

Implementasi Game Edukasi Berbasis *Montessori* untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa

Sukma Wati^{1*}, Mulyadi², Anggih Tri Cahyadi³

¹⁻³STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

Corresponding Author's e-mail: sukmawat809@gmail.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 06 Juni, 2026

Page: 2160-2169

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2793>

Article History:

Received: April 17, 2026

Revised: Mei 26, 2026

Accepted: Juni 18, 2026

Abstract: This study investigates the implementation of Montessori-based educational games to enhance reading interest among second-grade students at SDN Lanta. The low motivation in reading activities among elementary students has prompted the need for engaging and innovative learning media. Using a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, data were collected from 16 students through questionnaires, observations, and documentation. The results showed an increase in mean reading interest scores from 56.3 to 68.8, with a statistically significant difference ($p = 0.001$) based on Wilcoxon Signed Rank Test. The findings highlight that Montessori-based educational games effectively foster students' enthusiasm, focus, and motivation in reading activities. These results underscore the importance of integrating interactive, child-centered media to improve literacy an essential skill for educational success.

Keywords: Montessori, Educational Games, Reading Interest, Literacy, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi game edukasi berbasis Montessori dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II di SDN Lanta. Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi permasalahan utama yang memerlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan relevan. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen berupa one-group pretest-posttest, dengan sampel sebanyak 16 siswa yang diambil secara total sampling. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata minat baca dari 56,3 menjadi 68,8 dengan nilai $p = 0,001$ (Wilcoxon Signed Rank Test), yang menunjukkan signifikansi. Temuan ini membuktikan bahwa game edukasi berbasis Montessori mampu meningkatkan antusiasme, fokus, dan motivasi belajar membaca siswa. Pentingnya hasil ini adalah mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi dasar siswa secara efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Montessori, Game Edukasi, Minat Baca, Literasi, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa sekolah dasar ((Ardelia et al., 2025),(Amalia et al., 2024)). Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, serta meningkatkan keterampilan berbahasa(((Rahma et al., 2024),(Tarigan et al., 2023),(Oktariani &

Ekadiansyah, 2020))). Namun, pada kenyataannya minat baca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah (Prasrihamni et al., 2022), (Sari et al., 2020)). Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas II SDN Lanta yang menunjukkan kurangnya ketertarikan terhadap kegiatan membaca baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagian besar siswa hanya membaca ketika mendapat tugas dari guru dan belum memiliki kesadaran untuk membaca secara mandiri (Sari et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas II SDN Lanta, pembelajaran membaca masih dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran tanpa didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan sulit mempertahankan konsentrasi saat kegiatan membaca berlangsung. Selain itu, rendahnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi digital di era modern memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif (Sari et al., 2020), (Zebua, 2023). Penggunaan media berbasis digital dinilai mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai aktivitas visual, permainan, dan pembelajaran interaktif (Edlin et al., 2025), (Abdullah & Nurhalizah, 2025)). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah game edukasi berbasis Montessori (Aisya et al., 2022), (ANNISA, 2024), (Aisya et al., 2022)). Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan prinsip-prinsip pembelajaran Montessori yang menekankan aktivitas belajar mandiri, pembelajaran multisensori, eksplorasi aktif, dan mekanisme koreksi diri (*self-correction*). Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Game edukasi berbasis Montessori dirancang untuk membantu siswa belajar membaca melalui aktivitas bermain yang menarik, bertahap, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Hafiza et al., 2026), (Hafiza et al., 2026)). Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif, serta menumbuhkan minat baca siswa secara lebih optimal (Mahendra et al., 2025), (Ali et al., 2025). Selain itu, pendekatan Montessori memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Usman & Azizah, 2024), (Saitakela et al., 2026)). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan game edukasi berbasis Montessori terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran literasi dan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran membaca yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Seperti permasalahan sebagaimana diuraikan diatas juga dijumpai di SDN Lanta kecamatan Lambu Kabupaten Bima berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas II pada tanggal 27 Agustus – 5 September 2025 menurut beliau bahwa peserta didik kurang memiliki minat membaca, sehingga masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), kisaran 40% siswa kelas II telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan dalam Bahasa Indonesia dan kisaran 60% siswa kelas II belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum dengan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Sedangkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SDN Lanta menunjukkan bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah. Kelas II terdiri atas 16 siswa yang menjadi subjek dalam pengamatan awal penelitian. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran membaca, diperoleh data bahwa sebanyak 62,5% berada pada kategori minat baca rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa saat kegiatan membaca berlangsung, rendahnya partisipasi dalam aktivitas membaca, serta kecenderungan siswa membaca hanya ketika mendapatkan instruksi dari guru. Sementara itu,

