

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAMES BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II DI MIS AL-HIDAYAH KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG**

TESIS



**OLEH
HILDA WAHYUNI
NIM 230103220008**

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAMES BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II DI MIS AL-HIDAYAH KARANGPLOSO
KABUPATEN MALANG**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



**OLEH
HILDA WAHYUNI
NIM 230103220008**

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Tesis berjudul “Pengembangan Media Games Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang” telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Batu, 16 Oktober 2025

Pembimbing I,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Pembimbing II,



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

NIP. 197402282008011003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang” yang ditulis oleh Hilda Wahyuni ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 27 November 2025.

Tim Penguji,

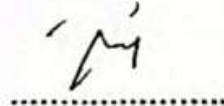
Penguji Utama,

Prof. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag
NIP. 197004272000031001



Ketua Penguji,

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001



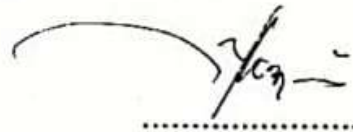
Pembimbing I,

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005



Pembimbing II,

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003



Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Nama : Hilda Wahyuni
NIM : 230103220008
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Games Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah di tulis dan di terbitkan oleh orang lain. Kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksa dari pihak manapun.

Batu, 30 September 2025



Hilda Wahyuni
Hilda Wahyuni

MOTTO

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ

Artinya: “Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.” (QS. Al-‘Ankabut: 43)¹

¹ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Al-Maghfirah, -), h.401.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Segala puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas rahmat dan karunia-Nya. Berkat izin dan pertolongan-Nya, karya ini dapat terselesaikan. Allah SWT senantiasa menguatkan di kala lemah, memberi jalan saat kesulitan, serta melapangkan hati untuk terus berusaha dan tidak menyerah.

Karya ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada kedua orang tua tercinta, Sofyan Ismail dan Juniarti, atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti sejak awal kehidupan serta mertua Ayah Ahadi Cik.S.Pd.I dan Ibu Siti Zahara Lubis yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada suami tercinta, Iqbal Ardiansyah, S.Ag, yang senantiasa mendampingi dengan doa, cinta, dan dukungan tulus. Kehadiranmu adalah anugerah yang menguatkan, menenangkan, dan membahagiakan dalam setiap langkah.

Saya berterima kasih kepada Beasiswa Indonesia Bangkit (BIB) LPDP Kemenag atas dukungan dan kesempatan yang telah mempermudah perjalanan studi ini. Terima kasih juga kepada para dosen yang dengan sabar membimbing dan berbagi ilmu, sehingga menjadi bekal berharga dalam perjalanan akademik saya. Semoga setiap dedikasi yang diberikan dibalas dengan pahala berlipat ganda.

Semoga karya ini menjadi persembahan yang bermanfaat serta wujud cinta dan terima kasih tulus kepada semua pihak yang telah mendukung dan menjadi bagian dari perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta karunia-Nya, sehingga saya diberikan kesehatan, kesempatan, dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan utama dalam kehidupan serta membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah, dengan izin Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Media Games Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang” ini dapat diselesaikan. Penulisan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Proses penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi kepada penulis.

4. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, sekaligus dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi kepada penulis.
5. Seluruh dosen pengampu mata kuliah di prodi magister PGMI yang telah memberi ilmu dan pengalaman baru selama kurang lebih 2 tahun perkuliahan.
6. Hj. Lailatul Khoriyah, S.Pd selaku Kepala Sekolah MIS Al-Hidayah Karangploso yang memberikan izin untuk melaksanakan proses penelitian.
7. Dian Khorl Amalia, M.Pd selaku guru kelas II MIS Al-Hidayah Karangploso yang telah membantu saya dalam proses penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sofyan Ismail dan Ibu Juniarti serta mertua Ayah Ahadi Cik.S.Pd.I dan Ibu Siti Zahara Lubis yang senantiasa mendo'akan saya.
9. Suami tercinta, Iqbal Ardiansyah, S.Ag yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang kepada saya.
10. Adik Dhea Cahyani, Reynal Ismail, dan Syifa Oktavia Putri yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya.

