

OUT OF THE BOX: INOVASI GAME SEBAGAI MEDIA MENARIK MINAT BACA

Oleh: **Muttabik Fathul Lathief¹, Divanda Firdaus², Adhe Surya Chandra Saputra³, Muhammad Akbar Santoso⁴**

^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang,

Jl. Prof. Sudarto, Tembalang, Semarang, 50275

Email: ¹muttabik.fathul@polines.ac.id, ²divandafirdaus13@gmail.com, ³adhesurya130503@gmail.com,

⁴akbarsantoso714@gmail.com

Abstrak

Indonesia menempati urutan kedua dari bawah dalam hal literasi dunia berdasarkan data dari UNESCO. Rendahnya motivasi membaca, terbatasnya literasi yang ada, dan meningkatnya penggunaan gawai menjadi faktor rendahnya motivasi membaca. Rendahnya minat baca dapat berpengaruh ke wawasan dan kemampuan seseorang dalam memahami inti Informasi dari suatu bacaan. Game dapat menjadi salah satu media yang dapat menaikkan ketertarikan generasi muda untuk membaca. Penelitian ini bermaksud mengembangkan sebuah game yang menitik beratkan pada unsur penceritaan dan misteri untuk menarik minat membaca dan melatih pemahaman pemain. Game yang dibuat dinilai sukses menarik minat pemain, sebanyak 63% responden menilai unsur cerita, visual, dan musik game sangat lah menarik dan sebanyak 26% responden menilai menarik. Seluruh responden mampu menamatkan game tersebut menandakan jika para responden dapat memahami seluruh petunjuk yang ada di dalam game.

Kata Kunci : *game edukasi, minat baca, penceritaan, cerita game, misteri game*

Abstract

Indonesia ranks second from the bottom in terms of world literacy based on data from UNESCO. The low motivation to read, the limited literacy available, and the increasing use of gadgets are factors in the low motivation to read. Low interest in reading can affect a person's insight and ability to understand the core information from a reading. Games can be one of the media that can increase the younger generation's interest in reading. This research intends to develop a game that focuses on storytelling and mystery elements to attract interest in reading and train player comprehension. The game created was considered successful in attracting player interest, as many as 63% of respondents rated the story elements, visuals, and game music as very interesting and as many as 26% of respondents rated it interesting. All respondents were able to complete the game, indicating that the respondents could understand all the clues in the game.

Keywords: *education game, reading interest, storytelling, game story, game mystery*

1. Pendahuluan

Minat baca di Indonesia masih rendah berdasarkan data dari UNESCO yang menyebutkan bahwa hanya 0,001% populasi di Indonesia yang aktif membaca, dimana hal tersebut membuat Indonesia berada di urutan kedua dari bawah mengenai literasi dunia (Qulloh, 2021). Kurangnya motivasi, keterbatasan referensi/buku, sedikitnya waktu yang diluangkan untuk membaca, dan peningkatan penggunaan gawai di masyarakat yang membuat menurunnya minat baca di Indonesia (Palayukan, 2020). Padahal, minat baca dapat mempengaruhi

pengetahuan dan wawasan seseorang, apabila minat baca seseorang rendah maka pengetahuan dan wawasannya akan rendah juga (Solahudin, 2022). Dengan begitu, rendahnya minat baca seseorang akan berdampak langsung pada prestasinya (Sari et al., 2020). Selain itu, rendahnya minat baca dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami isi suatu paragraf dan kemampuan menulis paragraf (Lita et al., 2022). Apabila seseorang tidak

mampu memahami isi dari paragraf, maka mustahil baginya untuk menangkap gagasan pokok paragraf tersebut dan tidak memperoleh informasi darinya (Antara, 2020).