37,5% berada pada kategori minat baca sedang, namun aktivitas membaca yang dilakukan masih belum konsisten dan belum tumbuh sebagai kebiasaan belajar yang dilakukan secara mandiri.

Temuan hasil observasi tersebut diperkuat oleh data angket minat baca yang telah diberikan kepada seluruh siswa. Berdasarkan hasil pengolahan angket, diperoleh rata-rata skor minat baca sebesar 23,9 dari skor maksimum 56. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat baca siswa secara umum masih berada pada kategori rendah. Rendahnya minat baca siswa terlihat dari kurangnya antusiasme dalam memanfaatkan bahan bacaan yang tersedia, minimnya inisiatif untuk membaca di luar kegiatan pembelajaran, serta rendahnya ketertarikan siswa terhadap aktivitas literasi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di kelas belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar membaca yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sehingga minat baca dapat berkembang secara lebih optimal.

Kajian teoritis dalam penelitian ini didukung oleh teori minat baca, teori *game-based learning*, dan pendekatan Montessori. Minat baca diartikan sebagai dorongan internal yang menimbulkan rasa senang dan ketertarikan seseorang terhadap kegiatan membaca. ((Amalia et al., 2024),(Efendi et al., 2023)). Sementara itu, *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan efektivitas belajar siswa((Raharjo et al., 2024),(Aoliyah, 2023),(Arifin & Dinata, 2026))). Adapun Integrasi ketiga konsep tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran membaca yang lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Lanta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan game edukasi berbasis *Montessori* terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Dalam desain penelitian ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lanta. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa minat baca siswa kelas II masih perlu ditingkatkan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada tanggal 27 Agustus sampai dengan 5 September 2025 pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Lanta agar proses pengumpulan data dapat berjalan secara efektif tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SDN Lanta pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Lanta yang berjumlah 16 siswa. Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil. Khalayak sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang memiliki tingkat minat baca rendah dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar observasi, angket minat baca siswa, dokumentasi kegiatan, serta game edukasi berbasis *Montessori* sebagai media pembelajaran utama. Perangkat teknologi yang digunakan terdiri atas laptop, dan proyektor untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Game edukasi berbasis *Montessori* dirancang dengan tampilan visual menarik, aktivitas membaca interaktif, permainan mengenal huruf dan kata, serta fitur umpan balik langsung (*feedback*) yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan menyenangkan. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian, melakukan observasi awal, serta menyiapkan media pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal minat baca siswa. Selanjutnya, peneliti Penerapkan pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Montessori selama beberapa kali pertemuan. Setelah

