

## Analisis Model *Instructional Games* dalam Materi Karangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Nur Rizky Amalia<sup>1</sup>, Andi Prastowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> *Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*  
e-mail: [20204082005@student.uin-suka.ac.id](mailto:20204082005@student.uin-suka.ac.id)

**ABSTRAK.** Reading is a very important activity, which functions to make a large collection of words that students have so that students' communication becomes better, besides that reading can also make students wider, but in fact what happens in the current situation is less interest. read by students in Indonesia, this can be seen from the results of research conducted by UNESCO. The purpose of this research is to be able to see the results of the existing theoretical analysis by presenting the instructional game model theory which is expected to make students' reading interest better.

The method uses literature review. Data to support this journal paper is sourced from the literature on the problems studied. Various kinds of literature references, namely books, scientific journals, papers and scientific articles, come from the internet. Writing maximizes the mutual continuity of each other and is in accordance with the subject matter of the discussion. The data obtained were filtered and sorted with the discussion pkpk, then conducted an assessment of scientific papers based on designed data that were interconnected with one another. The data analysis method is descriptive argumentative.

The results showed that the implementation of learning to read narrative essays using an instructional game model that uses multimedia lectors inspire is very helpful for students, which is supported by existing theories, the instructional game model can help teachers in making a computer-based learning process with game offerings so that participants students can accept what the teacher's goals with a pleasant taste.

**Kata kunci:** Instructional Games Model, Reading, Narrative

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Farhurohman (2017) mengungkapkan bahwa diantara yang dapat menjadi faktor pendukung kemampuan komunikasi peserta didik adalah dengan memperbanyak koleksi kosa kata, dengan adanya koleksi kosa kata maka peserta didik akan menjadi seseorang yang mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik. proses pembelajaran di dalam kelas mengharuskan peserta didik mempunyai kemampuan komunikasi yang baik agar saat guru menjelaskan materi pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahaminya, antara guru dan peserta didik akan mempunyai komunikasi yang baik, selain itu fungsi dari peserta didik mempunyai koleksi kosa kata yang banyak akan memudahkan peserta didik dalam merangkai kata-kata baik lisan maupun tulis.

Kegiatan kebiasaan membaca wajib di lakukan peserta didik sebelum memulai pembelajaran yang dimana peserta didik mendapatkan keuntungan dari kegiatan membaca tersebut, keuntungan tersebut adalah agar peserta didik dapat merangkai kata saat berkomunikasi. Kegiatan membaca karangan narasi merupakan salah satu kegiatan yang dapat melatih peserta didik dalam merangkai kata. Mawarni (2015) mengungkapkan bahwa jenis pengembangan

paragraf pada tulisan dalam rangkaian pada kejadian awal, tengah dan akhir merupakan sebuah kegiatan membaca karangan narasi.

Membaca yang sangat penting ini ternyata tidak diimplementasikan dalam kehidupan di Indonesia khususnya pada anak sekolah dasar. Saepudin (2015) menyebutkan bahwa International Association for Evaluation of Educational (IEA) pada tahun 2006 dalam sebuah kemampuan membaca peserta didik SD kelas IV di 30 negara di dunia Indonesia berada pada urutan ke 29, menunjukkan orang Indonesia membaca untuk mendapatkan informasi baru 23,5%. Kondisi saat ini yang sudah berbeda, yaitu ada gadget yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, masyarakat Indonesia saat ini jika dihadapkan dengan 2 pilihan antara gadget atau buku maka tidak sedikit yang akan memilih gadget untuk sarana mereka dalam menghabiskan waktu luang. Informasi yang ada dalam bentuk cetak ataupun elektronik ketika membicarakan mengenai minat baca masyarakat Indonesia khususnya peserta didik SD maka akan menghasilkan hasil survei bahwa minat baca di Indonesia akan selalu rendah. Irwansyah (2018) mengemukakan hasil dari survei yang dilakukan oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural (UNESCO) pada tahun 2017 minat baca peserta didik yang ada di Indonesia mempunyai indeks 0,001 yang artinya diantara 1000 orang di Indonesia hanya satu orang yang mempunyai minat dalam membaca. Sammiah (2016) mengungkapkan bahwa banyak sekali pembelajaran selama ini di jenjang pendidikan khususnya pada jenjang sekolah Dasar sering kali dianggap remeh bahkan hingga diabaikan dalam sudut kualitas pembelajarannya.