1.1. Tinjauan Pustaka

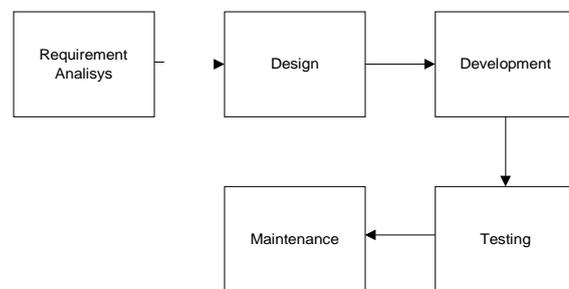
Untuk menarik minat baca masyarakat harus menggunakan strategi yang jitu, seperti menggunakan media yang menarik yang cenderung disukai oleh masyarakat (Suparman et al., 2020). Salah satu media yang populer dan banyak disukai di masyarakat adalah permainan elektronik atau biasa disebut *video games* (Shliakhovchuk & García, 2020). Namun, di Indonesia, banyak orang tua yang masih memandang *video games* negatif, dapat memberikan dampak buruk untuk anak-anaknya seperti dapat merusak otak, membuat malas belajar, membuat kecanduan dan lupa waktu (Almutazam & Irman, 2022). Padahal, *video games* dapat memberikan manfaat, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Hafidz dan Berlinda, *video games* dapat meningkatkan pengetahuan *vocabulary* siswa (Yudha & Mandasari, 2021). *Video games* dapat menjadi media edukasi, seperti penelitian Sintaro, dkk pada tahun 2020, membuat game untuk mengenalkan tempat bersejarah di Indonesia yang hasilnya mampu meningkatkan kemampuan siswa sebanyak 50% dalam mengenali tempat bersejarah di Pulau Jawa dan Sumatera (Sintaro, 2020). Penelitian yang dilakukan Nurcholis dkk pada tahun 2021, mengembangkan game untuk memperkenalkan huruf hiragana yang membuat siswa lebih antusias untuk mempelajarinya (Nurcholis et al., 2021). Penelitian, mengembangkan game untuk pembelajaran kata imbuhan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang semula hanya 63,84% menjadi 87,29% (Adnin et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi permainan (*video*

games/game) yang menitik beratkan pada unsur cerita dan misteri untuk menarik minat baca. Harapannya game yang dibangun dapat melatih pemahaman membaca pemain, melatih logika pemain, dan menarik minat pemain untuk membaca. Game yang dibangun diberi nama “Out of The Box”.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan game “*Out of The Box*” ini menggunakan metode *waterfall*, dimana alurnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

2.1. Requirement Analysis

Pada tahap ini, dilakukan analisa atas kebutuhan-kebutuhan untuk pembangunan, meliputi kebutuhan alat dan bahan, serta kebutuhan fitur dalam *game*. Alat yang dibutuhkan dalam pengembangan *game* ini adalah laptop dengan spesifikasi sistem operasi windows 10 64 bit, prosesor AMD Ryzen 7 3750H, memori ram 16gb, dan display NVIDIA GeForce GTX 1660Ti 8gb. Selain itu diperlukan juga sepasang mouse dan keyboard untuk penulisan kode program dan pengujian pergerakan karakter di dalam *game*. Pada proses pembangunan dan pengujian, juga diperlukan speaker untuk menguji musik dan efek suara yang ada. Selain perangkat keras, dibutuhkan juga perangkat lunak untuk penulisan kode, yaitu aplikasi Unity dengan versi keluaran tahun 2022 dengan lisensi gratis. Selain alat-alat tersebut, pengembangan *game* ini juga memerlukan bahan aset karakter dan properti di dalam *game* yang diunduh dengan lisensi gratis melalui web sketchfab dan craftpix.

Untuk analisa sistem, *game* ini sebaiknya dibangun dalam *platform* windows (pc) untuk memberikan pengalaman bermain penuh kepada pemain, di samping kemudahan dalam proses instalasi. Selain itu, *game* dirancang dalam bentuk 3D agar pemain dapat melakukan eksplorasi lebih luas di dalam *game*. Untuk lebih memudahkan pemain menggerakkan karakter utama, *game* ini dirancang menggunakan kamera orang pertama (*first person view*).

