

Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD

Avika Septiana Hapsari^{1*}, Yeni Nuraeni², Syahniah Maulida Fitria³, Virna Dhia Ulhaq⁴, Rizkia Putri Awalina⁵

¹⁻⁵ Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

Email : avikaseptna@gmail.com^{1*}, yenyayang1973@gmail.com², syahniamaulidafitria178@gmail.com³, virnadh33@gmail.com⁴, rizputri09@gmail.com⁵

Abstract, Education is an essential component in an individual's life which plays a role in providing self-development, determining the future, and forming national identity. In the educational process, reading skills are an important aspect because reading is the key to gaining knowledge. A high interest in reading will encourage students to learn independently and broaden their horizons. However, interest in reading is often influenced by internal factors such as understanding the benefits of reading, and external factors such as the social environment and the availability of learning media. *Games Book*-based learning media is one solution to increase students' reading interest. This media combines game elements with learning, creating an interactive and fun learning atmosphere. *Games Books* are also able to stimulate creativity, increase learning motivation, and support collaborative learning. In its implementation, this media is designed to attract students' attention with educational games such as mazes, puzzles, puzzles and other games. As a result, the use of this media has proven to be effective in increasing students' reading interest. This research aims to explore the potential of using *Games Books* in increasing students' reading interest, especially at the elementary school level. With a creative educational approach, it is hoped that this media can make a positive contribution to the learning process, support the achievement of educational goals, and create meaningful learning experiences.

Keywords: Eksplorasi, Learning Media, *Games Book*, Reading Interest

Abstrak, Pendidikan merupakan komponen esensial dalam kehidupan individu yang berperan sebagai bekal pengembangan diri, penentu masa depan, dan pembentuk jati diri bangsa. Dalam proses pendidikan, keterampilan membaca menjadi salah satu aspek penting karena membaca merupakan kunci untuk memperoleh pengetahuan. Minat baca yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memperluas wawasan mereka. Namun, minat baca sering kali dipengaruhi oleh faktor internal seperti pemahaman manfaat membaca, dan faktor eksternal seperti lingkungan sosial serta ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Games Book* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat baca siswa. Media ini menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Games Book* juga mampu merangsang kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Dalam implementasinya, media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan permainan edukatif seperti labirin, teka-teki, puzzle, dan permainan lainnya. Hasilnya, penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan *Games Book* dalam meningkatkan minat baca siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan edukatif yang kreatif, diharapkan media ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, mendukung pencapaian tujuan pendidikan, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Kata Kunci: Eksplorasi, Media Pembelajaran, *Games Book*, Minat Baca

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap individu, karena menjadi bekal dalam menjalani kehidupan. Pendidikan juga berperan sebagai sarana pengembangan diri dan penentu masa depan seseorang. Tanpa pendidikan, seseorang akan sulit untuk berkembang.

Oleh karena itu, pendidikan harus dimulai sejak dini dan berlanjut hingga dewasa. Pendidikan Sangat penting untuk membentuk jati diri bangsa.

Di Indonesia, terdapat berbagai jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang mendasari pendidikan menengah. Pada jenjang ini, peserta didik akan mendapatkan berbagai pengalaman baru yang mengubah mereka dari yang tidak tahu menjadi tahu, serta dari yang tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuklah keterampilan dan perubahan perilaku dalam diri mereka.

Salah satu keterampilan yang sangat diharapkan dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa adalah alat utama untuk berkomunikasi. Keterampilan ini dapat diperoleh melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi empat keterampilan, salah satunya adalah keterampilan membaca. Membaca adalah keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu, karena merupakan kunci untuk memperoleh berbagai pengetahuan.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab 1 Pasal 4 Ayat 5, menyatakan bahwa: “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Membaca dianggap sebagai jendela dunia, karena melalui membaca seseorang dapat mengetahui berbagai hal yang sebelumnya tidak diketahui. Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh informasi secara mandiri dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran tidak akan optimal tanpa kemampuan membaca, sehingga membaca menjadi aspek yang sangat penting dalam pendidikan.

Membaca tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Sebagian besar kegiatan pembelajaran memerlukan keterampilan membaca, karena dengan membaca, peserta didik dapat memperluas pengetahuan mereka. Oleh karena itu, minat baca harus menjadi fokus utama, terutama bagi peserta didik yang sering berinteraksi dengan buku pelajaran dan bahan bacaan lainnya. Di sekolah, ada peserta didik yang senang membaca dan ada juga yang kurang tertarik. Namun, kebiasaan membaca dapat menjadi rutinitas yang menyenangkan, terutama jika peserta didik merasa senang melakukannya. Lama kelamaan, hal ini akan menumbuhkan minat baca yang sangat penting untuk mendorong mereka belajar secara mandiri.