Keadaan di Indonesia saat ini khususnya yang terjadi pada peserta didik SD yang dimana mempunyai minat baca yang rendah, sedangkan membaca sendiri adalah hal yang penting dilakukan untuk dapat membuat komunikasi menjadi lebih baik dan mempunyai pengetahuan yang luas. Permasalahan ini menarik perhatian untuk dapat memberikan suatu solusi didalamnya, salah satu solusi yang dapat dihadirkan adalah dengan model instructional games. Model instructional games adalah sebuah model dalam suatu pembelajaran berbasis komputer, Bahriah (2017) menyebutkan bahwa tujuan dari model instructional games ini adalah sebagai fasilitas belajar dalam suatu pembelajaran yang akan didapatkan peserta didik dengan sebuah pengalaman belajar yang menarik. Maka dibuatlah sebuah penelitian mengenai analisis model ini dengan sebuah materi yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan.

## **METODOLOGI**

Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan, disebut kepustakaan karena dalam menyelesaikan penelitian ini menghasilkan data dan memerlukan bahan yang berasal dari perpustakaan pada umumnya seperti buku, ensklopedia, majalah, kamus jurnal, dokumen. Harahap (2014: 68). Hasil yang didapatkan dari penelitian ini di berbagai macam sumber seperti buku dan artikel ilmiah. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan ada juga yang jenis data kuantitatif.

Sumber penelitian dan hasil literatur yang didapatkan akan dirancang berdasarkan hasil studi dari informasi yang ada. Penulisan akan dilakukan secara maksimal dengan membuat paragraf dan kata dalam pokok pembahasan saling berkesinambungan. Data yang diperoleh selanjutnya akan disaring dan disusun dengan pokok pembahasan. Selanjutnya akan dibuat sebuah karya tulis penulisan ilmiah yang dilakukan secara tersusun dan runtut tanpa menghilangkan saling berkesinambungan itu sendiri. Teknik analisis data yang ada bersifat deskriptif argumentatif.

## **TEMUAN DAN DISKUSI**

### **Hasil Penelitian**

## Model *Instructional Games*

Masyarakat Indonesia di era sekarang mempunyai ciri yang dimana salah satu ciri tersebut adalah selalu ingin mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut berkaitan dengan berbagai macam bidang, salah satu bidang yang sangat penting untuk dapat menimbulkan perubahan adalah bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai berbagai komponen didalamnya, komponen tersebut adalah guru, peserta didik, dan kurikulum. Tujuan pembelajaran dapat tercapai karena ada peran guru dalam suatu proses pembelajaran. Implementasi guru dalam mengelola sebuah kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan yang telah direncanakan maka dapat menggunakan cara yang biasanya dinamakan model. Model dalam pembelajaran selain untuk membantu guru dalam mencapai tujuan,

