Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner
Vol. 5, No. 2, April 2026, pp. 784-793
http://journal.amorfati.id/index.php/amorti | | ISSN 2962-9209

Interdisciplinary Scope of Contemporary Islamic Studies • Interdisciplinary Islamic Education • Interdisciplinary Islamic Law, Ethics, and Fatwa Studies • Interdisciplinary Islamic Economics, Finance, and Philanthropy • Islam, Society, and Culture • Islam, Politics, Governance, and Public Policy • Islam, Gender, Family, and Human Rights • Islam, Media, Communication, and Digital Da'wah • Islam, Health, Environment, and Sustainable Development • Islam, Science, Technology, Artificial Intelligence, and Digital Transformation

Pengaruh Media Pembelajaran Games Book Terhadap Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 14 Buwun Mas

Muh. Bisyrulhafy [a,1,*], Wawan Mulyadi Purnama[b,2], Suhartini[c,3]

[*a,b,c] Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur
[1]muh.bisrulhafi@iaihnwlotim.ac.id [2]wawa.mulyadi@iaihnwlotim.ac.id; [3] tini010304@gmail.com.

*Correspondent Author; tini010304@gmail.com.

ARTICLE INFO

Article history
Received:
05-02-2026
Revised:
28-03-2026
Accepted:
02-04-2026

Keywords
Games book
Indonesian language
Learning media
Reading interest
Primary school.

ABSTRACT

Reading interest is a fundamental literacy competency that should be developed in the early grades of elementary school because it supports students' learning and language development. However, students' reading interest remains relatively low due to limited use of engaging learning media. This study aimed to determine the effect of the game book learning media on the reading interest of second-grade students in Indonesian language learning at SDN 14 Buwun Mas during the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 14 second-grade students selected through total sampling. Data were collected using reading tests, observations, and documentation, and analyzed using validity and reliability tests, the Shapiro-Wilk normality test, the paired-samples t-test, and the N-Gain Score, with the assistance of IBM SPSS Statistics version 25. The findings revealed an increase in the mean score from 67.86 on the pretest to 81.43 on the posttest, with an average improvement of 13.57 points. The paired-samples t-test yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the use of the games book had a statistically significant effect on students' reading interest. Furthermore, the average N-Gain Score was 0.461 (46.13%), which falls into the moderate category, indicating that the learning media was reasonably effective in improving students' reading interest. These findings suggest that the games book can serve as an alternative instructional medium for creating more engaging, interactive, and student-centered literacy learning while supporting the development of sustainable reading habits in elementary schools.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Introduction

Pendidikan dasar diarahkan untuk membangun kemampuan literasi sebagai fondasi keberhasilan belajar peserta didik pada jenjang berikutnya. Salah satu kompetensi literasi yang harus dikembangkan sejak kelas rendah adalah minat membaca, karena minat yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih sering berinteraksi dengan bahan bacaan sehingga kemampuan memahami informasi, memperluas kosakata, serta mengembangkan daya pikir dapat meningkat secara bertahap. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa kelas II diharapkan telah memiliki ketertarikan terhadap aktivitas membaca melalui pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (Lestari et al., 2021; Tarigan et al., 2023).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di berbagai sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SDN 14 Buwun Mas, sebagian besar siswa masih menunjukkan minat membaca yang rendah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya antusiasme saat mengikuti kegiatan membaca, kecenderungan cepat merasa bosan, serta masih bergantung pada arahan guru dalam memahami isi bacaan. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media konvensional menyebabkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membaca masih memerlukan inovasi media yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif siswa (Mirnawati, 2020; Prasrihamni et al., 2022).

Rendahnya minat membaca berpotensi memengaruhi berbagai aspek perkembangan akademik siswa. Peserta didik yang kurang berminat membaca cenderung mengalami kesulitan memahami isi bacaan, memperoleh informasi baru, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya yang memerlukan kemampuan membaca sebagai kompetensi dasar. Oleh karena itu, peningkatan minat membaca sejak kelas rendah menjadi salah satu upaya strategis untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara berkelanjutan (Rahim, 2021; OECD, 2023).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat membaca adalah penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan. Menurut teori belajar konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Media *games book* merupakan buku pembelajaran yang memadukan materi dengan aktivitas permainan edukatif, seperti teka-teki silang, puzzle, permainan kata, dan latihan membaca sederhana sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga aktivitas membaca menjadi lebih menarik bagi peserta didik kelas rendah (Piaget, 1972; Hapsari et al., 2025).

