Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 255-262
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengaruh Media Pembelajaran Games Book terhadap Minat Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar

Nadlrah Naimi [1], Persada Ukor Cibro [2], Melyani Sari Sitepu [3]✉, Yayuk Hayulina Manurung [4], Aisiyah Aztry [5]
Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia (1)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia (2,3)
Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia (4)
Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia (5)
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816

Abstrak

Minimnya minat membaca siswa menjadi permasalahan serius yang dapat menghambat proses belajar dan perkembangan anak, serta berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media games book terhadap minat membaca peserta didik kelas III A SDN 064995 Medan. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Quasy eksperimen untuk mengukur pengaruh media *Games Book* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis serta mengidentifikasi pola, hubungan, atau perbedaan antar variabel yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *Games Book* terhadap minat membaca siswa kelas III A SDN 064995 Medan. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran games book terhadap minat membaca siswa.

Kata Kunci: *media pembelajaran games book, minat membaca, peserta didik sekolah dasar*

Abstract

The lack of interest in reading among students is a serious problem that can hinder the learning process and development of children, and impact the low quality of human resources in the future. This study aims to determine the effect of games book media on the reading interest of class III A students of SDN 064995 Medan. The study was conducted using a quantitative method with an experimental approach to measure the effectiveness of Games Book media in learning Indonesian. This study uses a quantitative approach with an experimental method. The quantitative approach is carried out through the collection and analysis of numerical data to test hypotheses and identify patterns, relationships, or differences between the variables studied. The results of the study indicate that there is a significant influence between the use of Games Book media on the reading interest of class III A students of SDN 064995 Medan. This is proven through hypothesis testing which produces a significance value of 0.000 < 0.05, so that H0 is rejected and Ha is accepted, which can be concluded that there is an influence of game book learning media on students' reading interest.

Keywords: *Games book learning Media, Reading Interest, Elementary Students*

Copyright (c) 2026 Nadlrah Naimi, et al.
✉ Corresponding author: Melyani Sari Sitepu
Email Address: melyanisari@umsu.ac.id (Medan, Indonesia)
Received 13 Decemb er 2025, Accepted 13 January 2026, Published 22 January 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816

Pendahuluan

Membaca adalah keterampilan dasar yang penting dan bermanfaat seumur hidup. Ini merupakan bagian dari kemampuan berbahasa (Navida et al., 2023). Tujuan membaca adalah untuk menemukan dan mendapatkan informasi, termasuk pemahaman terhadap isi dan makna teks (Windrawati et al., 2020). Kemampuan membaca yang baik sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ada dua bagian pembelajaran membaca yaitu, pertama membaca permulaan dan kedua membaca lanjut (Madani et al., 2022). Membaca permulaan dilakukan pada seorang anak yang duduk di bangku kelas I dan II. Dalam tahap ini, seorang peserta didik hendaknya mencermati dua hal, keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf. Biasanya metode yang diterapkan dalam tahap ini yaitu metode eja, metode suku kata, dan sebagainya. Membaca lanjut, kegiatan ini menekankan pemahaman makna pada bahan yang dibaca. Kegiatan membaca lanjut dimulai saat seorang anak memasuki kelas III dan seterusnya (Permatasari et al., 2023).

Salah satu keahlian membaca yang penting bagi siswa adalah membaca dengan lancar. Membaca dengan lancar berarti membaca tanpa mengeja setiap kata tetapi membaca kalimat dengan lancar dan akurat. Kelancaran membaca dikaitkan dengan akurasi dalam mengenali kata-kata dan seberapa mudah dalam melakukan pengenalan kata-kata tersebut. Kelancaran membaca juga melibatkan membaca dengan lancar dengan menggunakan intonasi dan ekspresi yang tepat (Atthahirah Azzahra et al., 2024). Bukan hanya tentang kelancaran membaca, tetapi juga tentang memahami isi dari teks yang dibaca (Frans et al., 2023:54). Pada era sekarang, peserta didik abad ke-21 diharuskan memiliki keterampilan atau kompetensi yang dikenal sebagai C4, yaitu Critical Thinking (Berfikir Kritis), Creativity (Kreativitas), Communication (Komunikasi) dan Collaborative (Kolaborasi), setidaknya siswa perlu menguasai keempat keterampilan tersebut. Penguasaan kompetensi ini bisa dicapai jika peserta didik gemar membaca (Utama, 2020). Proses pembelajaran di sekolah selalu melibatkan siswa dalam kegiatan membaca, tidak hanya dilakukan pada saat pembelajaran di kelas saja melainkan dapat dilakukan di perpustakaan sekolah pada waktu luang. Kegiatan membaca juga dapat dilakukan di rumah dengan arahan dari orang tua. Minimnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar menjadi pasif. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan menciptakan suasana belajar yang kaku.

