

PENERAPAN *READING COMPETITION GAME* GUNA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Hariana Suryaningsih^{1*}, Rida Fironika², Evi Chamalah³

^{1,2}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

³Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung

E-mail: harianasurya1@gmail.com

Abstrak

Minat baca anak di Indonesia masih rendah, berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Reading Competition Game* terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV SD Negeri 32 Jelutung. Penelitian menggunakan desain pre eksperimental dengan *one group pretest-posttest design*, melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai sampel. Data literasi dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah penerapan metode, kemudian dianalisis menggunakan *paired samples t test* dengan bantuan SPSS 21. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan literasi siswa, ditandai dengan skor rata-rata pretest 4,05 menjadi 7,80 pada posttest. Nilai signifikansi uji statistik adalah 0,000 ($<0,05$), yang menegaskan bahwa metode *Reading Competition Game* berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Reading Competition Game* efektif sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa. Metode ini tidak hanya meningkatkan skor literasi, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa secara signifikan. Disarankan agar metode ini terus dikembangkan dan diadaptasi sesuai karakteristik siswa agar hasilnya optimal.

Kata kunci: *Reading Competition Game*, literasi siswa, sekolah dasar.

Abstract

Children's reading interest in Indonesia remains low, which impacts their reading ability and academic achievement. This study aims to examine the effect of implementing the *Reading Competition Game* method on the literacy skills of fourth-grade students at SD Negeri 32 Jelutung. This study uses a pre-experimental *one group pretest-posttest design* involving 20 fourth-grade students. Literacy data were collected through a test before and after the intervention and analyzed using *paired samples t-test* with SPSS 21. The results show a significant improvement in students' literacy skills, with the average pretest score increasing from 4.05 to 7.80 in the posttest. The statistical test significance value was 0.000 (<0.05), confirming that the *Reading Competition Game* method positively affects students' literacy skills. This study concludes that the *Reading Competition Game* is an effective learning strategy to improve students' literacy. The method not only enhances literacy scores but also fosters motivation and enthusiasm for learning significantly. It is recommended that this method be further developed and adapted according to students' characteristics for optimal results.

Keywords: *Reading Competition Game*, student literacy, elementary school.

PENDAHULUAN

Membaca memiliki peran yang sangat penting bagi anak (Purba et al., 2023), karena kegiatan ini tidak hanya memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menstimulasi perkembangan kognitif, imajinasi, dan empati. Melalui membaca, anak

dapat mengenal dunia luar (Erlangga et al., 2022), belajar nilai-nilai moral, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan membaca, anak akan memiliki fondasi yang lebih kuat untuk menghadapi tantangan akademik dan sosial, serta memupuk rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk terus belajar sepanjang hayat.

Minat baca anak-anak di Indonesia masih tergolong rendah dan menjadi perhatian serius dalam upaya meningkatkan literasi nasional. Menurut data UNESCO, indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%, artinya dari 1.000 orang, hanya satu yang memiliki minat membaca (Anbiya et al., 2022). Selain itu, survei Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% penduduk Indonesia yang rajin membaca buku (Triwinarti, n.d.). Faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca ini antara lain kurangnya kebiasaan membaca sejak dini, minimnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik, serta pengaruh budaya yang lebih mementingkan hiburan instan seperti media sosial atau televisi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi anak, yang terlihat dari hasil Asesmen Nasional 2021, di mana satu dari dua peserta didik jenjang SD sampai SMA belum mencapai kompetensi minimum literasi.

Permasalahan literasi di SD Negeri 32 Jelutung menghadapi berbagai tantangan, di mana rendahnya kemampuan anak dalam membaca lancar berpengaruh langsung pada prestasi belajar mereka. Data menunjukkan bahwa setiap tahun selalu ada siswa yang kurang lancar membaca, bahkan jumlahnya cenderung meningkat pasca pandemi corona. Salah satu penyebab utama adalah anak-anak tidak tertarik membaca karena bahan bacaan yang disediakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan minat mereka, sehingga mendesak perlunya inovasi dalam penyediaan dan pemilihan bacaan yang dapat menggugah minat dan antusiasme mereka.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menarik minat mereka untuk membaca. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah penerapan *Reading Competition Game*, yaitu suatu metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan kompetisi dalam membaca (Altaany, 2024). Dengan penerapan metode ini, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif membaca dan memahami teks.