2.2. Design

Berikut adalah hasil desain dari unsur-unsur penting di dalam *game*:

a. Desain karakter: karakter utama di dalam *game* ini adalah manusia kardus/*box*. Berikut adalah desain dari karakter utama.



Gambar 2 Desain karakter utama

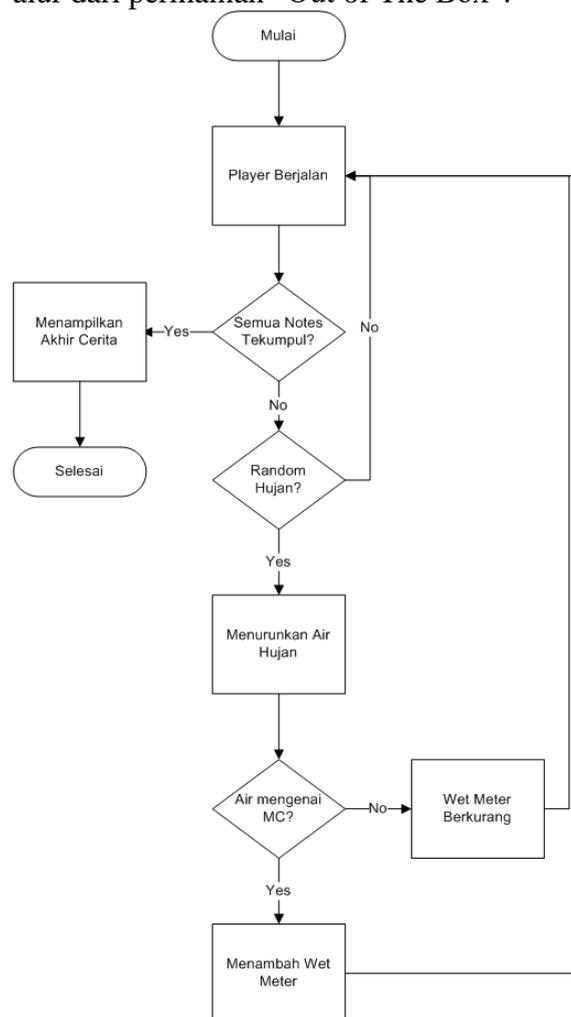
b. Cerita: latar belakang cerita dari permainan ini bermula ketika karakter utama bangun dari tidurnya, ia mendapati jika telah berubah menjadi manusia *box* dan kehilangan ingatannya. Selain itu, ia juga mendapati jika penduduk desa yang lain telah menghilang dan tinggal ia seorang diri. Karakter utama kemudian berpetualang untuk mengembalikan ingatan dan wujudnya menjadi manusia lagi. Dalam petualangannya, karakter utama harus mencari dan memecahkan teka - teki yang ada untuk membaca potongan-potongan notes (catatan) dan mendapatkan key item dari orang terdahulu yang berisi petunjuk apa yang sebenarnya terjadi.

c. Tantangan: dalam perjalanan, karakter utama akan menemui rintangan berupa hujan yang turun secara acak, baik waktu atau pun lokasinya, yang membuat karakter utama berjalan lebih lambat hingga merusak tubuhnya yang terbuat dari kardus.

d. Kondisi menang dan kalah: pemain berhasil menyelesaikan cerita apabila pemain berhasil menyelesaikan teka - teki yang ada pada chapter tersebut dan berhasil bertahan dari hujan. Sedangkan jika *Wet Meter* pada pemain sampai penuh, maka karakter akan mati dan Pemain akan kalah.

e. *Key Game*: terdapat beberapa kunci permainan, seperti *notes* berisi petunjuk yang harus dikumpulkan oleh pemain, kunci untuk membuka pintu, dan *wet meter* yang menunjukkan tingkat basah tubuh karakter utama yang berlaku sebagai nyawa pemain.