Membaca sangat penting sebagai bekal awal bagi siswa untuk memahami materi pelajaran, namun kenyataannya masih banyak siswa di kelas I hingga kelas III yang menghadapi kesulitan dalam membaca (Yarli & Ritonga, 2023:1). Untuk siswa tingkat rendah tahapan membacanya adalah membaca permulaan. Keterampilan membaca permulaan diperlukan supaya siswa mampu memahami dan mengucapkan tulisan dengan lafal dan intonasi yang jelas (Mahsun & Koiriyah, 2019). Minat baca perlu ditumbuhkan sejak usia dini, ketika seorang anak baru belajar baca, minat baca anak akan terus berkembang sampai dewasa (Nur'ariyani & Jamaludin, 2022). Siswa yang belum memiliki minat baca yang kuat tidak akan menganggap membaca sebagai kegiatan penting. Oleh karena itu, minat baca perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar, karena membaca adalah keterampilan dasar yang mendukung jenjang pendidikan berikutnya (C. P. Sari, 2018). Aspek minat membaca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca oleh anak (Pongoh, 2023). Untuk membantu minat membaca siswa, penggunaan media belajar juga dapat digunakan.

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi (Nasution et al., 2025). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan untuk anak yang kurang minat membaca, peran media dalam komunikasi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar semakin signifikan, karena pada tahap ini siswa memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar (Ramadhani et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa, khususnya dalam pemahaman konsep dan peningkatan motivasi belajar (Ummah, 2023). Siswa menjadi lebih aktif dan terbiasa dengan teknologi pembelajaran (Wardani et al., 2024). Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru (Sitepu et al., 2025). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan menggunakan media dalam pembelajaran (Sitepu et al., 2021). Namun, masih ada guru yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816
kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, terlebih lagi media pembelajaran yang berbasis teknologi. Karena, guru-guru masih sangat awam terhadap teknologi terutama guru-guru yang sudah lanjut usia dimana mereka baru saja mengenal teknologi digital seperti yang marak pada saat ini.

Permasalahan minat membaca yang rendah juga dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 064995. Rendahnya minat membaca siswa berdampak pada proses pembelajaran karena kemampuan membaca siswa rendah. Hal tersebut tentu berdampak pada rendahnya proses dan kualitas pembelajaran. Permasalahan tersebut tentunya menjadi tugas guru untuk diberikan solusi. Guru harus lebih kreatif merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat membaca siswa. Salah satu solusi yang dapat diberikan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi. Game Edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung Pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis game (Supriyono et al., 2024). Game edukasi dirancang dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi. Dengan media pembelajaran game edukasi siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan (Mufidah & Lestari, 2022). Game edukasi menerapkan sistem pembelajaran lansung dengan pola *Learning by doing*. Pola pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat melalui tantangan-tantangan yang ada dalam permainan game ataupun faktor kegagalan yang dialami sang pemain, sehingga pemain untuk tidak mengulangi kegagalan dalam tahap berikutnya (Umami et al., 2021). Game edukasi dalam penelitian yang digunakan adalah *games book*.