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media *game book* dalam meningkatkan minat membaca peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Utama et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *games book* mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar melalui aktivitas membaca yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Penelitian Mirnawati (2022) juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi. Selanjutnya, penelitian Naimi et al. (2026) menyimpulkan bahwa penerapan *games book* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat membaca peserta didik sekolah dasar dengan kategori efektivitas tinggi.

Meskipun hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *games book* mampu meningkatkan minat membaca, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada pengembangan media atau penerapannya secara umum tanpa mengkaji efektivitasnya dalam konteks sekolah tertentu. Selain itu, karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, serta implementasi pembelajaran di setiap satuan pendidikan memiliki perbedaan yang memungkinkan munculnya hasil penelitian yang beragam. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh media *game book* terhadap minat baca siswa kelas II di SDN 14 Buwun Mas masih relevan

secara ilmiah untuk dilakukan sebagai bentuk pengujian efektivitas media dalam konteks yang berbeda (Utama et al., 2020; Naimi et al., 2026).

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penerapan media *games book* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang secara khusus difokuskan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas II SDN 14 Buwun Mas, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian ini tidak hanya mengukur perubahan minat membaca sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *games book* pada peserta didik kelas rendah di sekolah dasar yang belum pernah menjadi lokasi penelitian sejenis.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian mengenai media *games book* masih didominasi oleh pengembangan produk dan pengujian kelayakan media, sedangkan penelitian eksperimen yang menguji pengaruhnya terhadap minat membaca siswa kelas rendah di sekolah dasar masih relatif terbatas. Posisi penelitian ini berada pada ranah evaluasi efektivitas media pembelajaran melalui pendekatan pra-eksperimental, sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian empiris mengenai implementasi media *games book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *games book* terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 14 Buwun Mas tahun pelajaran 2025/2026. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah, sekaligus berkontribusi pada pengembangan pembelajaran literasi yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis pada kebutuhan siswa.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental (pre-experimental design). Desain penelitian yang diterapkan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman, kemudian memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *games book*, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2022). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:
O_1 = Pretest
X = Perlakuan menggunakan media *games book*
O_2 = Posttest

Penelitian dilaksanakan di SDN 14 Buwun Mas, Kecamatan Sekotong, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), yaitu teknik penentuan sampel yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan media *games book* melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya terkait keterlibatan, perhatian, dan respons siswa terhadap penggunaan media *games book*. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi daftar nama siswa, profil sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran selama penelitian

berlangsung (Arikunto, 2021).

Instrumen utama dalam penelitian ini berupa tes membaca pemahaman yang disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi sederhana, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta membaca kata dan kalimat sederhana sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur kemampuan yang diteliti serta uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran (Arikunto, 2021).

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Tahapan analisis meliputi uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson, uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden, uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest, serta analisis N-Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca pemahaman setelah penerapan media *games book* (Ghozali, 2021). Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka hipotesis penelitian ditolak.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada 14 siswa kelas II SDN 14 Buwun Mas. Pretest diberikan sebelum penggunaan media games book, sedangkan posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media tersebut. Ringkasan hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Aspek	Pretest	Posttest	Selisih
Jumlah Siswa	14	14	-
Nilai Terendah	45	60	+15
Nilai Tertinggi	85	100	+15
Rata-rata	67,86	81,43	+13,57

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 67,86 pada pretest menjadi 81,43 pada posttest. Kenaikan sebesar 13,57 poin menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan games book, siswa memperoleh hasil yang lebih baik. Peningkatan ini juga tampak pada nilai terendah yang naik dari 45 menjadi 60 dan nilai tertinggi yang naik dari 85 menjadi 100. Dengan demikian, secara deskriptif, media game book memberikan perubahan positif pada kegiatan membaca siswa.