Alur permainan atau *gameplay* dimulai ketika pemain memilih menu *Start Game* pada halaman utama *game*. Berikut adalah alur dari permainan “Out of The Box”.

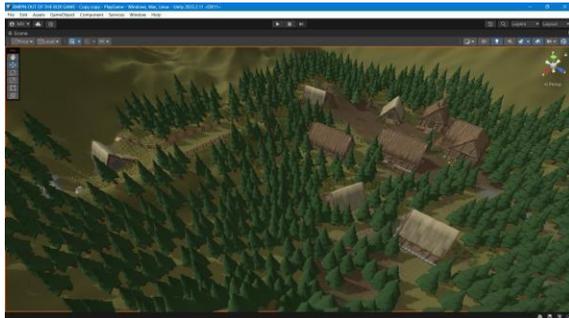


Gambar 3 Alur permainan

2.3. Development

Tahap ini dilakukan Pembangunan *game* menggunakan Unity. Proses pertama

yang dilakukan adalah menempatkan seluruh property yang telah ditentukan kedalam peta *game*. Proses kedua adalah penyusunan logika di dalam *game*, seperti reaksi karakter utama dengan obyek di sekitar, alur dari *notes* dan petunjuk, logika turunnya hujan, logika nyawa pemain, dan musik.



Gambar 4 Penataan peta *game*

2.4. Testing

Pengujian dilakukan dalam 2 tahap. Tahap pertama pengujian dilakukan oleh tim peneliti untuk menguji semua fitur yang telah dirancang, tujuannya adalah untuk menguji performa *game* dan mencari *bug program* jika ada. Tahap kedua adalah pengujian yang dilakukan oleh responden, tujuannya adalah untuk menerima umpan balik berupa kritik dan saran dari *game* yang telah dibuat.

2.5. Maintenance

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan *game* “Out of The Box”. Apabila sebelumnya *game* ini telah melalui proses pengujian, pada tahap ini *game* juga akan diperbaiki jika masih menemui *bug*. Proses pengembangan *game* belum selesai pada tahap ini, karena masih dimungkinkan untuk mengembangkan *game* menjadi lebih besar lagi seperti dengan menambahkan cerita baru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Implementasi

Game “Out of The Box” yang telah dibuat memiliki *platform windows*, atau dapat dimainkan melalui perangkat laptop/pc dan memerlukan keyboard serta mouse sebagai *controllernya*.

3.1.1. Sistem Kamera

Game “Out of The Box” ini menggunakan sistem kamera dengan sudut pandang orang pertama (*first person view*). Pemain dapat menggeser pandangan karakter dengan menggerakkan *mouse*.



Gambar 5 Pergeseran sudut pandang

3.1.2. Kontrol *Game*

Karakter utama dapat bergerak secara 3 dimensi dengan menggunakan tombol:

- “W”: untuk berjalan maju kedepan
- “S”: untuk berjalan mundur
- “D”: untuk berjalan ke samping kanan
- “A”: untuk berjalan ke samping kiri



Gambar 6 Pemain berjalan maju ke depan
Pemain dapat berinteraksi dengan obyek-obyek di sekitarnya, seperti *pintu*, *notes*, atau

kunci dengan menggunakan tombol “E” ketika karakter berada dekat dengan obyek tersebut.



Gambar 7 Interaksi pemain dengan obyek pintu menggunakan tombol “E”

3.1.3. Implementasi Key Game

Salah satu objective dalam aplikasi permainan ini adalah mengumpulkan catatan atau *notes*. Terdapat dua jenis notes, yaitu:

- *Notes* pertama berisikan petunjuk arah yang harus dituju oleh pemain. *Notes* tipe ini melatih pemain untuk membaca dengan teliti, mengingat petunjuk yang diberikan, lalu memikirkan kemana pemain harus bergerak untuk menemukan *notes* atau kunci lain di dalam game. Ketika pemain menemukan *icon notes*, pemain dapat membaca *notes* tersebut dengan menekan tombol “E”.



