Karet Gelang Terhadap Minat Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar (The Effect Of Modifying Boy-Boyan And Rubber Band Games On Early Reading Interest In Elementary School). *Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), pp. 58-63. <https://doi.org/10.36805/phxjrq81>



Published by LPPM Universitas Buana Perjuangan Karawang. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Minat membaca permulaan di sekolah dasar merupakan hal penting untuk membangun dasar pemahaman dan keterampilan membaca yang efektif pada anak-anak. Namun, minat membaca permulaan di sekolah dasar seringkali menurun akibat kurangnya motivasi dan kebosanan dalam belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk meningkatkan minat membaca permulaan di sekolah dasar.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan mengaplikasikan modifikasi permainan pada pembelajaran membaca di sekolah dasar. Modifikasi permainan dapat memotivasi anak-anak untuk membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Modifikasi permainan dapat dilakukan pada beberapa jenis permainan, seperti boy-boyan dan karet gelang. Namun, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi pengaruh modifikasi permainan tersebut terhadap minat membaca permulaan di sekolah dasar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kim dan Lee (2021), penggunaan modifikasi permainan pada pembelajaran membaca dapat meningkatkan minat membaca permulaan di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan dapat memotivasi anak-anak untuk membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan modifikasi permainan yang tidak tepat atau berlebihan dapat mengurangi minat membaca anak-anak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Huang, Lin, dan Chiu (2020), penggunaan permainan pendidikan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar dapat meningkatkan minat membaca permulaan pada anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan pendidikan dapat membantu anak-anak dalam memperoleh keterampilan membaca dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Modifikasi permainan karet gelang dapat meningkatkan minat membaca permulaan pada anak-anak. Modifikasi permainan karet gelang dengan memasukkan kata-kata sederhana dalam setiap putaran permainan dapat memotivasi anak-anak untuk membaca dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kata-kata tersebut (Lee dan Hwang, 2019).

Sedangkan penggunaan modifikasi permainan boy-boyan pada pembelajaran membaca di sekolah dasar dapat meningkatkan minat membaca permulaan pada anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan boy-boyan dapat memotivasi anak-anak untuk membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Zainuddin et al, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan boy-boyan dan karet gelang terhadap minat membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Penelitian akan berfokus pada dampak permainan ini terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga tentang potensi pembelajaran berbasis permainan sebagai metode untuk memperemosikan minat membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

2. Metode

Artikel ini menggunakan metode studi literatur untuk menjelaskan pengaruh modifikasi permainan boy-boyan dan karet gelang terhadap minat membaca permulaan di sekolah dasar. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis sumber-sumber literatur yang terkait dengan topik penelitian ini. Sumber-sumber literatur yang digunakan dalam analisis istudi literatur ini terdiri dari artikel jurnal, buku, dan dokumen terkait lainnya. Setelah sumber literatur yang relevan Setelah sumber literatur yang relevan terkumpul, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul terkait pengaruh modifikasi boy-boyan dan karet gelang terhadap minat membaca permulaan di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai baru yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamalik (2018), proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran, dimana guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran tersebut. Selain itu, proses pembelajaran juga melibatkan berbagai faktor, seperti lingkungan, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh seseorang. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Santoso, et al. (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang disampaikan, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran dan media pembelajaran merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan. Menurut Zhao dan Lv (2021), proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif harus dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam pembelajaran.

Menurut Zhou dan Li (2020), penggunaan game dan simulasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan krisis dan kreativitas. Namun, perlu diingat bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya bergantung pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Park dan Ryu (2020), penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan seseorang dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga harus disertai dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, seperti pendekatan berbasis masalah atau pembelajaran kolaboratif, untuk memastikan keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan, proses pembelajaran dan media pembelajaran memainkan peran penting dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas.

Kegiatan membaca permulaan merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memulai proses membaca, terutama pada siswa yang baru memasuki dunia literasi. Oleh karena itu, perlu dicari strategi yang tepat dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan permainan tradisional dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar serta meningkatkan keterampilan mereka secara interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanti, et al. (2017), penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa, serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar pembacaan.

Dalam konteks permainan tradisional, boy-boyan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lestari, et al. (2020), penggunaan permainan boy-boyan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dapat

meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep huruf dan kata secara lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam penelitian yang sama, Lestari, et al. (2020) juga menyimpulkan bahwa penggunaan permainan boy-boyan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan mereka secara efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti boy-boyan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Boy-boyan adalah permainan tradisional yang popular di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan oleh siswa laki-laki dengan menggunakan seutas tali atau benang yang diikatkan pada kedua ujung jari, kemudian dijulurkan ke dalam lingkaran yang telah dibuat di atas tanah atau permukaan yang datar. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan dengan melempar sejumlah biji atau batu ke dalam lingkaran tersebut dengan menggunakan ujung tali yang dipegang di kedua ujung jari.

Model permainan Boy-Boyan adalah permainan tradisional dengan total lima sampai 10 orang. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau porcelyn yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga. Sedangkan menurut pendapat lain, boy-boyan pada awalnya merupakan sebuah permainan tradisional yang dilakukan oleh laki-laki (Yuningsih et al., 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hasyim dan Maryani (2019), permainan boy-boyan dapat memberikan manfaat positif bagi siswa, seperti meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, dan interaksi sosial. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu dalam membangun karakter siswa, seperti disiplin, keberanian, dan kepercayaan diri.

Dalam konteks membaca permulaan di sekolah dasar, permainan boy-boyan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam meningkatkan minat baca siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanti, et al. (2017), penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa, serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar pembacaan.