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum mencapai kesempurnaan karena adanya kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki setiap kelemahan tersebut. Sebagai penutup, dengan kerendahan hati penulis berharap agar tesis ini memberikan manfaat, keberkahan, dan pengetahuan tambahan bagi penulis dan pembaca. Wallahul Muwafiq Ila Aqwami Tariq.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Batu, 30 September 2025

Penulis

ABSTRAK

Wahyuni, Hilda. 2025. Pengembangan Media Games Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Games Book, Keterampilan Membaca Permulaan

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar yang berdampak pada kesulitan memahami berbagai materi pelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, masih banyak siswa kelas II yang mengalami kesulitan dalam mengenali kata, membaca kalimat sederhana, serta memahami isi bacaan pendek. Kondisi ini diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang inovatif membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi untuk membaca. Padahal, keterampilan membaca permulaan merupakan fondasi penting bagi keberhasilan belajar siswa di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif agar siswa lebih tertarik serta termotivasi dalam kegiatan membaca.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengukur efektivitas media *games book* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *games book* memperoleh skor validasi sangat tinggi dari ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 93%, dan ahli bahasa sebesar 88%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan. Implementasi media juga mendapat respons positif dari guru sebesar 95% dan dari siswa sebesar 98%. Keefektifan media terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 63,78 (*pretest*) menjadi 91,56 (*posttest*) dengan nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,8 dengan kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa media *games book* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Diharapkan, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dikembangkan lebih luas untuk mendukung peningkatan literasi siswa SD/MI.

ABSTRACT

Wahyuni, Hilda. 2025. The Development of Games Book Media to Improve Early Reading Skills of Second Grade Students at MIS Al-Hidayah Karangploso, Malang Regency. Thesis, Master of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisors: (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Keywords: *Development, Games Book Media, Early Reading Skills*

This research and development was motivated by the low level of early reading skills among elementary school students, which affects their ability to understand various learning materials. Field observations revealed that many second-grade students still struggle to recognize words, read simple sentences, and understand short texts. This condition is further reinforced by the use of less engaging learning media that are not fully aligned with children's cognitive development. In addition, the lack of innovative teaching methods makes students easily bored and less motivated to read. In fact, early reading skills are a crucial foundation for students' future academic success. Therefore, an innovative, engaging, and interactive learning solution is needed to increase students' interest and motivation in reading.

This study aims to develop, implement, and measure the effectiveness of games book media in improving early reading skills of second-grade students at MIS Al-Hidayah Karangploso. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The findings showed that the games book media obtained very high validation scores from media experts (95%), material experts (93%), and language experts (88%), indicating that it is highly feasible to use. The implementation also received positive responses from teachers (95%) and students (98%). The media's effectiveness was evidenced by an increase in students' average scores from 63.78 in the pretest to 91.56 in the posttest. The N-Gain score was 0.8, indicating a high level. These findings demonstrate that games book media is effective in improving students' early reading skills while fostering a fun, interactive learning environment. It is expected that this media can serve as an innovative alternative in teaching Bahasa Indonesia and be further developed to support literacy improvement in elementary schools.

الملخص

وحيوني، هيلدا. ٢٠٢٥م. تطوير وسيلة "كتاب الألعاب" لتحسين مهارة القراءة المبكرة لدى تلاميذ الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الإسلامية الأهلية الهداية كرانبوسو محافظة مالانغ. رسالة ماجستير، ماجستير تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ.

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسيلة كتاب الألعاب، مهارة القراءة المبكرة

جاء هذا البحث والتطوير استجابة لانخفاض مستوى مهارة القراءة المبكرة لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، الأمر الذي يؤثر على قدرتهم في فهم مختلف المواد الدراسية. وأظهرت نتائج الملاحظة الميدانية أن كثيرًا من تلاميذ الصف الثاني يواجهون صعوبة في التعرف على الكلمات، وقراءة الجمل البسيطة، وفهم النصوص القصيرة. ويُعزى ذلك إلى استخدام وسائل تعليمية غير مشوقة وغير متوافقة تمامًا مع الخصائص المعرفية للأطفال، بالإضافة إلى قلة الأساليب التعليمية المبتكرة التي تجعل التلاميذ يشعرون بالملل وضعف الدافعية للقراءة. وتُعد مهارة القراءة المبكرة أساسًا مهمًا لنجاح التلاميذ في المراحل التعليمية اللاحقة، ومن ثم فإن إيجاد وسيلة تعليمية مبتكرة وممتعة وتفاعلية أمر ضروري لتعزيز دافعيتهم للقراءة.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وتنفيذ وقياس فاعلية وسيلة كتاب الألعاب في تحسين مهارة القراءة المبكرة لدى تلاميذ الصف الثاني في المدرسة الابتدائية الإسلامية الأهلية الهداية كرانبوسو. وقد استخدم الباحث طريقة الذي يشمل خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، ADDIE مع نموذج (R&D) البحث والتطوير والتقييم.