Reading Competition Game diterapkan untuk meningkatkan minat baca, keterampilan membaca, dan pemahaman siswa melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Melalui kegiatan ini, siswa dapat merasa tertantang sekaligus termotivasi untuk terus berlatih membaca dengan baik. Kompetisi yang sehat diharapkan menumbuhkan semangat belajar, sehingga secara bertahap kemampuan literasi siswa akan meningkat. Pendekatan ini juga memungkinkan guru untuk lebih mudah memantau perkembangan siswa serta memberikan umpan balik yang lebih efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana penerapan *Reading Competition Game* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV di SD Negeri 32 Jelutung. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan minat baca, keterampilan membaca, serta pemahaman siswa terhadap teks bacaan setelah diterapkannya metode ini. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi praktis bagi guru dalam upaya meningkatkan literasi siswa, serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

METODE

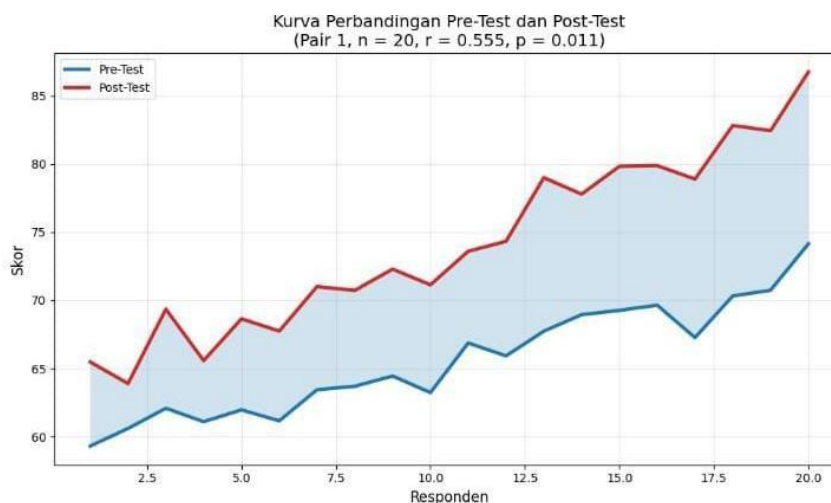
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*, yang berarti dilakukan dalam satu kelompok subjek tanpa adanya kelas pembanding. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 32 Jelutung yang berjumlah 20 siswa. Tempat dan waktu penelitian di IV SD Negeri 32 Jelutung pada bulan April 2025.

Metode pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui tingkat literasi siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan penerapan *Reading Competition Game*. Analisis yang digunakan *paired sampel t test* dengan bantuan aplikasi SPSS 21 untuk mengetahui perbedaan literasi siswa sebelum penerapan *Reading Competition Game*. dan sesudah diberikan penerapan *Reading Competition Game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

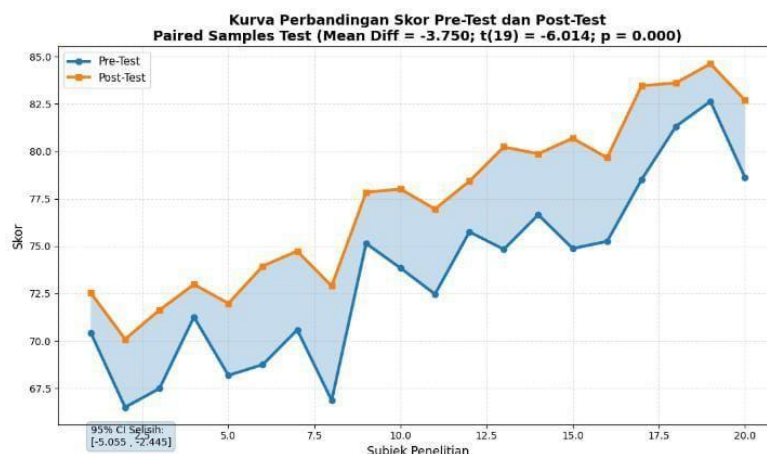
Hasil

Hasil pre-test dan post-test kemampuan literasi siswa disajikan pada gambar berikut.