Faktor yang memengaruhi minat baca peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk pemahaman akan manfaat membaca dan kesadaran bahwa membaca dapat memperluas pengetahuan dan wawasan. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial yang mendukung kebiasaan membaca, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

“Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang minat siswa dalam kegiatan pembelajaran” (Arsyad:2016). Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini peneliti meyakini bahwa media pembelajaran “gamebook” dapat meningkatkan minat membaca siswa. Media pembelajaran juga merupakan komponen penting dari keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar, dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru dan keinginan siswa untuk belajar. Oleh Karena itu, , penggunaan media dalam pembelajaran dianggap penting, tetapi ada beberapa orang di lapangan yang percaya bahwa media justru dapat menyulitkan belajar. Pada dasarnya, pembuatan dan penerapan media akan efektif dan mudah jika guru sebagai perancang dapat menciptakan media yang sesuai dengan kemampuan mereka, keadaan di lapangan, dan jumlah fasilitas yang tersedia.

Menurut Rahmat (2017:30), “Buku permainan adalah buku yang berisi permainan-permainan menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Buku permainan berisi berbagai macam permainan serta memuat petunjuk dan petunjuk untuk sedang bermain game. Setiap permainan menghadirkan masalah dan mengajukan pertanyaan tentang pelajaran. Penyajian suatu masalah dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk menemukan solusi yang berbeda terhadap suatu masalah, dan meskipun hal ini dapat dilakukan sendiri atau bersama anggota kelompok, namun media ini cocok untuk dilakukan secara kolaborasi.

Keberadaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar. Media permainan menjadi alternatif yang tepat karena sesuai dengan karakter anak yang cenderung suka bermain. Pembelajaran dengan berbantuan media *games book* diharapkan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD”**

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan, penelitian kepustakaan adalah jenis penelitian kualitatif yang pada umumnya dilakukan dengan cara tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya sehingga riset ini dilakukan hanya berdasarkan atas karya-karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang sudah maupun yang belum dipublikasikan yang

berarti mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan berbagai bahan perpustakaan, seperti buku, majalah, dokumen, dll.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi penggunaan media pembelajaran adalah proses penemuan, pengembangan, dan penerapan berbagai jenis media dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat berupa bahan, alat, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi interaksi, dan mendukung pembelajaran siswa. Eksplorasi media pembelajaran adalah proses pencarian, pengembangan, dan penggunaan berbagai jenis media untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif, menarik, dan interaktif. Eksplorasi penggunaan media pembelajaran "games book" mengacu pada penggunaan buku yang dirancang dengan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca mereka dengan menggabungkan elemen membaca dengan aktivitas permainan. Adapun Tujuan eksplorasi media pembelajaran:

1. Mempermudah pemahaman: Membantu peserta didik memahami materi yang kompleks melalui visualisasi, audio, atau simulasi.
2. Meningkatkan motivasi belajar: Media yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Mendukung variasi metode belajar: Memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar seperti visual, auditori, dan kinestetik.
4. Mengembangkan kreativitas: Menginspirasi inovasi dalam metode pengajaran.
5. Meningkatkan interaksi: Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Contoh media pembelajaran yang dapat dieksplorasi:

- Media visual: Gambar, video, grafik, infografik, dan animasi.
- Media auditori: Rekaman suara, podcast, atau musik.
- Media digital: Aplikasi pembelajaran, simulasi virtual, dan platform e-learning.
- Media manipulatif: Model tiga dimensi, alat peraga, atau perangkat eksperimen.
- Media cetak: Buku, modul, poster, dan leaflet.

Pengertian Media Pembelajaran

Pada awal perkembangannya, istilah media pembelajaran sering kali hanya mencakup guru, kapur tulis, dan buku pelajaran. Namun, seiring waktu, media pembelajaran kini lebih dipahami sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut

Musfiqon (2012), media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu, baik fisik maupun nonfisik, yang digunakan untuk menjembatani guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (h.28). Dari definisi ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang membantu guru menyampaikan materi secara efisien.

Menurut Nunuk Suryani, dkk (2018), media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan sarana yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi, menyalurkan pesan, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa. Tujuannya adalah untuk mendukung terjadinya proses belajar yang terencana, bertujuan, dan terkendali (h.5). Berdasarkan pandangan ini, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana yang membantu menyampaikan informasi sekaligus merangsang siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar yang terarah. Sedangkan Menurut Taufiq (2010), media pembelajaran meliputi segala alat pengajaran yang dimanfaatkan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media ini mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (h.79). Dari definisi ini, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang mendukung proses penyampaian materi sehingga mempermudah guru mencapai target pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dan membuat proses belajar lebih efektif, efisien, serta terarah.