أظهرت نتائج البحث أن وسيلة كتاب الألعاب حصلت على درجات عالية جدًا في التحقق من الصلاحية من خبراء الوسائل التعليمية بنسبة ٩٥٪، وخبراء المادة بنسبة ٩٣٪، وخبراء اللغة بنسبة ٨٨٪، مما يدل على مدى صلاحيتها للاستخدام. كما حصلت على استجابة إيجابية من المعلمين بنسبة ٩٥٪ ومن التلاميذ بنسبة ٩٨٪. وقد ظهر أثر فاعليتها من خلال ارتفاع متوسط درجات التلاميذ من ٦٣,٧٨ في الاختبار القبلي إلى ٩١,٥٦ في الاختبار بلغت ٠,٨ وهي في المستوى العالي. وثبتت هذه النتائج أن وسيلة كتاب الألعاب فعّالة N-Gain البعدي، مع قيمة في تحسين مهارة القراءة المبكرة، كما تسهم في إيجاد بيئة تعلم ممتعة وتفاعلية. ومن المتوقع أن تكون هذه الوسيلة بديلاً مبتكرًا في تعليم اللغة الإندونيسية، وأن تُطور بشكل أوسع لدعم تنمية مهارات القراءة في المدارس الابتدائية.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	ii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
المخلص	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
F. Orisinalitas Penelitian	13
G. Definisi Istilah	19
BAB II KAJIAN TEORI	20
A. Media Games Book.....	20
B. Keterampilan Membaca Permulaan	24
C. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Games Book	37

D. Kerangka Berpikir.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Metode Penelitian dan Model Pengembangan.....	50
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Jenis Data	57
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	68
A. Hasil Pengembangan Media.....	68
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	68
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	73
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	78
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	101
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	102
B. Hasil Implementasi Media	103
1. Hasil Validasi (Kevalidan Media)	103
2. Hasil Angket (Kelayakan Media).....	108
C. Hasil Keefektifan Media	111
BAB V PEMBAHASAN	115
A. Hasil Pengembangan Produk Media Games Book	115
B. Implementasi Produk Media Games Book	125
C. Keefektifan Produk Media Games Book	131
BAB VI PENUTUP	136
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	148
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	174

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	17
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	61
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru	62
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	63
Tabel 3. 7 Kriteria Uji Kevalidan Media.....	65
Tabel 3. 8 Kriteria Uji Kelayakan Media	66
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Keefektifan Media	67
Tabel 4. 1 Storyboard Media Games Book	75
Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media.....	96
Tabel 4. 3 Revisi Hasil Validasi Ahli Media.....	97
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media.....	98
Tabel 4. 5 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi	99
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	100
Tabel 4. 7 Revisi Hasil Validasi Ahli Bahasa	100
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	104
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi	105
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	106
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest	107
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru.....	108
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa	109
Tabel 4. 14 Hasil Pretest dan Posttest	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian	51
Gambar 4. 1 Tampilan Bahan Ajar yang Digunakan Sekolah	71
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva.....	79
Gambar 4. 3 Latar Belakang Media.....	79
Gambar 4. 4 Isi Media	80
Gambar 4. 5 Menu Log in pada Wordwall.....	81
Gambar 4. 6 Jenis Permainan pada Wordwall.....	81
Gambar 4. 7 Edit Konten Permainan.....	82
Gambar 4. 8 Menyalin Link Permainan	82
Gambar 4. 9 Tampilan depan Heyzine	83
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Heyzine	83
Gambar 4. 11 Tampilan Permainan pada Games Book.....	84
Gambar 4. 12 Membagikan Media Games Book	84
Gambar 4. 13 Sampul Depan Media Games Book.....	85
Gambar 4. 14 Kata Pengantar dan Tujuan Pembelajaran Media.....	86
Gambar 4. 15 Petunjuk Penggunaan Media Games Book	87
Gambar 4. 16 Peta Simbol Media Games Book.....	88
Gambar 4. 17 Daftar Isi Media Games Book	89
Gambar 4. 18 Games Membentuk Kata	90
Gambar 4. 19 Games Kalimat Tanya	90
Gambar 4. 20 Games Mencari Gambar	90
Gambar 4. 21 Games Menyusun Kalimat	91
Gambar 4. 22 Games Mencocokkan Kalimat.....	91
Gambar 4. 23 Games Melengkapi Kalimat	91
Gambar 4. 24 Games Teka-teki Silang.....	92