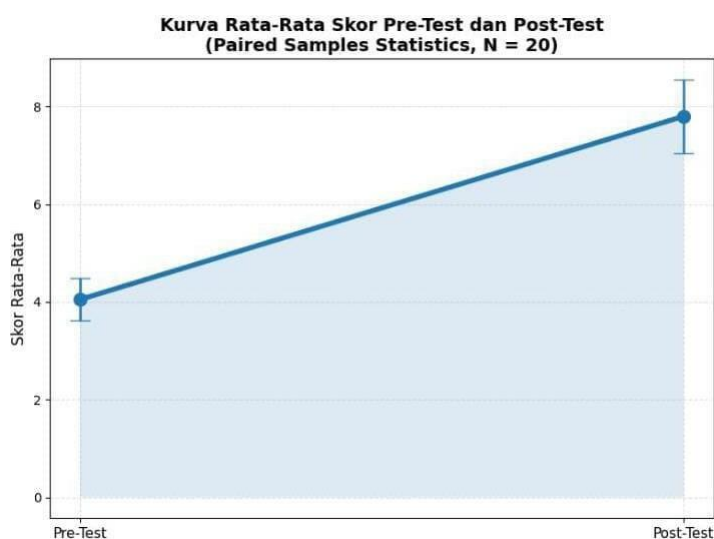
Gambar 1. Perbandingan Pre Test dan Post Test

Kurva perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* menunjukkan adanya peningkatan skor yang konsisten pada sebagian besar responden setelah perlakuan diberikan. Garis *Post-Test* berada lebih tinggi dibandingkan garis *Pre-Test*, yang mengindikasikan bahwa hasil setelah intervensi lebih baik daripada sebelum intervensi. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,555 menunjukkan hubungan yang sedang dan positif antara skor *Pre* dan *Post*, artinya responden yang memiliki skor awal lebih tinggi cenderung tetap memiliki skor lebih tinggi setelah perlakuan. Nilai signifikansi 0,011 ($< 0,05$) menegaskan bahwa perbedaan yang terlihat pada kurva tersebut bersifat signifikan secara statistik, sehingga peningkatan skor pada *Post-Test* tidak terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai dampak dari perlakuan atau program yang diberikan.



Gambar 2. Perbandingan Skor Pre Test dan Post Test

Hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *Pre-Test* dan *Post-Test*. Nilai selisih rata-rata (*Mean*) sebesar $-3,750$ menandakan bahwa skor *Post-Test* lebih tinggi dibandingkan *Pre-Test*. Nilai $t = -6,014$ dengan derajat kebebasan (*df*) 19 serta signifikansi $0,000 (< 0,05)$ mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Selain itu, rentang *95% Confidence Interval* yang berada antara $-5,055$ hingga $-2,445$ dan tidak melintasi nol memperkuat bukti bahwa peningkatan skor pada *Post-Test* merupakan efek nyata dari perlakuan yang diberikan, bukan terjadi secara kebetulan.



Gambar 3. Peningkatan rata-rata skor *Post-Test*

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics*, rata-rata skor *Pre-Test* sebesar $4,05$ dengan standar deviasi $1,932$, sedangkan rata-rata skor *Post-Test* meningkat menjadi $7,80$ dengan standar deviasi $3,350$ pada jumlah responden yang sama ($N = 20$). Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil setelah perlakuan diberikan. Nilai *Std. Error Mean* pada *Pre-Test* ($0,432$) dan *Post-Test* ($0,749$) menunjukkan tingkat ketelitian estimasi rata-rata, di mana variasi skor pada *Post-Test* relatif lebih besar dibandingkan *Pre-Test*, namun secara keseluruhan data ini mengindikasikan adanya peningkatan skor yang cukup nyata setelah intervensi.

Pembahasan

Reading Competition Game Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa

Pada tahap awal, guru terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan literasi yang dihadapi siswa, seperti rendahnya minat baca, kurangnya pemahaman terhadap isi bacaan, serta keterbatasan kemampuan siswa dalam menemukan informasi penting dari teks. Berdasarkan kondisi tersebut, guru merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan *Reading Competition Game* sebagai strategi utama agar kegiatan membaca menjadi lebih menarik, menantang, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Materi bacaan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, baik dari segi tingkat kesulitan bahasa maupun tema bacaan, sehingga siswa dapat memahami isi teks dengan lebih mudah namun tetap menantang kemampuan berpikir mereka.

Reading Competition Game diterapkan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk menciptakan kerja sama antar siswa dengan kemampuan literasi yang berbeda-beda, sehingga siswa yang lebih mampu dapat membantu teman sekelompoknya yang masih mengalami kesulitan. Guru menjelaskan aturan permainan secara jelas, mulai dari mekanisme membaca teks, waktu yang diberikan, jenis soal yang harus dijawab, hingga sistem penilaian yang digunakan. Penjelasan aturan yang rinci membantu siswa memahami alur kegiatan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus diselesaikan bersama kelompoknya.