perlakuan selesai diberikan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat baca setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil penelitian dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat baca siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran membaca dan karakteristik siswa. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, dan dokumen pembelajaran lainnya. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji peningkatan hasil belajar. Data hasil angket minat baca dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase untuk mengetahui tingkat minat baca siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penerapan game edukasi berbasis Montessori terhadap minat baca siswa digunakan uji *N-Gain* dan uji *t-test* sederhana. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Lanta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, pertama diberi pretest pada tanggal 2 april 2026 untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diberi posstest pada tanggal 8 april 2026 setelah diberikan perlakuan. pada siswa kelas II SDN Lanta dengan tujuan mengetahui pengaruh penerapan game edukasi berbasis *Montessori* terhadap peningkatan minat baca siswa. Penelitian dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah penerapan game edukasi berbasis Montessori. Data diperoleh melalui angket minat baca, observasi aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa tingkat minat baca siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam kegiatan membaca, kurang percaya diri saat diminta membaca di depan kelas, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Setelah penerapan game edukasi berbasis Montessori, terjadi peningkatan minat baca siswa yang terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya partisipasi aktif selama kegiatan membaca, serta bertambahnya keinginan siswa untuk membaca secara mandiri. Berikut hasil rata-rata skor minat baca siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Perbandingan Indikator Literasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Indikator	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1	Ketertarikan membaca	58%	84%
2	Keaktifan dalam pembelajaran	60%	86%
3	Konsentrasi saat membaca	55%	82%
4	Keinginan membaca mandiri	57%	85%
	Rata-rata	57,5%	84,25%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa rata-rata minat baca siswa mengalami peningkatan dari 57,5% menjadi 84,25% setelah penggunaan game edukasi berbasis Montessori. Hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan kategori peningkatan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Montessori efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Selain hasil angket, observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus saat mengikuti kegiatan membaca menggunakan game edukasi. Siswa lebih mudah mengenal huruf, kata, dan kalimat sederhana karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa yang sebelumnya kurang tertarik membaca menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi berbasis Montessori memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, dan rasa percaya diri siswa dalam kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca. Peningkatan minat baca siswa tidak terlepas dari karakteristik game edukasi berbasis Montessori yang menekankan pembelajaran multisensori, aktivitas bermain sambil belajar, serta pembelajaran mandiri. Melalui aktivitas permainan yang interaktif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan tidak mudah merasa bosan. Prinsip Montessori yang memberikan kebebasan belajar sesuai kemampuan siswa juga membantu siswa belajar membaca dengan lebih nyaman dan percaya diri.

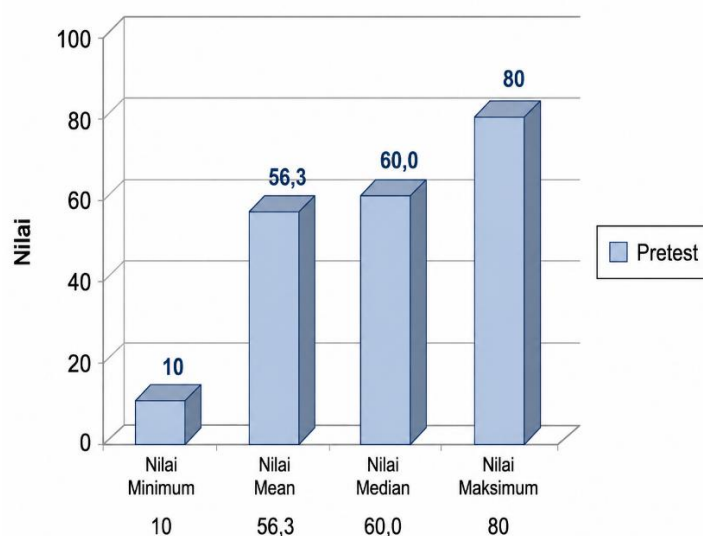
Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *game-based learning* yang menyatakan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Montessori yang menekankan pentingnya penggunaan media konkret dan aktivitas multisensori dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game edukasi berbasis Montessori memiliki implikasi positif bagi proses pembelajaran membaca di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif untuk meningkatkan minat baca siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas literasi siswa sejak dini. Dengan demikian, penerapan game edukasi berbasis Montessori dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas II SDN Lanta.

Data Pretest dan Posttest

Data Pretest

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum diberikan perlakuan melalui media game edukasi berbasis Montessori. Klasifikasi data hasil pretest minat baca siswa dapat dilihat pada lampiran nilai pretest. Pretest diberikan kepada 16 siswa kelas II SDN Lanta sebelum proses pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Montessori diterapkan. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa belum menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam kegiatan membaca. Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran membaca serta mudah merasa bosan ketika diminta membaca teks sederhana. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata dan memahami bacaan sederhana.