Gambar 4. 25 Games Menyusun Kegiatan	92
Gambar 4. 26 Games Mencari Jawaban	92
Gambar 4. 27 Kuis Pengenalan Kata.....	92
Gambar 4. 28 Kuis Membaca Kalimat	92
Gambar 4. 29 Kuis Memahami Teks	93
Gambar 4. 30 Refleksi Games Book	93
Gambar 4. 31 Piagam Penghargaan Games Book	94
Gambar 4. 32 Biodata Penulis Games Book	95
Gambar 4. 33 Grafik Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	113
Gambar 4. 34 Grafik Hasil Uji N-Gain	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	149
Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	150
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media	151
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi	154
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	157
Lampiran 6 Hasil Validasi Instrumen Tes.....	160
Lampiran 7 Hasil Pretest Siswa	162
Lampiran 8 Hasil Posttest Siswa	164
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Guru	166
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa.....	167
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa.....	169
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	170

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Dipotong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = ú

إِي = i

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Salah satu aspek penting dalam pendidikan yang mendukung pencapaian tersebut adalah penguasaan literasi, khususnya keterampilan membaca, yang menjadi dasar bagi perkembangan intelektual siswa. Membaca merupakan proses kognitif yang kompleks yang melibatkan keterampilan mengenali simbol huruf, memahami makna kata, serta menganalisis isi teks.² Menurut Tarigan, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.³ Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan membaca permulaan menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasai setiap siswa karena menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif dan akademik mereka di jenjang pendidikan berikutnya.⁴

Namun, kenyataannya masih banyak siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) yang mengalami kesulitan dalam membaca. Bahkan, belakangan ini tengah viral banyak siswa SMP yang masih kesulitan dalam membaca, dilansir oleh

² R Nurul Ain and Siti Quratul Ain, "Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 1029–36, <https://jurnaldidaktika.org>.

³ *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2015).

⁴ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

BBPMP Jabar, hal ini diduga terjadinya penurunan mutu pembelajaran (*learning loss*) selama Covid-19 yang terjadi tahun 2020-2021.⁵ Selain itu dilansir oleh Media Indonesia, terdapat 35% siswa Sekolah Dasar di Indonesia tidak cakap dalam membaca.⁶ Pernyataan ini didukung dengan fakta dan data yang ada menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia menurut laporan PISA 2018, Indonesia menempati posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi, dengan skor rata-rata 371, jauh di bawah rata-rata negara-negara peserta lainnya.⁷ Kesulitan ini sangat berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran, yang akhirnya menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan hingga rendahnya prestasi siswa.

Isu rendahnya keterampilan membaca ini telah menjadi perhatian banyak pihak, termasuk pemerintah, pendidik, dan orang tua. Keterampilan membaca yang rendah berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami berbagai materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian akademik mereka.⁸ Melalui membaca, siswa dapat memahami dan mengetahui berbagai macam ilmu pengetahuan dan informasi yang belum pernah mereka temui dan ketahui

⁵ Warta Kiwari, "SAAT MURID SMP TIDAK BISA MEMBACA, GURU SD LAYAK DISALAHKAN?," BBPMP Jabar, 2024, <https://www.bbpmpt Jabar.id/saat-murid-smp-tidak-bisa-membaca-guru-sd-layak-disalahkan/>.

⁶ Indrastuti, "Bank Dunia: Prapandemi, 35% Anak Sekolah Dasar Di Indonesia Tidak Cakap Membaca," Media Indonesia, 2024.

⁷ Pusat Penilaian Pendidikan, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018," *Pusat Penelitian Kebijakan*, no. 3 (2021): 1–10, https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf.