Selama proses permainan berlangsung, siswa diminta membaca teks bacaan secara cermat dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah membaca, siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan, baik secara individu maupun melalui diskusi kelompok. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk mengukur berbagai aspek literasi, seperti kemampuan memahami makna kata dan kalimat, menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Dengan adanya unsur kompetisi antar kelompok, siswa terdorong untuk membaca dengan lebih fokus dan teliti agar dapat memperoleh skor yang maksimal. Situasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan dinamis, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Peran guru dalam penerapan *Reading Competition Game* sangat penting sebagai fasilitator dan pengarah pembelajaran. Guru berkeliling mengamati aktivitas siswa, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, serta memastikan bahwa seluruh siswa berpartisipasi secara aktif.

Guru juga memberikan penguatan dan umpan balik terhadap jawaban siswa, baik berupa pujian atas jawaban yang benar maupun penjelasan tambahan terhadap jawaban yang kurang tepat. Melalui bimbingan ini, siswa tidak hanya mengetahui benar atau salahnya jawaban, tetapi juga memahami alasan di balik jawaban tersebut, sehingga pemahaman literasi mereka semakin mendalam. Penerapan *Reading Competition Game* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa. Kegiatan membaca yang dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi membuat siswa merasa lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak lagi memandang membaca sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Motivasi yang meningkat ini berdampak langsung pada keterlibatan siswa

dalam pembelajaran, di mana mereka lebih aktif membaca, bertanya, dan berdiskusi mengenai isi bacaan. Dengan demikian, proses pembelajaran literasi menjadi lebih hidup dan interaktif.

Reading Competition Game melatih siswa untuk membaca secara aktif dan kritis. Siswa tidak hanya membaca teks secara sekilas, tetapi dituntut untuk memahami isi bacaan secara mendalam agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Proses ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, seperti menganalisis informasi, membandingkan isi bacaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari teks (Paige et al., 2024). Kemampuan-kemampuan ini merupakan bagian penting dari literasi yang harus dikuasai siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penerapan *Reading Competition Game*. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai Pre-Test dan Post-Test yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa. Selain itu, hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan semakin menguatkan bahwa *Reading Competition Game* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi siswa. Data ini menjadi bukti empiris bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar literasi siswa kelas IV.

Penerapan *Reading Competition Game* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV di SD Negeri 32 Jelutung, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil tes (Gambar 1 dan 2) dan analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan tersebut. Pada kondisi awal sebelum penerapan metode ini, kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah hingga sedang, yang tercermin dari nilai rata-rata *Pre-Test* yang belum optimal. Siswa cenderung membaca secara mekanis tanpa pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan, serta kurang menunjukkan minat dan motivasi dalam kegiatan membaca. Pembelajaran membaca yang bersifat konvensional membuat sebagian siswa cepat merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya konsentrasi dan hasil belajar literasi. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui *Reading Competition Game*.

Setelah *Reading Competition Game* diterapkan dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam cara siswa berinteraksi dengan teks bacaan. Kegiatan membaca tidak lagi dipandang sebagai tugas individual yang monoton, melainkan sebagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi. Unsur kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk membaca dengan lebih sungguh-sungguh agar dapat memahami isi bacaan secara utuh dan menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan kemampuan pemahaman bacaan siswa, karena mereka membaca dengan tujuan yang jelas dan terarah, bukan sekadar menyelesaikan tugas yang diberikan guru. *Reading Competition Game* memberikan stimulus yang kuat terhadap proses berpikir siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam permainan dirancang untuk menguji berbagai aspek literasi, mulai dari kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami kosakata dalam konteks, hingga menarik kesimpulan dari teks bacaan.

