

PKM PENINGKATAN MINAT BACA SISWA SD MELALUI MEDIA GAME VIRTUAL CARAKU DI SD MUHAMMADIYAH 7 SURABAYA

**Lukman Hakim¹⁾, Windyanisa Afifah Fauziana²⁾,
M. Taufiqur rohman³⁾, Amanat Solikah⁴⁾**

^{1,3)}Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya

²⁾Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya

⁴⁾ Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya
lukmanhakim@um-surabaya.ac.id

Abstract

SD Muhammadiyah 7 Surabaya is a leading Islamic elementary school that embraces the concept of an Innovative School, with a strong commitment to technology-based learning aimed at nurturing a generation of devout, knowledgeable, and high-achieving Muslim students. However, limited use of digital learning media remains a challenge, particularly in enhancing reading interest among early grade students. This community service initiative aims to introduce a new learning method through virtual game media to boost students' reading interest while also equipping both teachers and students with information technology skills in the context of literacy. The implementation method adapts the Dick & Carey instructional design model, which consists of seven stages, ranging from preparation to final reporting. The results indicate that the use of virtual games significantly enhances students' interest and ability in reading, while also providing teachers with new experiences in delivering more interactive and effective learning. Teachers responded to the program with enthusiasm and demonstrated readiness to integrate technology into the teaching and learning process. In conclusion, virtual game media has proven effective as a literacy learning innovation and serves as a viable solution to the limitations of conventional media previously used at SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

Keywords: Virtual Games; reading interest; educational media; elementary school.

Abstrak

Abstrak SD Muhammadiyah 7 Surabaya merupakan sekolah Islam unggulan yang mengusung konsep Sekolah Inovatif dengan komitmen terhadap pembelajaran berbasis teknologi untuk mencetak generasi muslim yang bertakwa, berilmu, dan berprestasi. Namun keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi tantangan khususnya dalam meningkatkan minat baca siswa kelas awal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan metode pembelajaran baru melalui media game virtual guna meningkatkan minat baca siswa serta membekali guru dan siswa dengan keterampilan teknologi informasi dalam konteks literasi. Metode pelaksanaan mengadaptasi model pengembangan Dick & Carey dalam tujuh tahap, mulai dari persiapan hingga penyusunan laporan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan game virtual secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa, serta memberikan pengalaman baru bagi guru dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Guru merespons program ini dengan antusias dan menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Kesimpulannya media game virtual terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran literasi dan dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan media konvensional yang selama ini digunakan di SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

Keywords: Game Virtual, minat baca, media edukasi, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Sekolah Inovatif SD Muhammadiyah 7 Jagir Surabaya merupakan Sekolah Islam Unggulan yang didirikan oleh Pimpinan Cabang Muhammadiyah Wonokromo pada 6 Juni 1966. Pendirian Sekolah Inovatif ini merupakan bagian dari tanggung jawab Muhammadiyah untuk mempersiapkan generasi muslim masa depan Indonesia yang Bertaqwa, Berilmu dan Berprestasi yang mempunyai Visi "Menjadi Sekolah Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Muslim yang Unggul". Sesuai dengan visi sekolah setiap tahap fase dalam pembelajaran harus ada inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Sekolah Inovatif SD Muhammadiyah 7 Surabaya berlokasi di Jl. Jagir Sidomukti VI D No.5 Surabaya, Jagir, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam metode Pembelajaran. Media dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran (Salsabila et al., 2023).

Namun sayangnya ketersediaan penggunaan Media dan Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk pembelajaran pada SD Muhammadiyah 7 Surabaya dapat dikatakan masih terbatas. Media pembelajaran merupakan salah satu parameter dalam pembelajaran yang tidak bisa dilepaskan. Media akan menjadi alat bantu dari materi yang diajarkan kepada pembelajar agar bisa tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Melalui Media Game Virtual dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, dengan penyajian konten multimedia salah satunya yang dapat dilakukan dengan penggunaan media Game

Virtual dalam pembelajaran adalah peningkatan minat baca anak (Asikin et al., 2019).

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak, terutama dalam bidang literasi. Di kelas 1 Sekolah Dasar (SD), anak-anak mulai mengenal dan mengembangkan dua keterampilan dasar yang sangat penting yaitu membaca dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis menjadi kunci dalam proses belajar, karena keduanya merupakan alat utama yang digunakan untuk memahami dan menyampaikan informasi. Sebagai dasar penguasaan kompetensi yang lain, kompetensi minat baca permulaan diupayakan dapat dikuasai setiap siswa agar nantinya mereka menjadi manusia yang memiliki kualitas tinggi sehingga dapat memenuhi visi pendidikan yang berwawasan keunggulan (Dahlan & Putri, 2019).