Media Pembelajaran Berbasis Games Book

Games Book adalah media pembelajaran berupa buku yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi melalui permainan. Buku ini berisi berbagai jenis permainan yang menarik perhatian siswa, memungkinkan mereka untuk belajar memahami, mengikuti, dan melakukan aktivitas pembelajaran. Bentuk permainan dalam Games Book disesuaikan dengan materi dan konsep yang diajarkan. Dalam implementasinya, peran guru sangat penting. Guru perlu merancang Games Book yang terintegrasi dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Contohnya, jika guru mengajarkan materi penjumlahan, permainan seperti catur dan tebak tanggal lahir dapat digunakan sebagai metode pendukung pembelajaran. Permainan tersebut melibatkan kemampuan memecahkan masalah, mengenal angka, dan melakukan penjumlahan.

Penggunaan Games Book juga perlu dilengkapi dengan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengukur keaktifan siswa, respon mereka, kemampuan menyelesaikan tugas, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui media ini. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Games Book menjadi alat yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Rahmat (2017:30), "Games Book adalah sebuah buku yang berisi permainan menarik yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi." Dalam media pembelajaran berbasis Games Book, terdapat berbagai jenis permainan lengkap dengan petunjuk penggunaan dan cara penyelesaiannya. Setiap permainan menyajikan masalah dan pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran. Penyajian masalah ini bertujuan untuk merangsang siswa dalam menemukan solusi, baik secara individu maupun kelompok. Media ini lebih efektif jika digunakan melalui kerja sama antar siswa. Menurut Ewahyuni dan Hidayat (2023:121), "Games Book adalah salah satu media yang dapat meningkatkan minat baca siswa. Media ini biasanya digunakan untuk anak usia dini atau anak-anak taman kanak-kanak. Games Book umumnya berupa buku yang berisi permainan untuk melatih kemampuan psikomotorik siswa." Menurut Rahmat (2018:136), "Games Book merupakan media yang dirancang guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui permainan. Permainan ini dimasukkan ke dalam buku yang menawarkan berbagai jenis aktivitas menarik, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran."

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Games Book adalah media dalam bentuk buku yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari materi melalui permainan, tetapi juga membantu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa.

Permainan yang terdapat dalam Games Book dirancang dengan konsep edukatif dan menarik, seperti permainan labirin, teka-teki pencarian kata, puzzle, dan ular tangga. Semua permainan ini dibuat oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan mudah dipahami. Games Book merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang minat baca dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *games book* menjadikan peserta didik lebih mampu berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, serta kesan senang dalam pembelajaran lebih terlihat. Pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book* berpengaruh positif terhadap minat baca pada peserta didik. Faktor

yang mempengaruhi sikap positif peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *games book* adalah:

- a. Penggunaan media pembelajaran *games book* dalam proses pembelajaran dapat menstimulus minat baca peserta didik karena isi dari media pembelajaran *games book* membuat peserta didik tertarik.
- b. Media pembelajaran *games book* memberikan kesempatan untuk mengarahkan peserta didik agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

Minat Baca

Minat adalah perasaan suka dan keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas yang muncul tanpa paksaan, serta mencerminkan hubungan antara diri seseorang dengan sesuatu di luar dirinya. Menurut Slameto (2003), minat pada dasarnya merupakan bentuk penerimaan terhadap hubungan tersebut. Semakin kuat hubungan yang terjalin, semakin besar minat seseorang terhadap hal tersebut.

Minat juga dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk mencari atau mencoba aktivitas tertentu. Hilgard (1962) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan yang stabil untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas dengan rasa senang. Dalam konteks pendidikan, sikap dan minat merupakan elemen penting dalam motivasi belajar. Guru yang memahami sikap dan minat siswa dapat memanfaatkan informasi tersebut untuk merancang pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memotivasi siswa, terutama dalam hal membaca.

Guru perlu memikirkan cara-cara yang lebih efisien untuk membantu siswa memahami dan menghargai proses belajar, mengembangkan potensi, dan meningkatkan keterampilan membaca. Memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan siswa, terutama tugas yang dapat dikerjakan dengan mudah, dapat membantu siswa membangun rasa percaya diri. Siswa memerlukan sikap positif dan minat yang kuat untuk mendukung keberhasilan belajar mereka.

Menurut Eanes (1997), ada beberapa kebutuhan yang dapat memengaruhi sikap siswa terhadap pembelajaran, yaitu:

1. Memuaskan rasa ingin tahu.
2. Mengembangkan minat pribadi.
3. Memperoleh pengetahuan tentang dunia di sekitar.
4. Meningkatkan prestasi akademik.
5. Meningkatkan konsep diri melalui pencapaian pribadi.
6. Memanfaatkan peluang yang ditawarkan kehidupan.
7. Membangun rasa percaya diri.