Proses ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan analitis terhadap bacaan yang mereka baca. Kemampuan literasi siswa berkembang secara bertahap dan berkelanjutan,

yang tercermin dari peningkatan skor *Post-Test* dibandingkan dengan *Pre-Test*. Hasil analisis data kuantitatif semakin memperkuat bahwa *Reading Competition Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV di SD Negeri 32 Jelutung. Nilai rata-rata *Post-Test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *Pre-Test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan metode ini. Hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05 menegaskan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan literasi siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai dampak langsung dari penerapan *Reading Competition Game*. Dengan demikian, secara empiris metode ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi siswa. Penerapan *Reading Competition Game* juga berpengaruh signifikan terhadap aspek afektif siswa. Siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan membaca, seperti meningkatnya rasa percaya diri, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Kompetisi yang dikemas secara menyenangkan membuat siswa merasa dihargai atas usaha dan kontribusinya, baik secara individu maupun kelompok. Sikap positif ini sangat penting dalam pembelajaran literasi, karena minat dan motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami bacaan. *Reading Competition Game* mendorong terjadinya interaksi dan kerja sama yang intens antar siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Proses belajar kolaboratif ini memperkaya pemahaman siswa, karena mereka tidak hanya mengandalkan penjelasan guru, tetapi juga belajar dari teman sebaya. Interaksi sosial yang positif ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung peningkatan kemampuan literasi secara menyeluruh.

Penerapan *Reading Competition Game* juga membantu meningkatkan konsentrasi dan ketelitian siswa dalam membaca. Adanya batasan waktu dan sistem penilaian membuat siswa lebih fokus saat membaca teks bacaan. Mereka belajar untuk mengelola waktu dengan baik dan memanfaatkan kesempatan yang ada untuk memahami bacaan secara optimal. Kebiasaan ini secara tidak langsung melatih keterampilan membaca efektif, yang sangat penting dalam pengembangan literasi di jenjang pendidikan dasar. Dengan meningkatnya konsentrasi dan ketelitian, siswa menjadi lebih mampu menangkap informasi penting dalam bacaan. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui *Reading Competition Game* berkontribusi pada pembentukan kebiasaan membaca yang lebih baik. Siswa tidak lagi menganggap membaca sebagai aktivitas yang membosankan atau membebani, melainkan sebagai kegiatan yang menarik dan menantang.

Pengalaman positif ini berpotensi menumbuhkan minat baca siswa dalam jangka panjang, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kemampuan literasi secara berkelanjutan. Dengan kata lain, *Reading Competition Game* tidak hanya memberikan dampak jangka pendek terhadap hasil belajar, tetapi juga manfaat jangka panjang bagi perkembangan literasi siswa. Peran guru dalam penerapan *Reading Competition Game* juga sangat menentukan keberhasilan peningkatan literasi siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Guru mengarahkan jalannya permainan, memberikan bimbingan kepada

siswa yang mengalami kesulitan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil kerja siswa. Dukungan guru yang optimal membantu siswa memahami tujuan pembelajaran dan memaksimalkan potensi yang dimiliki selama proses belajar berlangsung.

Dampak positif penerapan Reading Competition Game dalam pembelajaran Literasi

Penerapan *Reading Competition Game* memberikan dampak positif terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Kegiatan belajar secara berkelompok melatih siswa untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Siswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama. Pengalaman ini tidak hanya mendukung peningkatan literasi, tetapi juga membentuk karakter siswa, seperti sikap percaya diri, disiplin, dan sportivitas dalam berkompetisi. Penerapan *Reading Competition Game* dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 32 Jelutung merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, serta evaluasi yang berkelanjutan, metode ini mampu menciptakan pembelajaran membaca yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pada awal penerapan, sebagian siswa masih menunjukkan sikap ragu dan kurang percaya diri, terutama siswa yang memiliki kemampuan membaca yang relatif rendah. Mereka cenderung pasif dan khawatir tidak mampu bersaing dengan teman-temannya. Namun, setelah guru menjelaskan bahwa kompetisi yang dilakukan bersifat edukatif, menyenangkan, dan menekankan kerja sama kelompok, sikap siswa mulai berubah secara bertahap. Siswa menjadi lebih terbuka dan bersedia terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena merasa suasana belajar tidak menekan, melainkan mendukung dan memotivasi.