Kondisi rendahnya minat belajar siswa dalam membaca dan menulis disebabkan oleh kondisi keluarga yang kurang mendukung terutama dari peran orang tua siswa yang tidak memberikan bimbingan pengajaran kepada anak-anak mereka. Disisi lain kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua mereka terhadap kegiatan anaknya. Setiap siswa berkesempatan untuk terkoneksi satu dengan yang lain (Buchori et al., 2022). Pada Praktiknya teknologi media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca khususnya yang dilaksanakan dalam pembelajaran dirasa masih secara tradisional, belum memanfaatkan Teknologi Informasi untuk mendukung aspek pengembangan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga berdampak pada pemahaman siswa tentang kompetensi literasi digital. Media pembelajaran interaktif

sangat dibutuhkan siswa untuk melihat visual secara nyata seperti menggunakan media Game Virtual interaktif yang terbukti lebih membangkitkan minat dan memotivasi siswa untuk mengasah kemampuan minat baca (Yuan Mambu et al., 2018).

Di media Game Virtual terlibat dalam permainan Konten pelatihan, pembelajaran, dan mempelajari menggabungkan elemen permainan sehingga siswa dapat mudah memahami terkait materi konten minat baca secara maksimal.(Layalia et al., 2021)

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini mengacu pada model pengembangan pembelajaran Dick & Carey yang telah disesuaikan, mencakup delapan tahapan utama: persiapan, analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi, implementasi, selanjutnya pengembangan dan pemilihan bahan ajar, monitoring dan evaluasi, hingga penyusunan laporan akhir (Dahlan & Putri, 2019). Setiap tahapan dirancang untuk memastikan efektivitas program dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 7 Jagir Surabaya, dengan sasaran utama adalah para guru dan siswa sebagai penerima manfaat langsung dari program, khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan :

1. Tahap Persiapan

Fase ini dimulai dengan menyamakan pandangan antara tim pengusul dan mitra untuk memastikan alur dan strategi implementasi program dapat berjalan lancar. Hasil dari fase

persiapan ini berupa jadwal kegiatan, surat perjanjian, serta berbagai kesepakatan terkait program (Utami et al., 2021).

2. Analisis Kebutuhan

Proses ini mencakup pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru mengenai materi membaca. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses meningkatkan minat baca.

3. Desain Produk

Pada tahap ini tim merancang prototipe game virtual pembelajaran *CARAKU*. Prosesnya meliputi pemilihan skema warna yang sesuai, kemudian menerjemahkan desain tersebut ke dalam bahasa pemrograman.

4. Validasi Produk

Tahap validasi berfokus pada pencocokan materi minat baca dengan konten yang ada di dalam aplikasi game virtual.

5. Implementasi

Fase ini terdiri dari lokakarya (workshop) dan pendampingan bagi guru dan siswa untuk menggunakan media game virtual tersebut sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam tahap ini, guru dan siswa berpartisipasi aktif.

6. Pengembangan dan Pemilihan Bahan Ajar

Pada Tahap ini tim PLM dan guru sekolah SD Muhammadiyah 7 Jagir Surabaya menentukan pilihan atau mengembangkan konten isi materi pembelajaran yang sesuai dengan strategi peningkatan minat baca bagi siswa (Sulistyowati et al., 2025).

7. Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini melibatkan

pemantauan pelaksanaan kegiatan, evaluasi program, supervisi, serta penyusunan rencana tindak lanjut

8. Penyusunan Laporan

Fase terakhir adalah penyusunan laporan program oleh tim pengusul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Virtual CARAKU dirancang sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan minat baca siswa sekaligus menjadi terobosan baru sebagai aplikasi pengganti media pembelajaran konvensional di SD Muhammadiyah 7 Surabaya (Ningsih et al., 2023). Pertemuan awal dengan pihak sekolah khususnya guru menunjukkan antusiasme yang tinggi, terhadap rencana implementasi program pembelajaran inovatif menggunakan game edukasi CARAKU (Nisa et al., 2025).

Program ini dirancang untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa melalui media game virtual, sebuah pendekatan yang relatif baru di SD Muhammadiyah 7 Surabaya.



Gambar 1. Model pembelajaran konvensional di SD Muhammadiyah 7 Surabaya

Pelaksanaan program kegiatan ini menunjukkan tingginya minat siswa di SD Muhammadiyah 7 Surabaya

untuk belajar dan fokus dalam mengikuti arahan dari tim pengusul.

Game CARAKU berhasil menjadi terobosan baru dalam pembelajaran literasi disekolah tersebut yang sebelumnya belum mengintegrasikan media digital dalam meningkatkan minat baca untuk para siswanya. Keberlanjutan pemanfaatan Game CARAKU di masa mendatang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi generasi siswa berikutnya.