Menurut Dalman (2014), "Minat baca adalah aktivitas yang dilakukan dengan ketekunan untuk membangun pola komunikasi dengan diri sendiri, mengembangkan intelektualitas, dan dilakukan secara sadar serta dengan perasaan senang yang muncul dari dalam diri" (h.142). Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan dirinya sendiri melalui kegiatan membaca, dengan tujuan memahami isi bacaan dan memperluas wawasan. Menurut Sudarsono (2017), "Minat baca merupakan dorongan, gairah, atau keinginan kuat yang muncul dalam diri seseorang sehingga ia memberikan perhatian terhadap aktivitas membaca" (h.1.11). Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas membaca. Menurut Bastiano (2014), "Minat baca adalah kekuatan yang membuat seseorang memperhatikan, merasa tertarik, dan menikmati kegiatan membaca" (h.4.43). Berdasarkan definisi ini, minat baca dapat diartikan sebagai dorongan yang membuat seseorang merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca.

Menurut Eanes (1997), terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat baca siswa. Strategi tersebut mencakup berbagai pendekatan yang melibatkan aktivitas kreatif, pembiasaan, dan dukungan lingkungan baca. Berikut adalah langkah-langkah tersebut:

- 1. Menceritakan Cerita Anak**

Guru dapat menggunakan cerita anak-anak sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk membaca lebih lanjut.

- 2. Menanamkan Pentingnya Membaca**

Guru memberikan pemahaman kepada siswa tentang manfaat membaca dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana membaca dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

- 3. Memberikan Perhatian Khusus Kepada Siswa**

Guru menyediakan waktu khusus untuk membantu siswa yang membutuhkan bimbingan dalam membaca.

- 4. Memberikan Bahan Bacaan Yang Sesuai Usai**

Pilihan bahan bacaan yang sesuai dengan usia siswa sangat penting. Bacaan dengan gambar dan ilustrasi menarik, seperti komik, dapat meningkatkan minat mereka.

- 5. Menyediakan Ruang Baca Yang Memadai**

Perpustakaan atau ruang baca yang nyaman dan menarik dapat menjadi tempat favorit siswa untuk membaca.

6. Menyediakan Beragam Bahan Bacaan

Guru perlu memastikan bahwa perpustakaan memiliki berbagai jenis bahan bacaan, seperti buku cerita, ensiklopedia, majalah, dan lainnya.

7. Mengadakan Kunjungan ke Perpustakaan

Aktivitas ini dapat memperkenalkan siswa kepada koleksi perpustakaan sekaligus membangun kebiasaan membaca.

8. Mengadakan Lomba Berkaitan dengan Membaca

Lomba seperti membaca cepat, membuat sinopsis, atau resensi buku dapat mendorong siswa untuk lebih aktif membaca.

9. Menugasi Siswa Membaca di Depan Kelas

Aktivitas ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan melatih mereka untuk membaca dengan lebih baik.

10. Menugasi Siswa Membuat Kliping

Tugas ini membantu siswa untuk mengenali informasi yang bermanfaat dari berbagai media seperti majalah dan surat kabar.

11. Menyuruh Siswa Mencari Informasi Tambahan

Guru dapat meminta siswa mencari informasi tambahan di perpustakaan untuk memperkaya pengetahuan mereka terkait pelajaran.

12. Memberikan Hadiah Buku

Hadiah berupa buku untuk siswa yang menunjukkan peningkatan minat baca dapat menjadi motivasi tambahan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah dorongan kuat atau keinginan besar yang membuat seseorang memberikan perhatian terhadap aktivitas membaca. Minat baca dilakukan dengan ketekunan, kesadaran, dan rasa senang untuk membangun komunikasi dengan diri sendiri, mengembangkan intelektualitas, dan memperluas wawasan. Dorongan ini menciptakan gairah dan perhatian terhadap kegiatan membaca sehingga aktivitas tersebut dilakukan dengan rasa senang dan penuh kesadaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Games Book merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang kreatif melalui perpaduan antara materi pembelajaran dan permainan edukatif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat aktivitas

membaca lebih menyenangkan. Penggunaan media Games Book tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam merancang media Games Book yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran. Selain itu, evaluasi yang terintegrasi dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi langkah penting untuk menilai keberhasilan implementasi media ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan melalui media Games Book dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, membangun rasa percaya diri, serta mendukung perkembangan minat baca secara berkelanjutan. Oleh karena itu, disarankan agar media Games Book diterapkan lebih luas dan dikembangkan untuk mendukung berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik Sma Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14-26.
- Mirnawati, M. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98-112.
- Nur'ariyani, S., & Jamaludin, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Games Book terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 583-590.
- Rahmat, A. S. (2017). Games book sebagai media peningkatan minat baca pada pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27-33.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474-485.