Reading Competition Game mampu menarik perhatian siswa secara signifikan. Unsur permainan, aturan yang jelas, serta sistem penilaian yang transparan membuat siswa merasa tertantang untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa menunjukkan respons antusias ketika kegiatan dimulai, seperti memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius, segera mengambil posisi dalam kelompok, dan menyiapkan diri untuk membaca teks yang diberikan. Respons positif ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil menciptakan ketertarikan awal siswa terhadap kegiatan literasi, yang sebelumnya sering dianggap membosankan. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang nyata selama penerapan *Reading Competition Game*. Siswa terdorong untuk membaca dengan lebih sungguh-sungguh karena adanya tujuan yang ingin dicapai, yaitu memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Motivasi ini bersifat intrinsik dan ekstrinsik, di mana siswa termotivasi oleh keinginan untuk memahami bacaan serta oleh penghargaan yang diberikan dalam bentuk pengakuan kelompok terbaik. Kombinasi kedua jenis motivasi ini membuat siswa lebih fokus, tekun, dan berusaha maksimal dalam menyelesaikan tugas membaca. Respons positif siswa juga terlihat dari meningkatnya keaktifan mereka dalam diskusi kelompok. Saat membahas isi bacaan dan menjawab pertanyaan, siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan saling bertukar informasi dengan teman sekelompoknya.

Diskusi yang berlangsung tidak hanya sebatas mencari jawaban yang benar, tetapi juga melibatkan proses saling menjelaskan dan meyakinkan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat secara intelektual dalam pembelajaran, yang merupakan indikator penting dari motivasi belajar yang tinggi. *Reading Competition Game* memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri siswa. Melalui aktivitas kompetitif yang menyenangkan, kesempatan untuk menjawab pertanyaan, serta pemberian umpan balik secara langsung, siswa menjadi lebih yakin terhadap kemampuan mereka dalam memahami bacaan dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Tokac et al., 2019). Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk membaca teks dengan suara lantang, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Keberhasilan menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin memberikan pengalaman keberhasilan yang memperkuat kepercayaan diri mereka. Pengalaman ini sangat penting dalam pembelajaran literasi, karena rasa percaya diri yang baik akan mendorong siswa untuk terus mencoba dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan membaca.

Suasana pembelajaran yang tercipta melalui *Reading Competition Game* cenderung lebih menyenangkan dan kondusif. Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran, ditandai dengan ekspresi wajah yang ceria, keterlibatan aktif, serta interaksi yang positif antar teman. Perasaan senang dan nyaman ini berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa bahwa kegiatan membaca bukan lagi beban, melainkan aktivitas yang dapat dinikmati bersama. Lingkungan belajar yang positif ini juga membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap kegiatan membaca dan evaluasi. Motivasi belajar siswa semakin diperkuat dengan adanya umpan balik dan apresiasi dari guru. Guru memberikan pujian, penguatan, serta penghargaan sederhana kepada kelompok atau siswa yang menunjukkan usaha dan hasil yang baik. Apresiasi ini tidak hanya berfokus pada kemenangan, tetapi juga pada proses, seperti kerja sama yang baik, ketekunan membaca, dan keberanian menyampaikan pendapat.

Respons siswa terhadap apresiasi tersebut sangat positif, di mana mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan literasi mereka. *Reading Competition Game* juga berdampak pada pembentukan sikap positif siswa terhadap kegiatan membaca dalam jangka panjang. Siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap bacaan, baik di dalam maupun di luar kelas. Beberapa siswa terlihat lebih antusias meminjam buku, membaca teks tambahan, atau bertanya tentang bacaan lain yang menarik. Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dibangun melalui *Reading Competition Game* tidak hanya bersifat sementara, tetapi berpotensi berkelanjutan. Respons siswa terhadap penerapan *Reading Competition Game* juga tercermin dari kedisiplinan dan tanggung jawab mereka selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih tertib mengikuti aturan permainan, menghargai giliran membaca, serta menyelesaikan tugas tepat waktu. Kedisiplinan ini muncul karena siswa memahami bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota. Dengan demikian, motivasi belajar siswa tidak hanya tercermin dari antusiasme, tetapi juga dari sikap bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Keberlanjutan respons positif siswa terhadap penerapan *Reading Competition Game* juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran

literasi. Siswa tidak hanya aktif saat permainan berlangsung, tetapi juga menunjukkan kesiapan belajar sejak awal pembelajaran dimulai. Mereka tampak lebih fokus ketika guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi bacaan yang akan digunakan. Kesiapan belajar ini mencerminkan adanya dorongan internal pada diri siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, yang merupakan indikator kuat dari meningkatnya motivasi belajar. Penerapan *Reading Competition Game* membantu siswa mengembangkan rasa kompetitif yang sehat. Siswa belajar bahwa kompetisi tidak selalu identik dengan persaingan yang negatif, melainkan dapat menjadi sarana untuk saling memotivasi dan meningkatkan kemampuan diri.\