Gambar 8 Notes petunjuk ke lokasi yang harus dituju oleh pemain

- *Notes* kedua berisikan potongan-potongan cerita yang menjadi petunjuk untuk memecahkan misteri insiden yang terjadi. Ketika pemain menemukan *icon notes*, pemain dapat membaca notes tersebut dengan menekan tombol “E”.



Gambar 9 Notes potongan cerita yang berisi informasi untuk memecahkan misteri

Di dalam permainan, pemain akan menemui banyak pintu yang terkunci. Sistem akan menampilkan pesan petunjuk jika pemain membutuhkan kunci untuk membuka pintu tersebut. Ketika pemain telah mencari dan menemukan kunci, pemain dapat mengambil kunci tersebut dengan menekan tombol “E”. Setelah mendapatkan kunci, pemain dapat membuka pintu dengan menekan tombol “E”.



Gambar 10 Kunci untuk membuka pintu

Hujan menjadi rintangan utama di dalam permainan ini. Hujan turun secara acak, baik waktu atau pun lokasinya. Hujan akan memberikan damage ke pemain, karena kardus (*box*) akan rusak jika terkena air secara terus menerus.



Gambar 11 Hujan yang harus dihindari oleh pemain

Wet meter merupakan ukuran seberapa banyak damage yang karakter terima akibat

terkena hujan. Ketika karakter terkena hujan secara terus menerus, maka bar berwarna biru pada *wet meter* akan bertambah. Pemain akan kehilangan nyawanya dan kembali ke *checkpoint* yang terakhir dikunjungi saat *wet meter* penuh. Apabila karakter berhasil menemukan tempat berteduh dan berlindung disana untuk sementara waktu, maka *wet meter* akan otomatis berkurang.



Gambar 12 Bar berwarna biru pada *wet meter* akan bertambah jika pemain kehujanan



Gambar 13 *Wet meter* akan otomatis berkurang jika pemain berlindung dari hujan

3.1.4. Implementasi *Gameplay*

Unsur utama dalam game “*Out of The Box*” ini adalah cerita yang memiliki misteri yang harus dipecahkan oleh pemain. Pemain akan dituntun mengikuti cerita yang ada melalui notes yang tersebar di peta. Pada mulanya, karakter utama berada di dalam rumah, bangun dari tidurnya. Kemudian ia ingin keluar rumah, namun pintunya tertutup. Pemain harus menemukan kunci untuk membukanya.



Gambar 14 Pemain harus keluar dari rumah



Gambar 15 Kunci untuk membuka pintu rumah karakter utama

Di dalam rumah, pemain akan menemukan notes pertama yang berisikan pesan agar pemain pergi ke desa terdekat untuk mencari petunjuk lainnya.



Gambar 16 Icon Notes petunjuk pertama di rumah karakter utama



Gambar 17 Isi dari notes pertama

Setelah berhasil keluar dari rumah, pemain dapat menjelajahi area di peta untuk mencari petunjuk. *Notes* sebagai petunjuk tersebar di seluruh peta. Ketika menemukan sebuah notes, pemain akan diarahkan ke lokasi selanjutnya untuk menemukan notes selanjutnya.



Gambar 18 Notes lain yang ditemukan di jalan



Gambar 19 Isi dari notes yang mengarahkan pemain ke notes selanjutnya

Pemain harus mencari *notes* lain untuk mengungkapkan misteri. Apabila pemain berhasil mengumpulkan seluruh notes petunjuk yang ada, pemain dapat menyelesaikan cerita dan menamatkan permainan “*Out of The Box*” ini.

3.1.5. Kondisi Menang dan Kalah

Pemain akan memenangkan permainan ini setelah mengumpulkan seluruh notes yang ada dan menamatkan cerita, dengan begitu misteri insiden yang menimpa karakter utama dan penduduk desa yang lain terpecahkan.

Dalam permainan ini, pemain akan kehilangan nyawa apabila terkena hujan hingga wet meter penuh. Pemain akan dibangkitkan kembali di *checkpoint* yang terakhir kali dikunjungi.