juga dapat menjadikan kualitas pembelajaran menjadi efektif dan efisien atau menjadi lebih baik. Nurdyansyah (2016: 19) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah sebuah cara mengajar yang dapat digunakan didalam semua mata pelajaran, contohnya seperti model *pictures and pictures*, *example non example*, *jigsaw* dan lain sebagainya. Maesaroh (2013: 154) menjelaskan bahwa model adalah strategi yang digunakan dalam penyampaian materi. Pendapat yang telah dijelaskan diatas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah cara atau strategi pendekatan yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran agar dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan proses belajar dan mengajar, selain itu model tentu juga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran bertujuan untuk dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Model sudah banyak digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran, adapun model yang selama ini banyak digunakan contohnya seperti model *koperatif learning* dan *problem based learning*, selain model tersebut ada satu model lagi yaitu model *instructional games*. Bahriah (2017: 134) menjelaskan bahwa model ini dapat dikenali dari pola yang digunakan yaitu peserta didik akan merasakan proses pembelajaran dalam sebuah permainan dengan rasa yang menantang dan menyenangkan. Irfan (2014: 168) juga menjelaskan bahwa *instructional games* adalah “perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan atau kompetensi dalam aktivitas pembelajaran”. *Instructional games* adalah contoh metode dari CBI itu yang diungkapkan oleh Rusman (2013). Dari adanya beberapa pendapat maka dapat kita simpulkan bahwa model *instructional games* adalah strategi atau cara pendekatan yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran dengan berbasis komputer, yang bertujuan untuk dapat membuat proses pembelajaran guru dan peserta didik menjadi lebih interaktif, menyenangkan serta efektif dan efisien. Contoh model *instructional games* yaitu multimedia interaktif *lectora inspire*, multimedia ini sangat bagus digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Rusdyaningtyas (2017: 32) menjelaskan bahwa *lectora inspire* adalah “Authoring Tool untuk pembangunan konten e- learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation”.

Contoh media yang dapat digunakan untuk model *instructional games* adalah media interaktif yang dibuat menggunakan *lectora inspire*, ada beberapa jurusan keguruan yang diadakan program pelatihan pembuatan media interaktif dengan *lectora inspire* ini. Adapun tahapan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan media interaktif ini adalah, pertama menyampaikan tujuan pembelajaran, kedua memberikan informasi terkait cara menggunakan media interaktif, ketiga memberikan waktu siswa untuk dapat menggunakan media interaktif dengan bimbingan guru masuk ke setiap tahapan yang ada dimenu, kelima mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran apa yang telah dilakukan.

Kelebihan yang dimiliki *model instructional games* contohnya multimedia *lectora inspire* memang sangat menguntungkan untuk proses pembelajaran seperti membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, memperbesar perhatian peserta didik, efektif, efisien,

memberikan pengalaman yang tidak didapatkan dengan cara lain dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, namun itu semua tidak menutup kemungkinan adanya kelemahan dari multimedia interaktif ini seperti design atau tampilan yang buruk dapat membuat peserta didik bingung sehingga tujuan tidak dapat tercapai, tidak dapat digunakan untuk peserta didik yang mempunyai keterbatasan fisik dan spesifikasi computer yang harus memadai.

Jika dilihat dari berbagai sisi maka akan terdapat 2 sisi yang perlu diperhatikan dari model tersebut yaitu faktor pendukung sekaligus dapat menjadi faktor penghambat. Menurut Imron (2014: 75) Pertama factor pendidik yang dimana untuk menggunakan media ini guru harus mempunyai kemampuan dalam bidang computer khususnya *lectora inspire*, selain itu guru juga harus dapat menjadikan suasana kelas yang kondusif dan interaktif. Kedua factor peserta didik, pembelajaran akan bermakna jika peserta didik merasakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, maka dari itu dengan adanya media interaktif ini memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat melakukan proses belajar secara mandiri dan menyenangkan. Ketiga factor lingkungan, karena ruang kelas akan menjadi hal penting agar peserta didik merasa nyaman saat melakukan pembelajaran.

Selain 3 faktor yang menjadi pendukung sekaligus penghambat pembelajaran menggunakan media interaktif, Sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga sangat berperan dalam kelangsungan proses pembelajaran. Tanjung (2016: 134) menjelaskan hasil penelitiannya mengenai kualitas sarana dan prasarana berdasarkan akreditasi sekolah, 80,9% untuk SDN 028 Tarakan (Akreditasi A), 78,7% untuk SDN 013 (Akreditasi B), 55,3% untuk SDN 021 Tarakan (Akreditasi C). Hasil data tersebut menunjukkan tidak semua sekolah khususnya SD mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap, sehingga banyak SD yang mempunyai sarana dan prasarana tidak lengkap tidak dapat menggunakan *model instructional games* contohnya multimedia *lectora inspire*. Sisi yang kedua dilihat dari sisi kompetensi guru, seluruh guru SD mempunyai kemampuan dasar namun tidak semua guru mempunyai keterampilan dalam membuat multimedia *lectora inspire* karena perlu pelatihan khusus dalam belajar membuat multimedia tersebut, solusinya pimpinan sekolah hendaknya memberikan pelatihan kepada guru-guru yang ada agar dapat menguasai keterampilan dalam membuat *model instructional games* dengan menggunakan *lectora inspire*.