Sebelum data utama dianalisis, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Ringkasan hasil uji validitas dan reliabilitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Instrumen	Hasil	Kriteria	Keterangan
Validitas	15 dari 20 butir soal valid	r hitung > r tabel 0,532	Layak digunakan

Reliabilitas	Cronbach's Alpha = 0,960	≥ 0,70	Sangat reliabel

Berdasarkan Tabel 2, dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 15 butir yang valid dan digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,960. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen tes membaca dinyatakan sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan dan minat baca siswa secara konsisten.

Uji normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,924	14	0,253
Posttest	0,958	14	0,688

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,253 dan posttest sebesar 0,688. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal. Karena data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan uji t paired sample.

Tabel 4. Hasil Paired Sample t-Test

Keterangan	Mean	Std. Dev.	t hitung	t tabel	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-13,571	7,187	-7,066	2,160	0,000

Berdasarkan Tabel 4, hasil paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Nilai mutlak t hitung sebesar 7,066 juga lebih besar daripada t tabel 2,160. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran games book berpengaruh signifikan terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN 14 Buwun Mas.

Selain uji signifikansi, penelitian ini juga menghitung N-Gain Score untuk mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi setelah perlakuan. Ringkasan kategori N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil N-Gain Score

Aspek	Jumlah / Nilai	Kategori
Rata-rata N-Gain	0,461	Sedang
Rata-rata N-Gain (%)	46,13%	Sedang
Jumlah Siswa Kategori Tinggi	3 siswa	Tinggi

Jumlah Siswa Kategori Sedang			6 siswa	Sedang
Jumlah Siswa Kategori Rendah			5 siswa	Rendah

Tabel 5 memperlihatkan bahwa rata-rata N-Gain siswa sebesar 0,461 atau 46,13% dan berada pada kategori sedang. Secara individual, terdapat 3 siswa pada kategori tinggi, 6 siswa pada kategori sedang, dan 5 siswa pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa games book cukup efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa, meskipun peningkatan rata-rata belum mencapai kategori tinggi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media game book mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima bacaan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan yang menuntut mereka membaca, memahami petunjuk, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Hapsari et al. (2025) bahwa games book dapat menggabungkan kegiatan belajar dan bermain sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Peningkatan nilai posttest dan hasil uji t yang signifikan juga mendukung temuan Mirnawati (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik. Dalam konteks kelas II, media yang memuat gambar, permainan kata, dan aktivitas sederhana lebih sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain. Oleh sebab itu, games book dapat menjadi jembatan antara kebutuhan bermain anak dan tujuan pembelajaran membaca.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Naimi et al. (2026) yang menyatakan bahwa media games book memberi pengaruh positif terhadap minat membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil ini sejalan dengan penelitian Utama et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan games book dapat meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Perbedaan lokasi, jumlah subjek, dan mata pelajaran tidak mengubah kecenderungan utama bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu meningkatkan minat baca peserta didik. Meskipun demikian, rata-rata N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan minat baca siswa masih perlu diperkuat melalui penggunaan media secara berkelanjutan. Guru perlu mengembangkan variasi isi games book, menyesuaikan tingkat kesulitan bacaan, serta memberikan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan membaca permulaan. Dengan strategi tersebut, media games book tidak hanya menjadi alat bantu sementara, tetapi juga dapat menjadi bagian dari pembiasaan literasi di kelas rendah sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game book* berpengaruh signifikan terhadap minat baca siswa kelas II SDN 14 Buwun Mas. Temuan tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest dari 67,86 menjadi 81,43 pada posttest, dengan selisih sebesar 13,57 poin. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan bersifat signifikan secara statistik. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media *games book* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca. Aktivitas membaca yang dipadukan dengan permainan membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku aktif yang terlibat dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar berkontribusi terhadap meningkatnya minat membaca peserta didik (Hapsari et al., 2025; Rahim, 2021).

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil analisis **N-Gain Score** yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,461 atau 46,13% dengan kategori sedang. Meskipun peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *games book* memberikan dampak positif terhadap perubahan minat baca siswa. Perolehan kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan minat membaca dipengaruhi tidak hanya oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor lain, seperti kemampuan membaca awal siswa, intensitas penggunaan media, dukungan lingkungan belajar, serta pendampingan guru selama proses pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas *games book* akan semakin optimal apabila diterapkan secara berkelanjutan dan dipadukan dengan strategi pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran (Prasrihamni et al., 2022; Slavin, 2018).