3.2. Hasil Pengujian

Game “*Out of The Box*” ini telah diujikan kepada 30 orang mahasiswa Politeknik Negeri Semarang. Setelah mencoba memainkan game tersebut, para responden diminta mengisi kuisisioner sebagai timbal balik untuk game yang telah

dimainkan. Aspek yang ditanyakan dalam kuisisioner tersebut meliputi daya tarik *game* seperti visual, musik, dan cerita, kemudahan kontrol dan *gameplay*, dan tantangan yang ada di dalam *game*. Pilihan kuisisioner yang dibagikan menggunakan skala likert dengan skala 1-5. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan.

Tabel 1 Daftar pertanyaan kuisisioner

Kode Pertanyaan	Pertanyaan
Q1	Bagaimana tampilan visual game?
Q2	Bagaimana musik dan backsound dalam game?
Q3	Bagaimana cerita game?
Q4	Bagaimana kontrol game?
Q5	Seberapa menarik/menantang tantangan hujan yang ada di dalam game?
Q6	Seberapa mudah Petunjuk/Notes dalam game untuk dipahami?

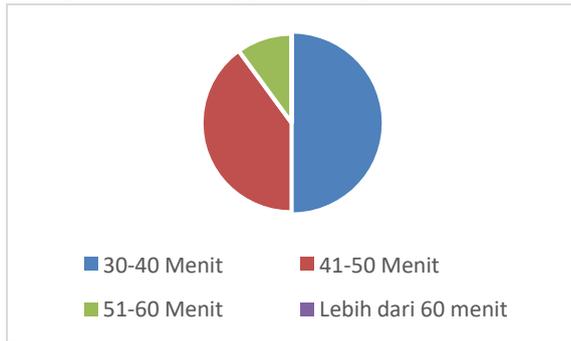
Hasil dari kuisisioner dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil jawaban kuisisioner

Kode Pertanyaan	Sangat Menarik	Mena-rik	Cukup	Tidak Mena-rik	Sangat Tidak Mena-rik	Total
	5	4	3	2	1	
Q1	19	8	3	0	0	30
Q2	21	6	3	0	0	30
Q3	18	9	3	0	0	30
Q4	16	11	3	0	0	30
Q5	18	8	4	0	0	30
Q6	16	10	4	0	0	30

Selain daftar pertanyaan mengenai aspek daya tarik game, peneliti juga mengajukan pertanyaan mengenai pengalaman bermain responden. Pertanyaan pertama adalah berapa lama waktu yang pemain butuhkan untuk menamatkan *game* tersebut (kode: Q7). Peneliti sendiri membutuhkan waktu 30 menit untuk menyelesaikan *game* ini. Sementara para responden, sebanyak 50% responden

berhasil menamatkan *game* ini dalam waktu 30-40 menit, sebanyak 40% responden membutuhkan 41-50 menit, dan 10% membutuhkan waktu 51-60 menit. Para responden mampu menamatkan *game* ini menandakan bahwa responden dapat memahami seluruh petunjuk yang ada dan mengikutinya hingga akhir permainan.



Gambar 20 Grafik lama bermain responden

Untuk menguji pemahaman responden terhadap cerita dan petunjuk yang ada, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan seputar cerita atau petunjuk yang ada di dalam *game*. Dari 10 pertanyaan yang diajukan, terdapat 6 pertanyaan yang mampu dijawab benar seluruh responden. Terdapat 4 pertanyaan yang dapat dijawab benar oleh 80% responden yang berkaitan detail cerita.