### Membaca

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting dalam keterampilan berbahasa. Harianto (2020: 1) menjelaskan bahwa membaca adalah adanya bahan cetakan yang dimana akan dilakukan pengucapan dan perolehan kata yang terdapat pada bahan cetak tersebut. Samniah (2016) juga menjelaskan bahwa membaca merupakan kemampuan berbahasa pada tahap kemampuan dasar peserta didik yang tentu harus ditindak lanjuti. Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu proses memahami makna yang terkandung dalam sebuah gabungan kosa kata yang dibentuk menjadi beberapa kalimat.

Membaca mempunyai beberapa jenis yang harus diketahui. Maemuh (2019:

20) menyebutkan bahwa jenis membaca ada 3 yaitu membaca permulaan, membaca lanjut dan membaca lancar. Membaca permulaan adalah proses belajar membaca yang terjadi pada kelas 1 dan kelas 2 SD, aturan dalam membaca permulaan adalah melakukan persiapan seperti duduk dalam keadaan siap, sudah meletakkan buku di meja dengan rapi, memegang buku dengan baik, melihat dan memperhatikan semua yang ada pada buku seperti tulisan dan gambar. Setelah kegiatan membaca yang telah dilakukan oleh peserta didik, maka peserta didik diajarkan seperti guru memberikan contoh dalam kegiatan membaca dengan menekankan lafal dan intonasi kata per kata dalam kalimat, kalimat mempunyai beberapa kata, kata terdiri dari berbagai maca,

huruf, huruf tersebut di perkenalkan ke peserta didik contohnya a, b, c, d, jika ada kata-kata baru untuk peserta didik didalam bacaan tersebut setidaknya kata-kata itu menggunakan huruf yang sudah dikenal oleh peserta didik, seperti ubi, tamu, meja. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan tahapan dasar paling penting yang dilakukan hanya pada kelas 1 dan kelas 2 saja, membaca permulaan akan menentukan keberhasilan membaca pada tahap berikutnya. Tujuan membaca permulaan tidak hanya untuk mencapai target pada tahap berikut tetapi juga sangat baik untuk pengetahuan atau wawasan yang akan dimiliki peserta didik, akan banyak pengalaman yang didapatkan peserta didik pada tahap membaca permulaan ini agar dapat mempertinggi daya pikirnya.

Pada tahap kedua adalah tahap lanjut, pada tahap lanjut ada beberapa jenis cara membaca seperti membaca dalam hati, membaca pemahaman, membaca cepat, membaca teknik, membaca indah, membaca pustaka, dan membaca bahasa. Menurut Masmuah (2019) membaca dalam hati adalah membaca tanpa mengeluarkan suara dan menggerakkan bibir, akan tetapi harus tetap dapat memahami bacaan serta mengingat pemahaman mengenai bacaan tersebut. Berdasarkan macam-macam jenis membaca pada tahap lanjut ini memfokuskan kepada lancarnya peserta didik dalam membaca, selain kelancaran juga dalam bentuk intonasi pelafalan yang baik.