Siswa menunjukkan sikap sportivitas, seperti menerima hasil permainan dengan lapang dada dan tetap memberikan dukungan kepada kelompok lain. Sikap ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar dan pengembangan diri. Motivasi belajar siswa juga tercermin dari meningkatnya usaha mereka dalam menghadapi kesulitan membaca. Ketika menemukan kosakata yang sulit atau isi bacaan yang kompleks, siswa tidak langsung menyerah, melainkan berusaha mencari makna melalui diskusi kelompok atau bertanya kepada guru. Sikap pantang menyerah ini menunjukkan adanya motivasi belajar yang tinggi, di mana siswa memiliki kemauan untuk memahami bacaan dengan lebih baik. Lingkungan belajar yang mendukung melalui *Reading Competition Game* membuat siswa merasa aman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan (Somerville et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Reading Competition Game* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan literasi siswa, ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata literasi dari 4,05 pada pretest menjadi 7,80 pada posttest serta nilai signifikansi uji statistik yang lebih kecil dari 0,05, sehingga metode ini efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

SARAN

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada durasi waktu penelitian yang relatif pendek. Waktu pelaksanaan perlakuan (*treatment*) hanya dilakukan pada bulan April 2025. Durasi yang singkat ini belum bisa memastikan apakah peningkatan minat baca dan kemampuan literasi siswa bersifat konsisten dan berkelanjutan dalam jangka panjang dikarenakan efek jangka panjang belum teruji. Berdasarkan keterbatasan tersebut, berikut maka perbaikan yang akan penelitian lakukan selanjutnya yakni dengan memperpanjang Durasi Intervensi (*Studi Longitudinal*): sebagai bahab perbaikan penelitian selanjutnya sebaiknya penelitian dilakukan dalam rentang waktu yang lebih lama untuk memantau konsistensi motivasi belajar siswa dan melihat apakah kebiasaan membaca yang terbentuk melalui gim ini benar-benar bertahan dalam jangka panjang

REFERENCE

- Altaany, H. M. (2024). Reading Competitions and Their Role in Enhancing Creativity. Available at SSRN 5147523. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5147523
- Anbiya, W., Garini, F. C., & Purwandari, T. (2022). Optimalisasi Pembangunan Perpustakaan di Indonesia berdasarkan Indikator Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat: Aplikasi Metode K-Medoids Clustering. *BIAStatistics Journal of Statistics Theory and Application*, 2022(1), stat5–stat5.
- Erlangga, R., Putri, F. P., Wardana, B. A., Noviana, R., Kiyato, P. L., & Al Fathin, H. (2022). Upaya Peningkatan Minat Baca Anak Usia Dini di Kelompok Belajar Jasmin Assalam Desa Gilirejo, Kabupaten Sragen melalui Metode SAS (Structural, Analythic, Syntatic) Media Bergambar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4).
- Firmansyah, A., & Lestari, S. (2023). Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar melalui Metode Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–58.
- Lisnawati, L. (2025). Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa dalam Diskusi melalui Model Kooperatif TGT pada Pembelajaran Agama Islam. *Analysis*, 3(1), 157–164.
- Nugroho, W., & Handayani, T. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring dan Pemahaman Teks Anak. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 210–223.
- Paige, D. D., Rupley, W. H., & Ziglari, L. (2024). Critical thinking in reading comprehension: Fine tuning the simple view of reading. *Education Sciences*, 14(3), 225. <https://doi.org/10.3390/educsci14030225>
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192.
- Rahmawati, D., & Siregar, M. (2024). Inovasi Metode Kompetisi Membaca untuk Mengatasi Rendahnya Minat Baca Siswa Pasca Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Teori dan Praktik Kependidikan*, 8(3), 189–201.
- Sari, R. P., & Utami, P. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Interaktif terhadap Aspek Sosial Emosional dan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 11(1), 74–85.
- Somerville, S. G., Harrison, N. M., & Lewis, S. A. (2023). Twelve tips for the pre-brief to promote psychological safety in simulation-based education. *Medical Teacher*, 45(12), 1349–1356. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2023.2214305>.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>

Hariana Suryaningsih, dkk. *Penerapan Reading Competition Game...*

Triwinarti, W. (n.d.). Membacakan Nyaring sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Anak Sejak Dini di Sekolah Bermain Matahari, Pondok Cina, Kota Depok. *Bhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 4.