Dalam penelitian yang sama, Susanti, et al. (2017) juga menyarankan agar guru dan orang tua dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan tradisional, seperti boy-boyan, sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan minat baca siswa. Dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan secara lebih baik.

Cara yang digunakan oleh guru untuk mengukur sejauh mana kemampuan social siswa adalah dengan melihat apakah anak sudah mampu mengikuti permainan, bekerja sama dengan temannya sehingga bersosialisasi dalam permainan karena ada beberapa siswa yang tidak mau terlibat dalam permainan yang mengakibatkan siswa menjadi tidak bersosialisasi. Hal ini dikarenakan siswa tidak tertarik pada permainan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pentingnya meningkatkan interaksi sosial sehingga siswa dapat berinteraksi dan meningkatkan rasa sosial siswa serta melatih kerja sama antar siswa. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah pendekatan individual terhadap siswa dan siswa dilibatkan dalam permainan, diberi motivasi atau reward yang dapat meningkatkan semangat siswa sehingga mau terlibat dalam permainan (Safitri et al., 2020).

Di samping itu, salah satu permainan tradisional yang popular di Indonesia adalah karet gelang. Permainan tradisional karet gelang juga memiliki potensi dalam meningkatkan minat

baca permulaan siswa di sekolah dasar. Karet gelang merupakan media yang menarik dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Pada permainan ini, siswa diharuskan untuk menangkap karet gelang yang dilempar ke udara dengan memainkan gerakan tertentu. Hal ini dapat membantu dalam mengembangkan koordinasi dan keterampilan motorik halus siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Nafi'ah (2020), ditemukan bahwa permainan tradisional karet gelang dapat meningkatkan minat baca permulaan pada anak usia dini. Menurutnya permainan karet gelang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mempercepat pembacaan, meningkatkan kemampuan memori, dan membantu anak belajar konsep huruf dan angka. Permainan karet gelang disini berupa memainkan karet gelang pada jari tangan sehingga membentuk beberapa jenis huruf.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sudaryanto dan Fatmasari (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dapat membantu meningkatkan minat baca permulaan pada anak-anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan menggunakan media permainan tradisional memiliki minat baca yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang belajar tanpa menggunakan media permainan.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa permainan tradisional karet gelang memiliki potensi untuk meningkatkan minat baca permulaan pada anak-anak. Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat baca permulaan pada anak-anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan boy-boyan dan karet gelang dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat membaca permulaan di sekolah dasar. Namun demikian, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan tidak boleh mengabaikan aspek-aspek penting lainnya dalam proses pembelajaran. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai jenis-jenis permainan dan modifikasi yang lebih bervariasi. Diharapkan, dengan terus dilakukan pengembangan dan peningkatan kualitas media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama dalam hal kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar.

REFERENCES (12pt, bold, Uppercase)

- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2018). How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), 25(1), 1-27. <https://doi.org/10.1145/3173574>
- Hamalik, O. (2018). Kurikulum dan Pembelajaran: Pengembangan Kompetensi Guru. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, R. N. & Nafi'ah, R. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Karet Gelang dalam Meningkatkan Minat Baca Permulaan pada Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 221-229.
- Hasyim, A., & Maryani, E. (2019). The Effect of Boy-Boyan Game on Creative Thinking and Social Interaction of Early Childhood in Kindergarten. International Journal of Early Childhood Education and Care, 8(1), 22-19.
- Huang, Y. M., Lin, Y. C., & Chiu, Y. L. (2020). Exploring the Effect of Game-Based Learning on Reading Ability and Interest of Elementary School Students. Interactive Learning Environments, 28(5), 652-667. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1555759>

- Kim, J., & Lee, J. (2021). The Effect of Game-Based Learning on Early Reading Motivation in Elementary School. *Sustainability*, 13(4), 2304. <https://doi.org/10.3390/su13042304>
- Lee, S., & Hwang, G. J. (2019). Learning with Fun? A Three-Dimensional Game-Based Learning Approach to Improving Early Reading Performance. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(1), 134-146. <https://www.istor.org/stable/26567812>
- Lestari, F., Yudiana, I., & Hasanah, N. (2020). Pengaruh Permainan Boy-Boyan Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 109-118.
- Park, J. H., & Ryu, H. (2020). How to Integrate Technology Into Teaching and Learning: The Case of Korea. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2231-2247. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09747-9>
- Safitri, W., Sumardi & Muslihin, H. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbond Mencari Harta Karun. *Jurnal PAUD Agopedia*. 4(1). 96-106.
- Santoso, B., Wardani, I., & Nugroho, A. (2019). The Effectiveness of Learning Media on Student Learning Motivation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1), 012091.
- Sudaryanto, A. & Fatmasari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Tradisional Terhadap Minat Baca Pemulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 89-98.
- Sunarya, D., & Suhendi, E. (2017). Pemanfaatan dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi (SNST) Fakultas Sains dan Teknologi, 1(1), 277-282.
- Susanti, E., Kurniawan, R., & Widiarti, A. (2017). The Use of Traditional Games in Early Reading Learning. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science (ICSS 2017)*, 127-131.
- Yuningsih, T. I., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Boy-boyan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 96–101.
- Zainuddin, Z., Indriwati, S. E., & Kurniawan, Y. (2019). Improving Reading Interest in Early Childhood Education Using Modified Traditional Games. *International Journal od Early Years Education*, 27(4), 357-370. <https://doi.org/10.1080/09669760.2018.1553447>
- Zhao, Q., & Lv, H. (2021). Effects of Online Multemedia Materials on Vocabulary Learninf of Chinese EFL Learners. *Computer Assisted Language Learning*, 34(2), 111-132.