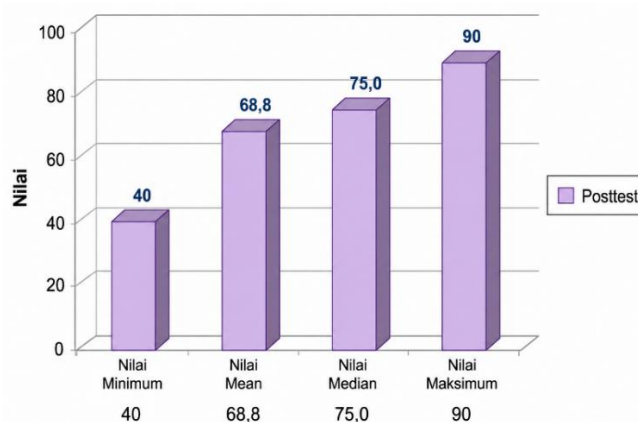
Peningkatan minat baca siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan game edukasi berbasis Montessori menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil statistik deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 56,3 dengan nilai median 60,0. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 10 dan nilai maksimum sebesar 80. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dan minat baca siswa sebelum penerapan media pembelajaran masih berada pada kategori cukup rendah. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar minat baca siswa dapat meningkat.

Gambar 1. Diagram Pretest Minat Baca Siswa

Grafik 1 Hasil Pretest Minat Baca Siswa (1 spasi)

Data Posttest

Posttest dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan game edukasi berbasis Montessori selama proses pembelajaran berlangsung. Posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat baca siswa setelah diterapkan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil posttest, terlihat adanya peningkatan minat baca siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran membaca. Penggunaan game edukasi berbasis Montessori membantu siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik membaca karena media yang digunakan memiliki tampilan menarik, penuh warna, serta melibatkan aktivitas bermain edukatif yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Nilai rata-rata (*mean*) posttest meningkat menjadi 68,8 dengan nilai median sebesar 75,0. Nilai minimum posttest sebesar 40 dan nilai maksimum meningkat menjadi 90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi game edukasi berbasis Montessori memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta.

Gambar 2. Grafik Hasil Posttest Minat Baca Siswa

Grafik 2. Hasil Posttest Minat Baca Siswa (1 spasi)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jumlah sampel penelitian sebanyak 16 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 56,3, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 68,8. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat baca siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukasi berbasis Montessori. Nilai median pretest sebesar 60,0 dan meningkat menjadi 75,0 pada posttest. Selain itu, nilai maksimum posttest juga meningkat dibandingkan pretest, yaitu dari 80 menjadi 90. Standar deviasi pada pretest sebesar 21,3 sedangkan pada posttest sebesar 17,5. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif

Statistik	Pretest	Posttest
N	16	16
Mean	56,3	68,8
Median	60,0	75,0
Standar Deviasi	21,3	17,5
Minimum	10	40
Maximum	80	90

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik Shapiro-Wilk	Sig. (p)	Keterangan
Pretest	0,891	0,058	Normal
Posttest	0,849	0,013	Tidak Normal

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar $0,058 > 0,05$ sehingga data pretest berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar $0,013 < 0,05$ sehingga data posttest tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah penerapan game edukasi berbasis Montessori.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Uji	Nilai
Wilcoxon W	5,50
Sig. (p)	0,001

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi game edukasi berbasis Montessori dapat meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran membaca.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game edukasi berbasis Montessori berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 56,3 pada pretest menjadi 68,8 pada posttest. Temuan ini

sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Premsky, 2001; Hamari *et al.*, 2016). Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan studi yang menyatakan bahwa pendekatan Montessori berbasis aktivitas konkret dapat meningkatkan keterampilan literasi awal anak melalui pengalaman belajar langsung (Lillard, 2017).

Peningkatan minat baca siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran Montessori yang menekankan *experiential learning* dan kemandirian belajar. Aktivitas dalam game edukasi memberikan stimulus visual dan kinestetik yang membantu siswa mengenali huruf dan kata secara lebih bermakna. Temuan ini selaras dengan penelitian Anggraeni dan Widodo (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran membaca. Selain itu, teori multimedia learning juga menjelaskan bahwa kombinasi elemen visual dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2009).