Tabel 3 Daftar pertanyaan mengenai *game*

Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Jawaban	
			Benar	Salah
K1	Apa yang terjadi pada karakter utama?	A. Terkena kutukan	30	0
K2	Apa wujud karakter utama?	B. Manusia Box	30	0
K3	Siapa nama karakter utama?	B. Belum diketahui	27	3

Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Jawaban	
			Benar	Salah
K4	Apa yang harus dilakukan untuk membuka pintu yang terkunci?	D. Mencari kunci	30	0
K5	Berdasarkan petunjuk, dimanakah kunci untuk membuka pintu gudang di kebun apel?	B. Di bawah pohon apel yang berada di tengah kebun	25	5
K6	Setelah menemukan notes di kebun apel, dimanakah notes selanjutnya berdasarkan petunjuk yang ada?	C. Berada di gubuk dekat jurang	25	5
K7	Kemanaakah penduduk desa yang lain berdasarkan notes yang tertinggal?	D. Tiba-tiba hilang setelah bencana	25	5
K8	Berdasarkan notes yang ada, apa yang harus dilakukan jika turun hujan?	A. Mencari tempat berteduh	30	0
K9	Siapa dalang dibalik bencana yang ada?	A. Penyihir agung	30	0

Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Jawaban	
			Benar	Salah
K10	Apa yang harus dilakukan karakter utama untuk kembali ke wujud manusia?	A. Mengumpulkan semua notes yang ada	30	0

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, *game* “*Out of The Box*” telah berhasil dibuat dan seluruh fungsi dan fiturnya telah berjalan dengan baik. *Game* tersebut telah diujikan kepada 30 orang mahasiswa Polines dan mendapatkan respon positif. Sebanyak rata-rata 63% dari responden menyatakan jika *game* ini sangat menarik dalam aspek cerita, visual, dan musik, serta sebanyak 26% responden menyatakan menarik. Kontrol *game* ini mudah dikendalikan, terbukti dengan 53% responden menyatakan sangat mudah dan 37% responden menyatakan mudah. Semua responden mampu menamatkan *game* ini, hal ini membuktikan bahwa seluruh responden mampu memahami semua petunjuk yang ada di dalam *game* dan mencapai akhir *game*. Dari 10 pertanyaan mengenai cerita dalam *game*, 6 pertanyaan berhasil dijawab benar oleh seluruh responden. Sebanyak 4 pertanyaan mengenai detail cerita sedikit sulit untuk dijawab, meski sebanyak 80% lebih responden mampu menjawabnya dengan benar. Dengan dibangunnya *game* ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa untuk menarik minat baca masyarakat diperlukan media yang menarik juga, salah satunya *game*. Unsur penceritaan dan misteri dapat menarik minat pemain untuk terus mengikuti alur di dalam *game*. Petunjuk-petunjuk di dalam *game* dapat dihadirkan sebagai fitur untuk melatih pemahaman

pemain dari Informasi yang tersedia dan melatih logika pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan *Game* Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Almutazam, F., & Irman, I. (2022). Pola Komunikasi Gamers Dalam *Game* Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah. *KINEMA: Jurnal Komunikasi Dan ...*, 1(2), 101–112. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/kinema/article/view/8385%0A> <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/kinema/article/download/8385/3140>
- Antara, I. M. (2020). 済無No Title No Title No Title. *Peningkatan Prestasi Bahasa Indonesia Dalam Menentukan Gagasan Pokok Paragraf Dengan Metode Snowball Throwing Siswa SMP Negeri 1 Petang*, 18(2), 155–172.
- Lita, M., Ramadhanti, Di., & Samsiarni. (2022). Kontribusi Minat Baca Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Alinea Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2(2), 231–241. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea/article/download/226/118>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Palayukan, N. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Dan Dampak Rendahnya Minat Baca Buku Taruna Politeknik

- Ilmu Pelayaran Makassar. *Jurnal Venus*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.48192/vns.v8i2.290>
- Qulloh, F. I. (2021). Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 1(2), 2.
- 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. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Shliakhovchuk, E., & García, A. M. (2020). Intercultural perspective on impact of video games on players: Insights from a systematic review of recent literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(1), 40–58. <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.004>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Solahudin, D. dkk. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1404–1409. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Yudha, H. T., & Mandasari, B. (2021). The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 74–79. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i2.1329>