Pada tahap ketiga adalah tahap membaca lancar, menurut Eny (2010: 5) membaca lancar adalah membaca tanpa ada salah atau terjadi pengulangan dalam membaca tanpa menyampingkan intonasi dan pelafalan kata yang benar serta memperhatikan setiap tanda baca yang ada. Melatih membaca yang baik dan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan merupakan tujuan dari membaca lancar. Beberapa hal yang harus di perhatikan dalam kegiatan membaca lancar yaitu pelafalan, yaitu mengucapkan kata per kata dalam sebuah kalimat dengan ucapan yang benar sesuai bacaan tersebut, intonasi, yaitu lagu yang terdengar saat membaca kata yang tergabung menjadi kalimat, contohnya intonasi saat bertanya dan memberi tahu jawaban tentu mempunyai intonasi yang berbeda, tanda baca, kalimat akan menjadi lebih baik jika didalamnya terdapat tanda baca, contohnya titik (.) koma (,). Membaca merupakan kegiatan yang harus ada dalam proses pembelajaran, dalam membaca peserta didik mempunyai tahapan dalam perkembangan membaca, dalam membaca peserta didik mempunyai beberapa tahapan menurut Riansi (2016: 189) ada beberapa tahapan dalam perkembangan peserta didik dalam membaca, dan tahapan tersebut terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

Tahap fantasi, pada tahap ini yang diperlukan adalah contoh yang baik dari orang tua dan guru, karena pada tahap fantasi ini peserta didik akan menganggap buku adalah hal yang penting, buku kesukaannya akan sering dibawa kemana-mana dan sering digunakan contohnya hanya dengan membolak-balikkan buku tersebut. Tahap pembentukan konsep diri, orang tua harus dapat memberikan rangsangan pada tahap ini contohnya mengajak membaca buku bersama, menanyakan buku mana yang menjadi kesukaannya jangan menghalangi peserta didik untuk dapat memiliki buku yang dia suka, pada tahap ini peserta didik akan merasa bahwa dirinya merupakan seorang pembaca sehingga ada suatu waktu dia akan berpura-pura membaca dengan sikap terlihat seperti seakan-akan pembaca dewasa. Tahap membaca gambar, orang tua dan guru pada tahap ini hendaknya selalu memberikan kesempatan agar peserta didik dapat membaca sesering mungkin. Kata yang mempunyai gambar akan mempermudah peserta didik mengenal kosa kata, sehingga ketertarikan membaca peserta didik menjadi lebih tinggi. Tahap pengenalan bacaan, orang tua dan guru pada tahap ini harus memberikan kesempatan peserta didik untuk membaca, karena peserta didik akan membaca yang ada disekeliling mereka, seperti kardus, pasta gigi dan lain-lain. Tahap membaca lancar, guru dan orang tua pada tahap ini bertugas mengarahkan buku bacaan mana yang sesuai dengan perkembangannya, karena pada tahap ini peserta didik akan dapat membaca buku sebagai jenis secara bebas.

Pada hakikatnya ada faktor yang mempengaruhi minat baca peserta didik seperti motivasi, lingkungan sekitarnya, dan bahan bacaan. Motivasi merupakan sebuah pendorong peserta didik dalam melakukan kegiatan membaca, dengan adanya motivasi ini maka peserta

didik akan lebih tertarik dengan proses kegiatan membaca. Motivasi ini terdiri dari 2 bagian yaitu motivasi bagian intrinsik yaitu motivasi yang sudah ada dalam diri peserta didik itu sendiri, yang kedua adalah bagian ekstrinsik yang berada diluar dri dalam peserta didik. Cara guru atau orang tua agar meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca adalah dengan memberikan metode atau cara yang menarik saat kegiatan mmbaca, atau dapat memberikan bahan bacaan yang berkualitas namun tetap berada pada jalur peserta didik contohnya hal-hal yang masih berhubungan dengan kehidupannya sendiri. Yang kedua faktornya adalah lingkungan sekitar peserta didik, peserta didik khususnya SD mempunyai karakter sebagai peniru yang handal, maka dari itu hendaknya lingkungan sekitarnya memberikan contoh yang baik untuknya, khususnya orang tua dan guru yang harus sesering mungkin mencontohkan kegiatan membaca. Yang ketiga faktor bahan bacaan, untuk dapat meningkatkan minat baca peserta didik SD orang tua dan guru hendaknya memberikan bahan bacaan yang sesuai dengan karakter umur mereka. Bahan bacaan yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik tidak hanya dilihat dari isinya saja namun juga dalam penyajiannya, bahan bacaan anak atau peserta didik tentunya akan berbeda dengan bahan bacaan orang yang lebih dewasa, contohnya guru, kakak, orang tua.