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) memperkuat bukti bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Secara empiris, temuan ini mendukung hasil penelitian Sari *et al.* (2021) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis game edukatif secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, game edukasi berbasis Montessori tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga memperkuat proses internalisasi literasi awal melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

Dari sisi implikasi, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan literasi siswa. Secara teoretis, temuan ini memperkuat integrasi antara teori Montessori dan pendekatan gamification dalam pendidikan dasar yang menekankan pembelajaran aktif, mandiri, dan berbasis pengalaman. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan subjek yang masih terbatas pada satu kelas sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada aspek kuantitatif sehingga kajian mendalam terkait pengalaman subjektif siswa dalam proses pembelajaran belum dieksplorasi secara komprehensif, yang dapat menjadi arah penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi berbasis Montessori memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN Lanta. Sebelum penerapan media pembelajaran, minat baca siswa masih tergolong rendah yang ditunjukkan dengan kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta kurangnya kebiasaan membaca mandiri. Setelah diterapkannya game edukasi berbasis Montessori, terjadi peningkatan minat baca siswa yang terlihat dari meningkatnya antusiasme, keaktifan, konsentrasi, dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan membaca.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat baca siswa dari 57,5% sebelum perlakuan menjadi 84,25% setelah perlakuan diberikan. Penggunaan game edukasi berbasis Montessori mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pendekatan Montessori yang menekankan pembelajaran multisensori dan kemandirian belajar membantu siswa lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran membaca. Dengan demikian, game edukasi berbasis Montessori dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas II SDN Lanta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi baik secara moril maupun materil selama pelaksanaan penelitian

ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala SDN Lanta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada wali kelas II SDN Lanta yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung, mulai dari pengumpulan data hingga pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Montessori.

Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh siswa kelas II SDN Lanta yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, semangat, serta bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dan menjadi amal kebaikan bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Nurhalizah, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Mendukung Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 11(2), 339–348.
- Aisya, A. R., Winata, W., & Dewi, H. I. (2022). Fenomena implementasi Montessori sebagai media pembelajaran kreatif untuk anak pra sekolah. *Instruksional*, 3(2), 97–116.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Amalia, A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2083–2091.
- ANNISA, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Berbasis Metode Montessori Pada Materi Perkalian Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Palembang.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Ardelia, A. P., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Strategi efektif dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 304–316.
- Arifin, P. A., & Dinata, V. C. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas V. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(5), 5329–5334.
- Edlin, Z., Reni, R., Hermita, N., & Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPA: Studi Kualitatif di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 109–118.
- Efendi, Z., Hisyam, W. N., & Faristiana, A. R. (2023). Kurangnya minat baca buku kalangan mahasiswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 382–398.
- Hafiza, N. S., Maulina, I., & Diana, D. (2026). PENERAPAN METODE MONTESSORI DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI PAUD GIFTED KIDS MONTESSORI PONTIANAK. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 46–55.
- Mahendra, Y., Rohmani, R., & Apriza, B. (2025). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis humanis untuk menumbuhkan minat membaca siswa. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 135–148.
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33.
- Prasrihamni, M., Zulela, Z., & Edwita, E. (2022). Optimalisasi penerapan kegiatan literasi dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Rahma, S. N., Deyanti, F., & Fitriyah, M. (2024). Peran membaca dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di kalangan mahasiswa. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan*,

- Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 100–108.
- Saitakela, M., Prabowo, D. A., & Maria, L. (2026). Integrating Emerging Technologies to Strengthen Montessori Preschool Learning. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 202–212.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh minat baca siswa terhadap hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197–205.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.
- Usman, A. A., & Azizah, F. P. (2024). Dunia pendidikan: Epistemologi pendidikan anak usia dini dalam perspektif Maria Montessori. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 5(1), 31–45.
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis tantangan dan peluang guru di era digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28.