Games Book merupakan serangkaian media mengajar guru untuk memahamkan materi pelajaran kepada siswa melalui cara permainan (Saepul Rahmat, 2018). *Games book* adalah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa sejak usia dini (M. Sari et al., 2024). *Games book* dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui permainan. Di dalamnya terdapat berbagai permainan beserta aturan yang disajikan dalam bentuk buku, sehingga diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat baca siswa agar terus belajar. Penerapan game edukasi menggunakan eksperimen serta ketika ingin melakukan inovasi dapat menggunakan metode penelitian kuantitatif (Yovita et al., 2022). Permainan dalam games book disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Peran guru sangat penting dalam menerapkan media ini. Guru hanya perlu merancang games book dengan menyisipkan materi pelajaran melalui teka-teki silang, puzzle, dan permainan lain yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media *games book* dirancang untuk mematahkan persepsi bahwa membaca dapat membuat bosan. Dengan adanya media ini persepsi tersebut akan luntur seiring berkembang pesatnya media yang menyenangkan (Erawahyuni & Hidayat, 2023). *Games book* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan minat membaca siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka dengan memastikan bahwa mereka mempertahankan dan menerapkan konten kursus dari waktu ke waktu (Nopita & Afendi, 2024). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini dilaksakanan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *games book* terhadap minat membaca siswa kelas III Sekolah Dasar.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest- Posttest Design. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui penggunaan media games book terhadap minat belajar peserta didik kelas III SDN 060995 Medan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan jumlah

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816
responden sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Responden penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III yang hanya berjumlah 1 kelas.

Tabel 1. Distribusi Peserta Didik Kelas III SDN 060995 Medan

No	Class	Gender		Number of Students
		Male	Female	
1	IV	16	9	25

Untuk mengukur minat belajar peserta didik kelas III SDN 060995 Medan menggunakan skala likert. Skala ini digunakan dalam pengukuran skala ordinal. Skala ini bertujuan untuk membedakan intensitas sikap atau perasaan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, maka dalam jenjang skala likert menggunakan 4 tingkatan skala yang dapat dituliskan, untuk jawaban negatif atau tidak puas likert memberikan skor dari yang terkecil sampai yang terbesar yaitu: jawaban sangat setuju diberi skor 4; yang setuju diberi skor 3; yang tidak setuju diberi skor 3; dan yang tidak setuju diberi skor 1.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas angket minat belajar. Validitas ahli digunakan dalam penelitian ini. Prosedur penelitian dimulai dengan pretest, yaitu peserta didik diberikan angket minat belajar sebelum pembelajaran dimulai. Angket pretest digunakan untuk mengetahui minat peserta didik sebelum menggunakan media diorama. Setelah pretest dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama. Pembelajaran dengan media diorama diberikan pada materi siklus air. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest dengan menyebarkan angket kepada peserta didik. Data pretest dan posttest minat dianalisis untuk mengetahui normalitas dan efektivitas penggunaan media games book. Analisis dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, dan uji hipotesis atau uji paired t test untuk menguji perbedaan minat membaca siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Games Book*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media games book terhadap minat belajar peserta didik . Data diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan media games book. Berikut adalah hasil analisis data penelitian.

Hasil Data Pretest

Pretest pada kelas eksperimen merupakan tes awal yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan tanpa menggunakan media games book. Bentuk pretest berupa angket minat belajar peserta didik kelas III SDN 060995 Medan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup yaitu angket yang telah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang miat belajar peserta didik dengan media games book. Angket ini memiliki 24 pernyataan. Angket ini bersifat tertutup karena sudah terdapat alternatif jawaban pada setiap pernyataan yang berisi empat jawaban (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan tidak setuju). Berikut ini adalah hasil analisis yang diperoleh dari data pretest kelas eksperimen terhadap minat belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Games book

Kategori	Sebelum Perlakuan
Sangat Tinggi	2
Tinggi	4
Sedang	10
Rendah	4
Sangat Rendah	5
Rata-rata	56,70

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816

Tabel 2 hasil analisis minat belajar siswa dapat dilihat bahwa siswa dengan kategori minat sangat tinggi sebanyak 2 siswa, tinggi sebanyak 4 siswa, minat sedang 10 siswa, rendah 4 dan sangat rendah 5.

