
**PENGARUH MEDIA GAMES BOOK TERHADAP MINAT MEMBACA
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
IV SDS PELITA KASIH SINGKAWANG**

Ola Polina¹, Evinna Cinda Hendriana², Dodik Kariadi³

^{1,2,3}Prodi PGSD, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang, Indonesia

E-mail: olapolina39@gmail.com¹, evinnacinda@gmail.com², kariadidodik@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Games Book terhadap minat membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang serta mengukur seberapa besar minat membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes minat membaca yang dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 44,55 (standar deviasi 21,32, varians 454,5) meningkat pada post-test menjadi 73,64 (standar deviasiyah 17,87, varians 319,5). Uji normalitas menunjukkan data pre-test ($1,042 > 0,908$) dan post-test ($1,092 > 0,908$) berdistribusi normal pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Uji t menghasilkan $t_{hitung} = 4,460 > t_{tabel} = 2,080$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media Games Book. Selain itu, perhitungan effect size sebesar 1,62 menunjukkan bahwa penggunaan media Games Book memiliki pengaruh tinggi terhadap minat membaca siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Games Book efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Games Book, Minat Membaca, Bahasa Indonesia.

***The Influence of Games Book Media on Students' Reading Interest in the Indonesian
Language Subject for Fourth Grade Students at SDS Pelita Kasih Singkawang***

Abstract

This study aims to investigate the influence of using Games Book media on students' reading interest in Indonesian language lessons for fourth-grade students at SDS Pelita Kasih Singkawang and to measure the extent of students' reading interest before and after using the media. The research employed a quantitative approach with a pre-test and post-test experimental design. The sample consisted of 22 fourth-grade students. Data were collected through a reading interest test and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and t-test. The results showed that the pre-test average score was 44.55 (standard deviation 21.32, variance 454.5), which increased in the post-test to 73.64 (standard deviation 17.87, variance 319.5). The normality test indicated that the pre-test data ($1.042 > 0.908$) and post-test data ($1.092 > 0.908$) were normally distributed at a significance level of $\alpha = 0.05$. The t-test yielded $t_{calculated} = 4.460 > t_{table} = 2.080$, thus accepting H_a and rejecting H_0 , indicating a significant difference in Indonesian language learning outcomes before and after the use of Games Book media. Furthermore, the effect size calculation of 1.62 suggests that the use of Games Book media has a high impact on students' reading interest. This study concludes that Games Book media is effective in enhancing students' reading interest in Indonesian language lessons.

Keywords: Games Book Media, Reading Interest, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya. Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat (Mustofa, 2007). Berbagai upaya dalam pendidikan diarahkan untuk membina perkembangan kepribadian manusia secara menyeluruh baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Abdurahman (2012) mengemukakan bahwa membaca merupakan dasar untuk menguasai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai studi pada kelas berikutnya. Seseorang yang memiliki keinginan membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas keinginan sendiri atau dorongan dari luar (Apriliani, dkk. 2020). Minat menentukan kegiatan dan frekuensi membaca, mendorong pembaca untuk memilih jenis bacaan yang dibaca, menentukan tingkat partisipasi di kelas dalam mengerjakan tugas, bertanya-jawab, dan kesanggupan membaca di luar kelas. Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk memperhatikan, merasa tertarik, dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga siswa mau melakukan suatu aktivitas membaca kemauannya sendiri (Handayani, dkk. 2020). Minat membaca dapat tumbuh dari pribadi masing-masing seseorang.

Permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya minat baca setiap orang yang dipengaruhi oleh faktor yang bersumber dari luar dan dari dalam diri setiap individu. Hubungan yang semakin dekat dalam diri dan dari luar seseorang, maka akan semakin besar pengaruh minat tersebut, tetapi sebaliknya jika

hubungannya semakin jauh maka akan semakin kecil minat tersebut. Minat setiap orang tidak dibawa dari lahir, tetapi minat itu timbul karena ketertarikan terhadap sesuatu hal. Rasa tertarik kepada suatu hal yang baik maka akan menimbulkan minat yang baik dan begitu sebaliknya, jika memiliki minat yang tidak baik maka akan menimbulkan minat yang kurang baik. Membaca merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran.

Metode dijadikan suatu kunci bagi terlaksananya peningkatan minat baca disetiap jenjang pendidikan. Salah satu metode yang bisa ditempuh adalah dengan menggunakan strategi mengajar yang diselipkan dengan bentuk media permainan. Media permainan dijadikan sebagai konsepsi bagi stimulus, untuk memperbaiki dan meningkatkan minat baca, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Gagne (dalam Asyhar, 2012) mendefinisikan bahwa Media pembelajaran adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar.

Salah satu pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti permainan dan penggunaan media yang dapat melibatkan peserta didik. Untuk itu pendidik perlu menyediakan pembelajaran yang menarik yang dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik untuk giat secara aktif dan kreatif. Hal ini yang sama juga disampaikan oleh Asyhar (2014) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selanjutnya dalam hal ini penulis akan membuat inovasi pembelajaran melalui media *Games Book* dalam peningkatan minat baca siswa Sekolah Dasar.

Menurut Rahmat (2017) *Games Book* adalah sebuah buku yang di dalamnya terdapat permainan yang menarik yang dapat digunakan

guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Di dalam *Games book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan juga tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan dan ada pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Penyajian permasalahan itu dimaksud untuk merangsang peserta didik untuk menemukan berbagai pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh sendiri atau bersama anggota kelompok, namun media ini akan lebih efektif dikerjakan dengan kerja sama.

Berdasarkan hasil prariset terkait minat membaca yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2025 di SDS Pelita Kasih Singkawang ditemukan permasalahan yaitu minat membaca peserta didik masih kurang karena peserta didik lebih senang bermain dan mengobrol dari pada membaca. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru juga menggunakan internet saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih senang belajar melalui internet, guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio visual karena fasilitas sekolah yang kurang memadai. Dijelaskan juga bahwa guru kelas III SDS Pelita Kasih belum pernah menggunakan media *Games Book* dalam pembelajaran guna meningkatkan minat baca peserta didik. Berdasarkan data tersebut artinya perbaikan perlu dilakukan guna meningkatkan minat baca peserta didik. Salah satunya menggunakan sebuah media pembelajaran berupa *Games Book* sebagai sarana dan prasarana pendidikan yang dapat membuat peserta didik tertarik dengan membaca.

Maka dari itu penelitian ini akan memfokuskan perhatiannya pada Upaya SDS Pelita Kasih dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas IV melalui media pembelajaran *Games Book* sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini akan menggali informasi terkait dengan dampak penggunaan media *Games Book* terhadap minat baca peserta didik. Media *Games Book* sebagai alat pembelajaran, memiliki potensi besar dalam

meningkatkan minat membaca peserta didik dan mendukung pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dengan adanya media *Games Book* diharapkan dapat membantu membangkitkan minat siswa dalam membaca. Peneliti beranggapan bahwa media *Games Book* dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran *Games Book* memberikan kesempatan untuk mengarahkan peserta didik agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk meneliti pengaruh media *games book* terhadap minat membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dihasilkan berupa angka-angka yang dianalisis secara matematis dan sistematis, sesuai dengan karakteristik penelitian kuantitatif yang berlandaskan filsafat positivisme (Sugiyono, 2018). Metode eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat melalui perlakuan tertentu dalam kondisi terkendali (Aliyansah, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**, yang melibatkan pengukuran awal (pretest) sebelum perlakuan dan pengukuran akhir (posttest) setelah perlakuan untuk membandingkan hasil secara akurat.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pelita Kasih, Jalan Pangeran Diponegoro, Gang Tujuh Belas, No. 15, Kelurahan Pasiran, Kecamatan Singkawang Barat, Kota Singkawang, Kalimantan Barat, pada tahun ajaran 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa, dan seluruhnya dijadikan sampel dengan teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data

meliputi pengukuran melalui tes *essay* sebanyak 5 soal untuk mengukur minat membaca siswa dan dokumentasi untuk mendukung data observasi selama perlakuan. Instrumen tes divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data normal. Karena hanya menggunakan satu kelompok, uji homogenitas tidak dilakukan. Untuk menjawab submasalah pertama, yaitu ada tidaknya pengaruh media *games book*, digunakan uji Paired Sample T-Test dengan tingkat signifikansi 0,05. Untuk submasalah kedua, yaitu seberapa besar pengaruhnya, digunakan rumus *Effect Size* (Cohen's d) dengan kriteria interpretasi: $d < 0,2$ (efek kecil), $0,2-0,8$ (efek sedang), dan $d > 0,8$ (efek besar). Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (penyusunan rencana pembelajaran dan validasi instrumen), pelaksanaan (pretest, perlakuan dengan media *games book*, dan posttest), serta analisis data untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Dimana untuk menjawab rumusan masalah yang digunakan analisis deskriptif. Kemudian hasil penelitian yang diperoleh setelah penelitian dirincikan sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Games Book* Terhadap Minat Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang

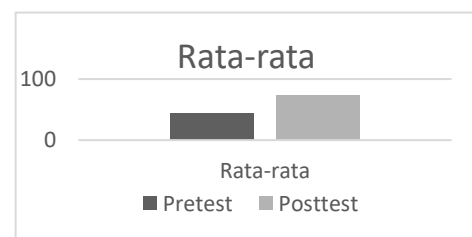
Data hasil *pretest* dan *posttest*

Hasil penelitian tersebut di deskripsikan menggunakan analisis data statistik deskriptif. Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* Bahasa Indonesia dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen		
Rata-rata	44,55	73,64
Standar Deviasi	21,32	17,87
Varians (S_2)	454,5	319,5
Skor Tertinggi	80	100
Skor Terendah	20	40

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui untuk hasil *pretest* siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 44,55, standar deviasi sebesar 21,32, varians sebesar 454,5, skor tertinggi 80 dan skor terendah 20. Untuk hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,64, standar deviasi sebesar 17,87, varians sebesar 319,5, skor tertinggi 100 dan skor terendah 40. Berikut ini diagram rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal maupun tidak. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* akan diolah dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dengan rumus *Saphiro Wilk*. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Saphiro Wilk* pada program *Microsoft Excel* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Normalitas

Tes	Saphiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	1,042	21	0,908
<i>Posttest</i>	1,092	21	0,908

Berdasarkan uji normalitas *saphiro wilk* dengan menggunakan *microsoft excel* data *pretest* mempunyai statistik berikut $1,042 > 0,908$ dengan $\alpha = 0,05$, $n = 22$. Sedangkan untuk *posttest* statistiknya ialah $1,092 > 0,908$ dengan $\alpha = 0,05$, $n = 22$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal karena pada data *pretest* dan *posttest* statistiknya $> 0,908$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Analisis Uji Hipotesis

Setelah data dilakukan uji prasyarat yang menunjukkan hasil berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji *t* atau uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan terhadap nilai rata-rata bahasa Indonesia peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Games Book*. Data yang digunakan akan dianalisis dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test* pada program *Microsoft Excel*.

Tabel 3. Hasil Analisis Hipotesis

Kelompok	Df	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	21	5%	4,460	2,080	H_a diterima

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa $t_{hitung} = 4,460$ dan $t_{tabel} = 2,080$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,460 > 2,080$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Games Book* siswa kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *Games Book* terhadap minat membaca siswa kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan rata-rata skor dan hasil uji *t* yang signifikan mendukung kesimpulan bahwa media *Games Book* efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Seberapa Besar Minat Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Games Book* pada Siswa Kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang

Hasil Analisis Uji Effect Size

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Book* terhadap minat membaca siswa kelas IV SDS Pelita Kasih maka digunakan rumus *effect size*. Berikut kriteria besarnya *effect size* dikategorikan pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Effect Size

Jumlah Presentase	Kriteria
$E_s \leq 0,20$	Rendah
$0,20 < E_s$	Sedang
$E_s > 0,80$	Tinggi

Dari hasil perhitungan *effect size* diperoleh sebesar 1,62. Dilihat dari tabel 4.4 maka *effect size* yang diperoleh dengan kriteria tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, uji hipotesis, dan perhitungan *effect size*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Games Book* memiliki pengaruh yang besar terhadap minat membaca siswa kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan nilai *effect size* sebesar 1,62 yang termasuk dalam kategori tinggi, media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa. Peningkatan rata-rata skor dari 44,55 menjadi 73,64, hasil uji *t* yang signifikan, dan distribusi data yang lebih homogen setelah intervensi memperkuat kesimpulan bahwa media *Games Book* merupakan alat pembelajaran yang powerful untuk meningkatkan motivasi membaca siswa. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk mengadopsi media berbasis *gamifikasi* dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan minat siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *Games Book* terhadap minat membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang. Sesuai dengan sub-sub masalah penelitian secara khusus dapat disimpulkan adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *Games Book* kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} adalah 4,460 dan t_{tabel} adalah 2,080, maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. kemudian, nilai *effect size* sebesar 1,62 mengindikasikan bahwa intervensi ini memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam meningkatkan minat membaca, kategori tinggi ($ES > 0,80$) maka menunjukkan bahwa minat membaca sebelum dan setelah menggunakan media *Games Book* mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDS Pelita Kasih Singkawang yang menunjukkan kategori yang tinggi.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustofa, (2007), *Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia*, (Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 4 Nomor 1, April 2007).
- Aliyansah. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Singkawang: STIT SA Singkawang
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012) *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: CV Abadi Jaya
- Mustofa, (2007), *Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia*, (Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 4 Nomor 1, April 2007).
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indinesia Journal of Primary Education*, 28-30.