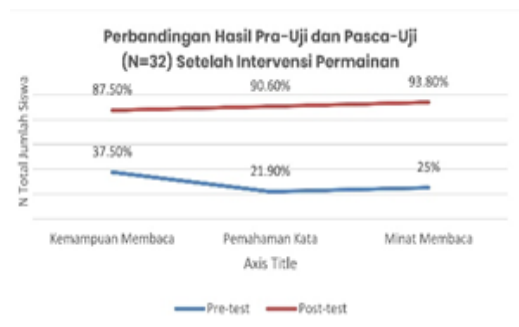
Gambar 2. Para siswa antusias untuk mencoba aplikasi cara mudah belajar membaca menggunakan Game Virtual CARAKU

Hasil dari Pengabdian ini menunjukkan adanya dampak signifikan dari penggunaan game edukasi CARAKU terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa.

Data pra-intervensi (pretest) mengindikasikan tingkat literasi yang rendah pada 32 siswa sampel atau N jumlah total siswa, di mana 37,5% menunjukkan kelancaran membaca yang terbatas dan 21,9% memiliki pemahaman kosakata yang kurang memadai. Selain itu survei awal juga mengidentifikasi minat membaca yang rendah pada 25% siswa.

Setelah dilakukan intervensi melalui game CARAKU analisis data pasca-intervensi (posttest) menunjukkan perubahan yang drastis. Kelancaran

membaca meningkat secara substansial dengan 87,5% siswa (28 dari 32) mencapai tingkat membaca yang lancar. Pemahaman kosakata juga mengalami perbaikan signifikan, di mana 90,6% siswa melaporkan adanya peningkatan dalam penguasaan kata-kata baru. Lebih lanjut aplikasi game ini cukup berhasil mengubah sikap siswa terhadap membaca. Hasil angket menunjukkan bahwa 93,7% siswa memiliki persepsi positif terhadap game ini, yang berkorelasi dengan peningkatan minat mereka dalam hal ini siswa terhadap kegiatan membaca. Secara keseluruhan temuan ini mengkonfirmasi efektivitas aplikasi game CARAKU sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi membaca, pemahaman kosakata, dan motivasi literasi pada siswa.



Gambar 3. Perbandingan data Siswa saat pretest dan setelah postest

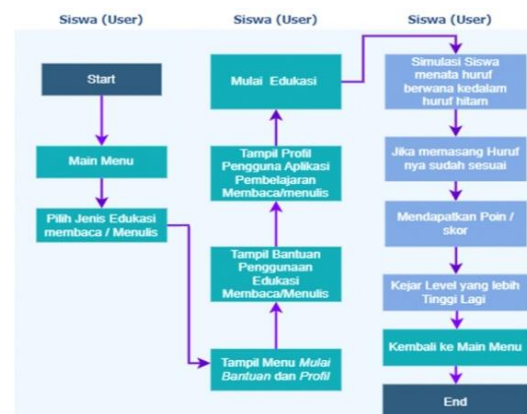
Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya bertujuan untuk membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan (Studi et al., 2022).

Selain itu sebagai luaran dari kegiatan ini tim pengusul telah menghasilkan artikel ilmiah yang akan dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat, serta artikel di media elektronik. Hal ini tidak hanya mendokumentasikan keberhasilan

program, tetapi juga memberikan pengalaman berharga bagi dosen dan mahasiswa dalam mensosialisasikan media pembelajaran inovatif.



Gambar 4. Tampilan dan Konten Game CARAKU



Gambar 5. Tampilan Flowchart CARAKU

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengatasi tantangan dalam proses belajar mengajar dengan berfokus pada peningkatan kompetensi siswa dan guru. Pemanfaatan media digital melalui game edukasi CARAKU diharapkan dapat menjadi solusi efektif dan terobosan baru, serta memperkaya media pembelajaran yang tersedia di SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan game virtual edukasi "CARAKU" di SD Muhammadiyah 7 Surabaya.

Implementasi ini menunjukkan hasil positif yang signifikan, yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa pada proses belajar membaca serta Guru juga mendapatkan pengalaman baru dalam mengajar dan merasa lebih mudah dalam memberikan bimbingan membaca. Game ini terbukti menjadi solusi inovatif yang efektif dalam mengatasi keterbatasan penggunaan teknologi dan rendahnya minat baca siswa. Proyek ini tidak hanya menghadirkan alat teknologi, tetapi juga memvalidasi pendekatan pedagogis yang inovatif.

Integrasi game virtual "CARAKU" yang berhasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dibandingkan metode konvensional, terutama dalam konteks di mana pendekatan tradisional gagal menarik minat siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih Kepada Rektor UMSURA, LRIPM dan diktilibang PP Muhammadiyah yang telah memberikan support dalam kegiatan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

,