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang konsisten. Penelitian Utama et al. (2020) melaporkan bahwa penggunaan *games book* mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar melalui aktivitas membaca yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hasil serupa juga ditemukan oleh Naimi et al. (2026), yang menyimpulkan bahwa media game *book* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat membaca peserta didik. Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada karakteristik subjek penelitian, lokasi penelitian, serta desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* pada siswa kelas II SDN 14 Buwun Mas, sehingga memberikan bukti empiris bahwa efektivitas games book tetap terlihat meskipun diterapkan dalam konteks sekolah yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya sekaligus memperluas bukti empiris mengenai implementasi media berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Utama et al., 2020; Naimi et al., 2026).

Temuan penelitian ini juga selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh **Jean Piaget**, yang menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar. Dalam penggunaan *games book*, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melakukan eksplorasi melalui permainan, memecahkan masalah sederhana, mencocokkan informasi, serta menemukan jawaban berdasarkan bacaan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang konkret. Selain itu, teori motivasi belajar menjelaskan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, integrasi unsur permainan dalam media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Piaget, 1972; Sardiman, 2022).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *games book* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Guru dapat memanfaatkan media tersebut sebagai variasi pembelajaran agar kegiatan membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas

yang monoton, melainkan sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada sekolah untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis permainan sebagai bagian dari program peningkatan budaya literasi. Sementara itu, dari sisi akademik, penelitian ini memperkaya kajian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta mengamati pengaruh penggunaan *games book* dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh gambaran efektivitas media yang lebih komprehensif (Sugiyono, 2022; OECD, 2023).

Conclusion

Penerapan media *game book* memberikan kontribusi positif dalam menciptakan proses pembelajaran membaca yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Penggunaan media yang mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas membaca mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran sehingga mendorong terbentuknya minat membaca yang lebih baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *games book* layak dijadikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas rendah karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keberhasilan penerapannya mengindikasikan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung penguatan budaya literasi di sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan media *game book* berpotensi diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran literasi. Penerapan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat membaca dalam jangka pendek, tetapi juga mendukung pembentukan kebiasaan membaca yang berkelanjutan serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

References

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Dimyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariat menggunakan program IBM SPSS (edisi 10)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.

Lestari, D., & Wulandari, S. (2020). Implementasi cerita rakyat untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary Education, 5*(2), 210-220.

Mirnawati. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6*(1), 45–56.

Naimi, N., Cibro, P. U., Sitepu, M. S., Manurung, Y. H., & Aztry, A. (2026). Pengaruh media pembelajaran *games book* terhadap minat membaca peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10*(1), 255-262.

Organization for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Prasrihamni, M., Zulela, & Fahrurozi. (2022). Optimalisasi budaya literasi untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8*(1), 128–137.

Permadi, M. A. M. Muzhaffar, & Sya'ban, WKSH (2025). Analisis perbandingan sistem pengajaran pesantren tradisional dan modern di Indonesia. *Journal of Islamic Transformation and Education Management*, *2*(1), 25-31.

Permadi, M. A. M., Syaban, W. K., Habibi, M. I., Purnama, F., & Ampera, S. (2026). The Dynamics Of Learning Difficulties Among Students At Islamic Boarding Schools In The Digital Age: Between Tradition And Technological Limitations. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(1), 202-218.

Permadi, M. A. M., & Hilalludin, H. (2025). Reaktualisasi Hukum Islam Dalam Menjawab Tantangan Moderasi Beragama Di Era Globalisasi. *IMANU: Jurnal Hukum Dan Peradaban Islam*, *1*(03), 29-40.

Rahim, F. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar* (Ed. 2). Bumi Aksara.

Rahmat, A. S. (2018). *Games book* sebagai media pembelajaran aktif kolaboratif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 151–162.

Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi pada standar proses pendidikan*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2022). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar-mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sundayana, R. (2018). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran*. Alfabeta.

Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca adalah suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

Utama, A., Marmoah, S., & Suharno. (2020). Penggunaan media *game book untuk meningkatkan minat baca dalam* pembelajaran IPS pada kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria, 8*(3).

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media Group.

Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya.