

**PENGUNAAN MEDIA *GAMES BOOK* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 05
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

PUTRI DITA RAMADHANI

NIM. 200209172

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGUNAAN MEDIA *GAMES BOOK* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 05
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

PUTRI DITA RAMADHANI

NIM. 200209172

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh

Pembimbing


Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002

**PENGGUNAAN MEDIA *GAMES BOOK* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BACA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 05
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

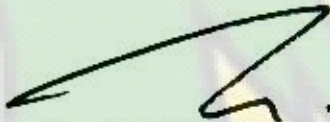
Pada Hari / Tanggal:

Kamis 02 Januari 2025
02 Rajab 1446 H

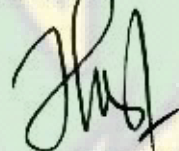
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



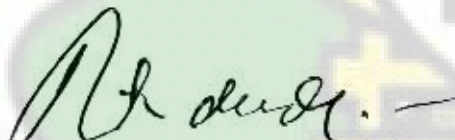
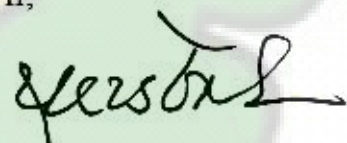
Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP.197907162007102002



Dr. Herawati, M.Pd.
NIP. 198204042015032005

Penguji I,

Penguji II,


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP.196505162000031001

Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

16

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Dita Ramadhani
NIM : 200209172
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh


Dengan ini menyatakan dalam penulisan skripsi ini, Saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya Saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan memang ternyata ditemui bukti bahwa Saya telah melanggar pernyataan ini, maka Saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 07 Desember 2024
Yang menyatakan




Putri Dita Ramadhani
NIM. 200209172

ABSTRAK

Nama : Putri Dita Ramadhani
NIM : 200209172
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh
Pembimbing : Daniah S.Si, M.Pd.

Rendahnya minat baca dan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena kurangnya minat baca yang tinggi serta penggunaan media dan model pembelajaran kurang menarik dalam proses pembelajaran mengakibatkan sebagian siswa enggan mengikuti arahan guru. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk menganalisis aktivitas guru, (2) Untuk menganalisis aktivitas siswa, (3) Untuk menganalisis minat baca siswa, dan (4) Untuk menganalisis hasil belajar siswa terhadap penggunaan media *games book*. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa, dengan KKTP individual 75 dan klasikal 80%. Instrumen penelitian yaitu: (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas siswa, (3) soal tes evaluasi dan (4) lembar angket. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: (1) Aktivitas guru pada siklus I dengan kategori baik yaitu 76,00%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan 95,65% dengan kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I dengan kategori baik yaitu 70,00%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan 97,00% dengan kategori sangat baik. (3) Minat baca siswa siklus I dengan kategori cukup yaitu 63,76%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan 80,48% dengan kategori tinggi. (4) Hasil belajar siswa siklus I diperoleh sebesar 60,00% dengan jumlah 15 orang siswa yang tuntas. Dan pada siklus II mengalami peningkatan 88,00% dengan jumlah 22 orang siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dalam kategori tuntas dengan nilai 80. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *games book* dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh.

Kata kunci: Media *Games Book*, Minat Baca, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT semesta alam yang telah melimpahkan kepada kita berbagai bentuk kenikmatan yang sungguh tidak akan pernah mampu kita hitung. Shalawat dan juga salam kepada Nabi sekaligus Rasul kita yang mulia Muhammad SAW berkat perjuangan dan pengorbanannya kita bisa merasakan nikmat yang paling besar yaitu nikmat islam dan nikmat iman yang ada di dalam hati kita. Semoga dengan nikmat tersebut kita bisa kembali kepada Allah dengan membawa hati yang salim.

Adapun judul skripsi ini, yaitu : **“Penggunaan Media Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi beban studi guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Penulisan skripsi ini telah diupahakan semaksimal mungkin, namun pada kenyataannya masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan pada skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pengembangan pendidikan kearah yang lebih baik.

Karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.

2. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S.Ag.,MA,.M.Ed.,Ph.D dan wakil dekan I, II, III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
3. Ibu Daniah, S.Si., M.Pd. selaku dosen penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, ide dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua prodi PGMI dan staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kepala Sekolah MIN 05 Kota Banda Aceh Ibu Zuriati dan Ibu Nur Fuadina S.Pd.I yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ucapan cinta dan terima kasih sebesar-besarnya kepada cinta pertamanya penulis Ayahanda Budiono dan pintu surganya penulis Ibunda Rosita yang telah memberikan kasih sayang yang sangat besar, doa yang tulus tiada henti serta pendidikan yang begitu istimewa kepada penulis sehingga dapat menggapai impian yang dicita-citakan.
7. Teruntuk teman terkasih Abdul Rauf Hatta yang sudah banyak kebersamai dan menemani penulis selama perkuliahan hingga akhir perkuliahan yang telah menjadi pendengar yang baik serta selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis dalam menyelesaikan

skripsi ini. Kemudian kepada teman kuliah seperjuangan Dinda Anggreani dan Cut Rizka Maliya yang telah menemani penulis dalam menjalani hari-hari di kampus tercinta dalam keadaan suka maupun duka selama proses perkuliahan. Dan juga kepada kakak tercinta Sri Mariati Hasyimi S.H yang sekiranya sudah banyak membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

8. Teristimewa kepada diri sendiri Putri Dita Ramadhani, terima kasih karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

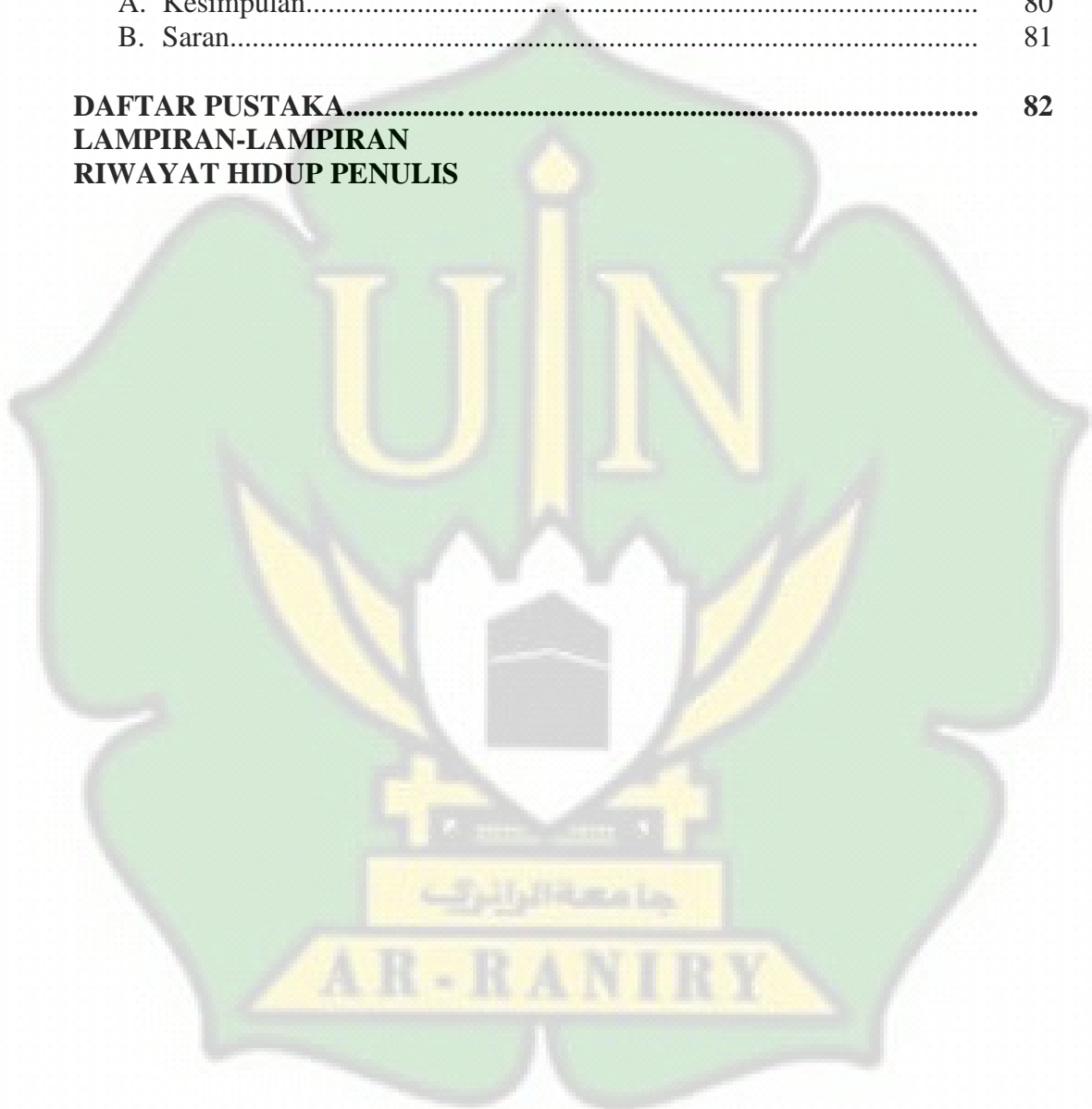
Banda Aceh, 7 Desember 2024
Penulis,

Putri Dita Ramadhani
NIM. 200209172

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian....	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Media Pembelajaran <i>Games Book</i>	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Pengertian <i>Games Book</i>	15
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Games Book</i>	16
B. Minat Baca.....	23
1. Pengertian Minat Baca.....	23
2. Fungsi Minat dalam Membaca.....	24
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca.....	26
4. Indikator Minat Baca.....	28
C. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar.....	29
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
3. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	31
D. Materi Pembelajaran.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Subjek Penelitian.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	40
D. Instrumen Penelitian.....	42
E. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	48
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	48

1. Siklus I.....	49
2. Siklus II.....	61
C. Analisis Hasil Penelitian.....	70
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

Diagram 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru	71
Diagram 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa.....	74
Diagram 4.3 Peningkatan Minat Baca Siswa.....	76
Diagram 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Games Book</i>	17
Tabel 2.2 Indikator Minat Baca	28
Tabel 3.1 Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.	44
Tabel 3.2 Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	44
Tabel 3.3 Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa	45
Tabel 3.4 Skor Skala Likert	46
Tabel 3.5 Kriteria Skala Likert.....	46
Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian	48
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus I.....	51
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I.....	53
Tabel 4.4 Minat Baca Siswa Siklus I	56
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	57
Tabel 4.6 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	59
Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus II	62
Tabel 4.8 Hasil Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II.....	65
Tabel 4.9 Minat Baca Siswa Siklus II	67
Tabel 4.5.0 Hasil Belajar Siswa Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	86
Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian	87
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	88
Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	89
Lampiran 5: Modul Ajar Siklus I.....	90
Lampiran 6: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	105
Lampiran 7: Lembar Soal Tes Siklus I	109
Lampiran 8: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	111
Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	114
Lampiran 10: Angket Minat Baca Siswa Siklus I.....	117
Lampiran 11: Modul Ajar Siklus II.....	118
Lampiran 12: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	132
Lampiran 13: Lembar Soal Tes Siklus II	136
Lampiran 14: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	138
Lampiran 15: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	141
Lampiran 16: Angket Minat Baca Siswa Siklus II.....	144
Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat meningkatkan media yang efektif dalam proses pembelajaran peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.¹ Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dapat mendorong minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.² Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan yaitu dengan menggunakan media permainan yang dijadikan sebagai konsep untuk meningkatkan minat baca peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran atau alat bantu untuk menarik minat baca peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *games book*.

Games Book adalah sebuah buku yang di dalamnya terdapat permainan menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi³. Di dalam *games book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan dan tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan-permasalahan sesuai dengan materi

¹ Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran* (Suka Bumi: IKAPI,2021), h. 7-9

² Siti Nur'ariyani. *Pengaruh Media Pembelajaran Games Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar*. Jurnal on Education. Vol. 05 No. 01 Tahun 2022, h. 585. Diakses tanggal 9 Oktober 2023

³ Rahmat, A. S. *Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Jurnal IJPE Vol 1 No 1, Tahun 2017, h. 27-33. Diakses tanggal 8 Oktober 2023

pembelajaran. Penyajian permasalahan itu juga dapat menarik peserta didik untuk menemukan berbagai pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh individu atau bersama anggota kelompok, namun media ini akan lebih efektif jika dikerjakan secara berkelompok. *Games Book* juga merupakan sebuah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik sejak dini. *Games Book* dirancang dengan tujuan untuk memahami materi kepada peserta didik melalui sebuah permainan. *Games Book* memuat berbagai permainan beserta aturannya yang terselip dalam sebuah buku, melalui permainan ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menambah minat baca peserta didik agar senantiasa untuk belajar. Bentuk permainan yang terdapat pada *games book* menyesuaikan materi yang akan diajarkan oleh guru. Peran guru diperlukan untuk menerapkan media *games book* dalam prosedur pembelajaran. Guru hanya perlu membuat sebuah rancangan *games book* yang disisipi materi pelajaran yang akan disampaikan.⁴ Kemudian juga diperlukan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model RADEC. Model pembelajaran RADEC merupakan akronim dari *read*, *answer*, *discuss*, *explain*, dan *create*. Akronim ini merupakan sintaks atau urutan pelaksanaan dari model pembelajaran RADEC itu sendiri. Model Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berupaya untuk membangkitkan siswa agar

⁴ A S Rahmat, M S Sumantri, and Deasyanti 2018 Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Sda Dan Pemanfaatannya Melalui Model Inquiry Berbantuan Media Games Book Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education* 2(1) 1-8

memiliki keterampilan tingkat tinggi.⁵ Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang dirancang dari *inquiry learning* lalu dimodifikasi sedemikian rupa sama dengan kondisi siswa di Indonesia. Model pembelajaran RADEC adalah alternatif pilihan model pembelajaran yang menjadi solusi atas problematika pendidikan yang ada di Indonesia. Pembentukan nama model ini disesuaikan dengan rangkaian kegiatan pembelajarannya antara lain : *read, answer, discuss, explain* dan *create* (RADEC)⁶. Selain itu, model pembelajaran RADEC mendukung kemampuan membaca siswa pada saat proses pengimplementasinya. Dengan sintaknya *Read*, kemampuan membaca pemahaman siswa akan terlatih dan memperluas informasi atau wawasan siswa sebelum menerima materi pelajaran.

Salah satu faktor untuk meningkatkan kegiatan membaca adalah minat. Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Menurut Siregar, minat baca adalah keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi (gairah) untuk membaca. Definisi itu sejalan dengan pendapat Darmono yang menyatakan bahwa minat baca merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca. Timbulnya minat baca adalah tujuan utama membaca. Namun, ada beberapa faktor yang menjadikan minat baca dan hasil belajar peserta didik rendah yaitu tidak diterapkannya media pembelajaran yang tepat, hal ini menyebabkan rata-rata peserta didik hanya menonton,

⁵ Karin Nurseptiani, Neneng Maryani, Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Dengan Membandingkan Model Pembelajaran RADEC dan Model Pembelajaran Konvensional, *Madrasatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 2, 2019 Hal. 13-19

⁶ Sopandi, W. 2017. *The Quality Improvement of Learning Processes and Achievements Through the Read-Answer-Discuss-Explain-and Create Learning Model Implementasion*. Dalam prosiding 8th pedagogy internasional seminar 2017. Vol 8, 132-139

menerapkan gaya membaca yang sama untuk setiap bacaan. ⁷Minat baca juga menjadi kunci penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena penguasaan Iptek hanya dapat di raih dengan minat baca yang tinggi, bukan kegiatan menyimak atau mendengarkan. Minat baca juga menjadi daya tarik seseorang untuk melakukan aktivitas membaca yang menjadikan dorongan untuk aktif mencari bahan bacaan dan menyediakan waktu untuk membacanya.

Membaca merupakan suatu keterampilan yang penting dalam menentukan kegiatan akademik. Dengan membaca seorang pembelajar akan melatih dan mengembangkan logika berfikir sehingga dapat menanggapi fenomena secara ilmiah. Membaca juga merupakan awal dari penguasaan ilmu yang tidak akan pernah bisa di pelajari jika tidak di dahului dengan kemampuan membaca untuk memperoleh minat baca yang tinggi. Proses pembelajaran pada berbagai tingkatan pendidikan juga senantiasa menuntut penguasaan keterampilan membaca bagi peserta didiknya.⁸

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajarnya. Dalam idealisme belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan.⁹ Dengan demikian, hasil belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan yang baru diperoleh setelah mengikuti tahapan pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan objek yang akan dinilai setelah mengikuti pembelajaran.

⁷ Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Rafika Aditama,2012), h. 9

⁸ Iwan Wahyudi Hidayat, dkk. *Keterampilan Belajar (Study Skills) Untuk Mahasiswa* (Jakarta: Kencana,2018), h. 33

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 22

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan saat ini harus didasarkan pada kualitas dan kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman bagi peserta didik. Guru yang kreatif akan selalu mengadakan perubahan-perubahan dalam tugas utamanya. Demi keberhasilan pembelajaran maka guru akan berusaha agar peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran *games book*. Sebagai seorang guru, tentunya lebih banyak tahu tentang kondisi yang dihadapinya di dalam kelas, guru seringkali menemukan siswa yang pasif saat pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik tertentu. Hal ini disebabkan karena guru kurang menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, kreatif, dan bermakna. Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, pendidik hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif sesuai pola pikir peserta didik dengan menerapkan berbagai media pembelajaran yang menarik serta membimbing peserta didik untuk mengembangkan minat bacanya.

Menghadapi rendahnya minat baca dan hasil belajar peserta didik, dalam memberikan pembelajaran di kelas guru harus memiliki cara atau strategi yang inovatif. Maka dari itu, dalam menumbuhkan minat baca dan hasil belajar peserta didik diperlukan beberapa strategi yang tepat agar pada saat peserta didik

melakukan kegiatan baca di rumah maupun di sekolah merasa senang dan tidak merasa bosan. Salah satu solusi yang bisa dicoba dalam menerapkan minat baca dan hasil belajar pada peserta didik adalah menerapkan kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yaitu melalui media *games book*. Peserta didik pada tingkat sekolah dasar, apabila diberikan pembelajaran tanpa media tentunya akan mengurangi semangat dan rangsangan belajar sehingga konsentrasi dan perhatian peserta didik sulit untuk terpusat pada materi pelajaran.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti di kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh. Peneliti melihat bahwa kurangnya minat baca peserta didik tersebut dikarenakan peserta didik tidak memiliki minat baca yang tinggi dan mengakibatkan sebagian peserta didik enggan untuk mengikuti arahan guru. Peneliti juga melihat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia cenderung menggunakan media yang kurang menarik dengan materi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini semua tentunya berdampak pada rendahnya minat membaca dan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat membaca peserta didik masih rendah. Rendahnya minat baca dan hasil belajar siswa tersebut salah satunya disebabkan oleh minat baca pada peserta didik berkurang, dan pada jam istirahat jarang ada peserta didik yang mengunjungi perpustakaan, tapi mereka lebih senang bermain di kelas dan di halaman sekolah. Untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar murid diperlukan aktivitas dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran serta peran aktif guru dalam

menciptakan kelas aktif dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan media yang kreatif dan inovatif yang memungkinkan murid tertarik dan mengikutinya. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar murid sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan minat membaca dan hasil belajarnya.

Beberapa penelitian terdahulu yaitu: (1) Ariq Ilham Ogya Utama “Penggunaan Media *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS Kelas IV SD Djama’atul Ichwan Tahun Ajaran 2019-2020”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket minat baca pratindakan menunjukan peserta didik yang memiliki minat baca tinggi sebesar 29% atau 9 peserta didik pada siklus I I pertemuan ke-1 skor minat baca meningkat menjadi 55% atau 17 peserta didik. Pada siklus II pertemuan ke-1 mengalami peningkatan menjadi 87% atau 27 peserta didik dan meningkat kembali pada siklus II pertemuan ke-2 skor angket minat baca menjadi 90% atau 28 peserta didik. Hasil tes pembelajaran IPS juga menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,32% menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan dari hasil penelitian ini terbukti bahwa dengan menerapkan media *games book* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik kelas IV D SD Djama’atul Ichwan tahun ajaran 2019/2020. Perbedaan dari hasil penelitian ini yaitu penelitian ini meneliti pada pembelajaran IPS Kelas IV sedangkan yang ingin peneliti teliti yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III, (2) Acep Saepul Rahmat “*Games Book* Sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi”. Berdasarkan data yang terhimpun melalui data kualitatif dan

kuantitatif didapatkan data rata-rata pengaruh terhadap minat siswa membaca sebelum dan sesudah mengalami signifikansi yang baik, yakni dari rata-rata aktivitas baca siswa awal sebelum penerapan media *Games Book* berkisar 62,24% menjadi 90,81%. Merujuk pada data tersebut, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan minat baca siswa lebih kritis, mandiri, dan mampu membangun interaksi dan kerjasama dengan siswa lain. Perbedaan dari hasil penelitian ini yaitu: penelitian ini meneliti di kelas IV dan hanya menganalisis hasil peningkatan minat baca siswa sedangkan yang ingin peneliti teliti yaitu pada kelas rendah dan juga menganalisis di peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti mencoba untuk menelusuri lebih lanjut serta mendalami kajiannya, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengambil judul dalam penulisan skripsi ini, yaitu: **“Penggunaan Media *Games Book* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 05 Kota Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi dan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan media *games book* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III di MIN 05 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menerapkan media *games book* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III di MIN 05 Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan minat baca siswa kelas III dengan menerapkan media *games book* di MIN 05 Kota Banda Aceh?

4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menerapkan media *games book* di MIN 05 Kota Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis aktivitas guru dalam menerapkan media *games book* pada siswa kelas III di MIN 05 Kota Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa dalam menerapkan media *games book* apakah dapat meningkatkan minat baca peserta didik kelas III di MIN 05 Kota Banda Aceh.
3. Untuk menganalisis peningkatan minat baca siswa kelas III dengan menerapkan media *games book* di MIN 05 Kota Banda Aceh.
4. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menerapkan media *games book* di MIN 05 Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi yang akan diberikan setelah melakukan penelitian. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan minat baca peserta didik melalui media pembelajaran *games book*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat membaca murid dengan menggunakan media *games book*, dan menjadi bahan sumber belajar murid serta menciptakan rasa senang dalam belajar pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan pengetahuan serta mendapatkan pengalaman dengan penggunaan media *games book* dalam membimbing murid untuk meningkatkan minat membaca.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan wawasan skill guru Bahasa Indonesia tentang media pembelajaran *Games Book* sebagai salah satu media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mengenai penggunaan media *games book* serta penerapannya dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap maksud peneliti dan pembaca perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Media *Games Book*

Media *games book* adalah sebuah buku yang di dalamnya terdapat permainan menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk

menyampaikan materi¹⁰. Di dalam *games book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan dan tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan-permasalahan sesuai dengan materi pembelajaran. Penyajian permasalahan itu juga dapat menarik peserta didik untuk menemukan berbagai pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh individu atau bersama anggota kelompok, namun media ini akan lebih efektif jika dikerjakan secara berkelompok. Dan juga memerlukan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa menggunakan model pembelajaran RADEC.

Model pembelajaran RADEC adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang terdiri dari: *Read, Answer, Discuss, Explain dan Create* (RADEC)¹¹. Siswa melakukan proses pembelajaran dengan kegiatan *Read* (membaca), *Answer* (menjawab), *Discuss* (kerja kelompok), *Explain* (menjelaskan) dan *Create* (membuat kesimpulan). Dengan sintaknya *Read*, kemampuan membaca pemahaman siswa akan terlatih dan memperluas informasi atau wawasan siswa sebelum menerima materi pelajaran.

2. Minat Baca

Minat baca merupakan daya tarik seseorang untuk melakukan aktivitas membaca yang menjadikan dorongan untuk aktif mencari bahan bacaan dan

¹⁰ Rahmat, A. S. *Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi*. Jurnal IJPE Vol 1 No 1, Tahun 2017, h. 27-33. Diakses tanggal 8 Oktober 2023.

¹¹ Sopandi, W. 2017. *The Quality Improvement of Learning Processes and Achievements Throught the Read-Answer-Discuss-Explain-and Create Learning Model Implementasion*. Dalam prosiding 8th pedagogy internasional seminar 2017. Vol 8, 132-139

menyediakan waktu untuk membacanya dan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap membaca.¹² Timbulnya minat baca adalah tujuan utama membaca. Namun, ada beberapa faktor yang menjadikan minat baca peserta didik rendah yaitu tidak diterapkannya media pembelajaran yang tepat, hal ini menyebabkan rata-rata peserta didik hanya menonton, menerapkan gaya membaca yang sama untuk setiap bacaan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bukti atau hasil keberhasilan yang dicapai siswa yang dapat menimbulkan sebuah perubahan, hasil belajar dapat meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi dan proses belajar¹³. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari lembar soal tes siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *games book* dan model pembelajaran RADEC dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. CP dan ATP Bahasa Indonesia Materi Menenal Jenis dan Manfaat Permainan

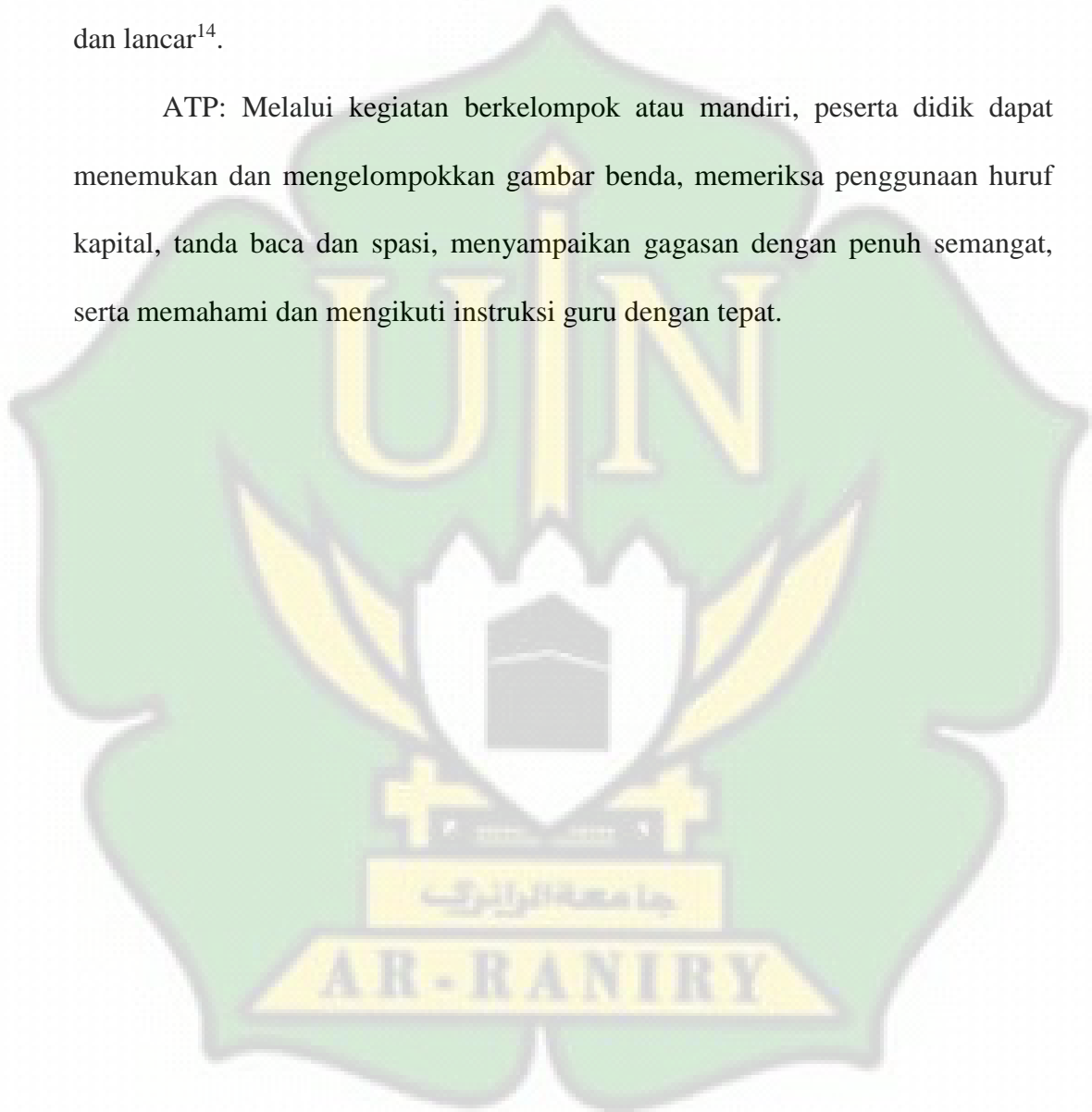
CP: Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta

¹² Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Rafika Aditama, 2012), h. 9

¹³ Anggraini Fitrianingtyas, Elvira Hoesein Radia, "Peningkatan hasil belajar IPA melalui model *Discovery Learning* siswa kelas IV SDN Gedanganak 02" *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, No. 6, 2017.

memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar¹⁴.

ATP: Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik dapat menemukan dan mengelompokkan gambar benda, memeriksa penggunaan huruf kapital, tanda baca dan spasi, menyampaikan gagasan dengan penuh semangat, serta memahami dan mengikuti instruksi guru dengan tepat.



¹⁴ Anna Farida K. Helva Nurhidaya, *Kawan Seiring* untuk SD/MI Kelas III (Jakarta Selatan, Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan: 2022) hal. 27.