Hasil Data Post-test

Post-test merupakan tes akhir berupa angket yang dilakukan setelah perlakuan menggunakan media games book. Berikut ini adalah hasil analisis yang diperoleh dari data post-test kelas eksperimen tentang minat belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Games book

Kategori	Sebelum Perlakuan
Sangat Tinggi	4
Tinggi	10
Sedang	8
Rendah	2
Sangat Rendah	1
Rata-rata	75,65

Tabel 3 menyajikan data untuk analisis minat belajar siswa. jumlah siswa yang minat sangat tinggi sebanyak 4 siswa, minat tinggi sebanyak 10 siswa, minat sedang sebanyak 8 siswa, minat siswa kategori rendah dan sangat rendah sebanyak 3 siswa. dari sajian data tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya akan dilakukan uji normalitas. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4. Hasil Uji Normalitas Data

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
Minat	Pretest	.955	25	.458

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan uji Uji Shapiro Wilk dengan menggunakan program SPSS 22 for Windows dengan taraf signifikan 0,05. Tabel 4 hasil uji normalitas data menunjukan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai alpha lebih besar dari sign (0,458 > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah kesimpulan sementara yang diperoleh dari observasi dan data yang ada, yang kemudian digunakan sebagai landasan untuk menguji fenomena atau konsep tertentu. Jadi setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenaran yang dapat diterima atau tidak. Hipotesis pada penelitian ini menggunakan paired t-test.

Table 5. Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Significance Sig (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest experimental class - Posttest experimental class	72.400	7.107	1.124	70,127	74,673	4	23	,000

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji paired sample t-test di atas menunjukkan nilai signifikansi uji paired sample t-test sebesar 0,000. karena nilai signifikansi uji-paired t test (0,000 < 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media games book berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas III SDN 064995 Medan.

Pembahasan

Nilai angket minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media *games book* adalah 56,70. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media *games book*, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,65, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, analisis uji sampel berpasangan mengungkapkan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05. Nilai ini mendukung hipotesis bahwa media games book efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar kelas III SDN 064995 Medan. Peningkatan minat belajar dikarenakan penggunaan media. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023)**.** Penerapan media pembelajaran di dalam kelas di harapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu mereka untuk meningkatkan minat belajar mereka (Bali & Zahroh, 2023). Media pembelajaran yang tepat digunakan bagi anak usia sekolah dasar ialah media yang berupa benda konkret dan sebenarnya (nyata), hal ini dikarenakan anak dalam usia sekolah dasar lebih menggemari hal yang sesungguhnya atau bisa dikatakan bersifat nyata, dapat dipandang dan dijamah secara langsung, serta mempunyai warna-warna yang ceria. Salah satu media pembelajaran yang mampu meringankan peserta didik dalam memahami hal yang bersifat abstrak menjadi konkret yaitu media games book (Acep, 2017).

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa media *games book* berpengaruh terhadap minat membaca siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Utama, 2020) yang menunjukan bahwa penggunaan media *games book* dapat meningkatkan minat baca siswa kelas IV D di SD Djama'atul Ichwan Surakarta pada tahun ajaran 2019/2020. Selain itu, penelitian dari (Nur'ariyani & Jamaludin, 2022) diperoleh bahwa rata-rata kuesioner siswa menunjukkan sikap positif terhadap media games book sebesar 74%, sedangkan rata-rata kuesioner partisipan siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dengan media games book sebesar 7%.

Peningkatan minat membaca siswa dengan menggunakan media *games book* dikarenakan siswa dapat memahami isi bacaan pada media games book yang dapat meningkatkan minat membaca mereka. Penggunaan media games book juga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang membaca (Utama & Marmoah, 2020). Media games book ini sangat efektif digunakan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Karena adanya buku permainan media ini, siswa menjadi sangat antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Rohmah & Hidayat, 2022). Kelebihan media *games book* yaitu dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk membacanya melalui permainan-permainan yang terdapat dalam buku, media ini juga dapat digunakan untuk melatih psikomotorik siswa serta dapat meningkatkan kognitif siswa. Media *games book* dirancang untuk mematahkan persepsi bahwa membaca dapat membuat bosan. Dengan adanya media ini persepsi tersebut akan luntur seiring berkembang pesatnya media yang menyenangkan (Erawahyuni & Hidayat, 2023).

Secara konseptual, media *games book* ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran di Sekolah Dasar terutama dalam meningkatkan minat membaca peserta didik melalui permainan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. bagi pengembang kurikulum, hasil penelitian ini memperkuat urgensi memasukan kegiatan permainan fisik terstruktur sebagai bagian dari pembelajaran di Sekolah Dasar. Sedangkan untuk pembuat kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penguatan literasi dalam kebijakan nasional pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *games book* berpengaruh signifikan terhadap minat membaca siswa kelas III di SDN 064995 Medan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816

Media ini berhasil menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, terdapat perubahan yang jelas dalam minat membaca siswa sebelum dan setelah penerapan media *games book*. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa belum mencapai kriteria minat membaca yang tinggi, namun setelah menggunakan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai minat membaca siswa, dengan banyak yang mencapai kriteria tinggi atau sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *games book* dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa.

Daftar Pustaka

Acep, S. R. (2017). *Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. *1*(1), 27–33. https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494

Atthahirah Azzahra, Mira Maulidya Fajar, Sukma Rabbani, Chandra Chandra, & Ari Suriani. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level I di Sekolah Dasar. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, *3*(1), 171–182. https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.152

Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 2943–2952. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700

Erawahyuni, E. R., & Hidayat, M. T. (2023). Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita "Minuman Nusantara" Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 7*(1). https://doi.org/10.30651/else.v7i1.12921

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, *5*(1), 54. https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567

Madani, E., Sulistyani, A., & Utami, D. (2022). Faktor dan Penanganan Kesulitan Membaca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Daarul Hikmah Tangerang. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, *7*(11), 1121–1130. https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i11.28253

Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, *2*(1), 60. https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361

Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Ibtida*, *3*(02), 186–197. https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364

Nasution, M., Padya, A. D., Sitepu, M. S., & Wanda, K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 067258 Medan*. 1–9. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.940

Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1034–1039. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901

Nopita, G., & Afendi, A. H. (2024). *Pengaruh Media Ajar Games Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 1 Sindanghayu*. *4*, 11039–11051.

Nur'ariyani, S., & Jamaludin, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajan Games Book terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(1), 583–590. https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.632

Permatasari, K., Maritasari, D. B., & Hamdi, Z. (2023). Analisis Implementasi Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Menunjang Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di SDN 01 Tebaban. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, *5*(2), 78–88.

Pongoh, I. N. (2023). Rendahnya Minat Baca Peserta Didik Dalam Pembelajaran di SD GMIM IV Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, *9*(2), 253–258.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7816
Ramadhani, S., Putri Yanti Pulungan, D., & Sitepu*, M. S. (2024). The Effect of Using Pop Up Book Media on Critical Thinking Ability. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, *7*(2), 750–754. https://doi.org/10.24815/jr.v7i2.38735

Rohmah, M., & Hidayat, M. T. (2022). The Effectiveness of Media Games Books and Big Books on the Learning Outcomes of Indonesia Language for Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 340–348. https://doi.org/Open Access: https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51216

Saepul Rahmat, A. (2018). Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, *22*(2), 133–142.

Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(32), 3128–3137.

Sari, M., Huliatunisa, Y., Dasar, G. S., & Tangerang, U. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang*. *8*, 34716–34726.

Sitepu, J. M., Masitah, W., Ginting, N., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Email, C. (2025). *Development Of Islamic-Based Vitruvius Design Learning Media To Improve Early Childhood Development In Kindergarten*. *7*(3), 757–770. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i3.8013

Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(3), 735–743. https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1691

Supriyono, S., Gunawan, H., & Bachtiar, N. K. (2024). Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar (Sd) Berbasis Android. *Inti Talafa*, *14*(2), 36–41. https://doi.org/10.32534/int.v14i2.3769

Umami, N., Isna, M., & Adha, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *14*(1), 2021.

Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 306–315. https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084

Utama, A. (2020). Penggunaan media games book untuk meningkatkan minat baca pembelajaran ips pada kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *8*(3), 1–6. https://doi.org/10.20961/ddi.v8i03.39842

Utama, A., & Marmoah, S. (2020). Penggunaan Media Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS pada kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *8 No 3*(449), 7–12. https://doi.org/10.20961/ddi.v8i03.39842

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Windrawati, W., Solehun, S., & Gafur, H. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *2*(1), 10–16. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.405

Yarli, Y., & Ritonga, F. U. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Sekolah Dasar Negeri 060900. *Mitra Abdimas: Jurnal …*, *3*(1), 1–4.

Yovita, Y., Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafaren. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, *3*(1), 1–8. https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126