### Karangan Narasi

Ahsin (2016: 159) berpendapat bahwa “narasi merupakan sebuah karya yang didalamnya terkandung sebagai aspek tentang rangkain cerita”. Semi (2007: 53) juga menjelaskan bahwa narasi merupakan tulisan itu berisi cerita tentang kehidupan manusia. Peristiwa kehidupan manusia yang diceritakan itu boleh merupakan kehidupan nyata, imajinasi dan boleh gabungan keduanya. Cerita itu memiliki nilai keindahan, baik keindahan isinya maupun penyajiannya. Didalam peristiwa itu ada konflik, yaitu pertentangan kepentingan, kemelut atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Tanpa konflik, cerita tidak menarik. Didalamnya seringkali terdapat dialog untuk menghidupkan cerita. Tulisan disajikan dengan menggunakan cara kronologis. Dengan adanya penjelasan dari beberapa ahli diatas maka dapat dijabarkan bahwa karangan narasi adalah suatu paragraf dalam sebuah tulisan yang memiliki rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dengan urutan awal tengah, dan akhir, sehingga dapat kita jelaskan secara umum bahwa karangan narasi merupakan suatu alur permasalahan yang terjadi karena adanya tokoh, yang selanjutnya dirangkai menjadi sebuah cerita atau peristiwa.

Keraf dalam Aljatila (2015) menjelaskan bahawa “membagi jenis karangan menjadi lima macam, yaitu argumentasi, narasi, persuasi, eksposisi, dan deskripsi”. Supriyanto dkk (2013: 182) dalam jurnalnya menyebutkan “ada 4 jenis tulisan narasi yaitu eksposisi, deskripsi, persuasi dan argumentasi”. Semi (2007: 5) menjelaskan bahwa “narasi terbagi menjadi dua jenis, dua jenis tersebut adalah narasi artistik dan narasi ekspositorik”. Narasi artistik merupakan narasi yang membuat nyaman sang pembaca dalam membaca karya narasinya tersebut, contohnya seperti novel dan cerita pendek. Jenis narasi yang kedua adalah narasi ekspositorik ialah sebuah narasi yang menceritakan suatu suka duka yang terjadi pada kehidupan seseorang, contohnya seperti cerita kecelakaan, bencana yang terjadi pada manusia sehingga menyebabkan menewaskan beberapa korban, narasi pada jenis ini bisa kita baca pada surat kabar atau majalah. Narasi ekspositorik bukan suatu tulisan yang mementingkan fakta sebuah kejadian yang belum lama terjadi, narasi ini bisa dikatakan bertolak belakang dengan kisah nyata yang kejadiannya sudah lama terjadi, sehingga dijadikan sebuah cerita, narasi ekspositorik mirip dengan karya eksposisi. Widayati (2011: 30) menjelaskan bahwa “narasi memiliki ciri berisi suatu cerita, menekankan susunan kronologis atau dari waktu ke waktu dan memiliki konflik

Aljatila (2015) berpendapat bahwa karakteristik karangan narasi secara umum, yaitu melukiskan atau menggambarkan objek, berisi rincian-rincian objek, membuat pembaca atau pendengar merasakan sendiri atau mengalami sendiri, hasil penyerapan panca indera.

### Analisis Kegiatan Membaca Karangan Narasi dengan Model Instructional Games

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mengharuskan peserta didik agar dapat menguasai beberapa keterampilan, keterampilan tersebut adalah membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Membaca, membaca adalah sebuah kegiatan dimana peserta didik mengucapkan kosa kata menjadi sebuah kalimat baik cetak maupun non-cetak. Membaca mempunyai beberapa tahapan dari membaca permulaan untuk kelas 1 dan kelas 2 SD, membaca lanjut, dan membaca lancar. Fungsi membaca untuk peserta didik adalah untuk dapat memperlancar komunikasi peserta didik itu sendiri, selain itu membaca juga berfungsi untuk dapat memberikan informasi dan wawasan kepada semua orang khususnya kepada peserta didik.

Membaca merupakan hal yang sangat penting yang dimana membaca merupakan suatu kegiatan keterampilan berbahasa reseptif setelah kegiatan keterampilan berbahasa menyimak Rajab (2016: 174), namun di Indonesia hal yang berkaitan dengan membaca selalu mendapatkan hasil yang rendah, maka dari itu perlu adanya suatu perubahan dari pembelajaran dimana agar peserta didik sudah terbiasa sejak dini dalam hal membaca. Selama ini pembelajaran yang berkaitan dengan membaca hanya menggunakan metode pada umumnya seperti ceramah dan sejenisnya. Pembelajaran yang dapat digunakan agar meningkatkan minat baca peserta didik adalah menggunakan model instructional games yaitu menggunakan multimedia lectora inspire. Model instructional games ini merupakan model pembelajaran berbasis komputer yang ditampilkan dalam bentuk permainan yang menyenangkan untuk peserta didik. pada multimedia lectora inspire sendiri guru dapat membuat multimedia interaktif dengan menyajikan materi karangan narasi didalamnya. Lectora bisa di desain sendiri berdasarkan kebutuhan dan kemauan dari guru, pada tahap pertama guru membuat rancangan dari multimedia lectora tersebut seperti apa saja yang ada di menu (Biodata guru, materi, soal dan sejenisnya), setiap menu yang ada dapat mengantarkan peserta didik pada apa yang sesuai dengan menu tersebut.

Multimedia lectora inspire bisa digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran membaca karangan narasi, guru dapat membuat kreatif mungkin dengan perpaduan gambar, warna, dan tulisan. Multimedia lectora inspire menyajikan sebuah proses pembelajaran dengan bertampilan permainan agar peserta didik dapat menumbuhkan minat bacanya dengan pengalaman yang menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu Model instructional games dapat dipraktikkan dalam sebuah pembelajaran materi membaca karangan narasi, dengan sebuah multimedia lectora inspire. Multimedia lectora inspire mempunyai komponen lengkap yang dimana guru dapat memadukan antara warna dan gambar yang menarik disajikan dalam sebuah permainan yang menyenangkan. Minat membaca yang dimiliki peserta didik di Indonesia masih sangat rendah, maka perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran membaca agar peserta didik dapat memiliki minat baca sejak dini. proses pembelajaran membaca karangan narasi dapat menjadi lebih menyenangkan dengan adanya model instructional games yaitu multimedia lectora inspire.

## **REFERENSI**

- Asniar. (2020). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa. *Jurnal Bening*. 4(1).  
Ernawati, Yenni, dkk. (2020). "Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial". *Jurnal Education and Development*. 8(2).  
Hermon, D. (2015). *Geografi Bencana Alam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Hidayah, Yuliana Faridatul, dkk. (2017). "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 2(2).
- Kanti, fitra yurisma, dkk. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN I JEMBER". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12(1).
- Lestiani, Winda, dkk. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Bahaya Virus pada Mata Pelajaran Biologi". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 14(2).
- Nursholihat, Khoerunnisa, dkk. (2017). "Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa Sd Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian Pre-Experimental Terhadap Siswa Kelas V Sd Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang)". *jurnal Pena Ilmiah*. 2(1).
- Pinati, Sri Ayu Cahya, & DB. KT.NGR. Semara Putra 2. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(1).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka.
- Sinaga, Siti Nur Iman. (2015). "Peran petugas kesehatan dalam manajemen penanganan Bencana Alam". *Jurnal Ilmiah Integritas*. 1(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, I. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahid, Farhan Saefuddin, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal System*. 16(5).