⁸ Mariamah et al., "Deskripsi Kemampuan Membaca Siswa Melalui Pembelajaran Teaching at the Right Level (TaRL) Di Sekolah Dasar," *Bima Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2024): 41–47.

sebelumnya.⁹ Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata dalam mencari solusi yang lebih efektif guna meningkatkan keterampilan membaca siswa sejak dini.

Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia untuk fase A (kelas I dan II SD) menekankan pentingnya keterampilan membaca permulaan sebagai fondasi dalam pengembangan literasi siswa. Pada fase ini, siswa diharapkan mampu menjadi pembaca yang menunjukkan minat terhadap teks, membaca kata-kata yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari dengan fasih, serta memahami informasi dari bacaan sederhana. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu memaknai kosakata baru dengan bantuan ilustrasi.¹⁰ Keterampilan membaca permulaan ini mencakup kemampuan mengenali huruf, menggabungkan suku kata, membaca kata dan kalimat sederhana, serta memahami makna dari teks pendek sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Capaian ini menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar siswa di jenjang selanjutnya.

Namun, pada kenyataannya masih ditemukan banyak kendala di lapangan. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan membaca antara lain kurangnya media yang menarik dan interaktif, metode pembelajaran yang kurang inovatif, serta rendahnya motivasi siswa dalam membaca. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MIS Al-Hidayah, ditemukan bahwa cukup banyak

⁹ Samsul Susilawati et al., "Teacher's Strategy in Building Students' Critical Thinking Competence through Reading Skills in Elementary Schools," in *International Conference on Law, Technology, Spirituality and Society (ICOLESS)*, vol. 6, 2023, 421–31.

¹⁰ Kemendikbud, "Capaian Bahasa Indonesia," *Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Kementerian Pendidikan, Riset Dan Teknologi* (Jakarta: Kemendikbud, 2022).

siswa kelas II belum mencapai keterampilan membaca permulaan yang memadai. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata, membaca kalimat sederhana, hingga memahami isi bacaan pendek. Sebagian siswa bahkan masih terbata-bata saat membaca kata demi kata, dan tidak mampu menjelaskan kembali isi teks sederhana yang dibaca. Temuan ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru kelas, yang menyebutkan bahwa terdapat lebih dari 5 siswa yang mengalami kesulitan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa masih jauh dari capaian yang diharapkan dalam kurikulum.

Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran masih belum variatif dan kurang sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa kelas II. Siswa pada tahap perkembangan ini umumnya membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, visual, dan bersifat konkret agar lebih mudah memahami materi. Ketidakesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak menyebabkan siswa cenderung tidak tertarik, enggan belajar, mudah bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan membaca. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Lebih jauh lagi, siswa sekolah dasar saat ini termasuk dalam generasi alpha, yaitu generasi yang lahir dan tumbuh di era digital sehingga lebih terbiasa dengan teknologi, perangkat interaktif, serta media visual yang dinamis. Mereka cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan, gambar, dan aktivitas digital yang memicu rasa ingin tahu. Sayangnya, media pembelajaran yang tersedia di sekolah

masih didominasi oleh bahan cetak konvensional sehingga kurang sesuai dengan karakteristik generasi ini. Padahal, di era society 5.0, pendidikan dituntut untuk mengintegrasikan teknologi agar lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.¹¹ Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan generasi alpha. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan media Games Book, yaitu media digital yang memadukan unsur permainan edukatif dengan aktivitas membaca secara menyenangkan.

Menurut penelitian Setiarini et al., penggunaan media game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.¹² Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami teks bacaan dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Penggunaan *Games Book* sebagai media pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat baca dan aktivitas siswa secara signifikan. Penelitian Abdul

¹¹ Lexia Mei Hendri et al., “Tematik Digital : Transformasi Pembelajaran Tematik Di Era Generasi Alpha,” *Didaktika Dwija Indria* 13, no. 3 (2025): 10–15.

¹² Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, and Ni Wayan Rati, “Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar,” *Journal of Education Action Research* 8, no. 3 (2024): 435–43, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594> Media.

Latif et al. menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan fokus serta pemahaman siswa dalam membaca.¹³ Selain itu, penelitian Acep Saepul Rahmat menunjukkan bahwa penggunaan *Games Book* mampu meningkatkan minat baca siswa secara signifikan, dari 62,24% menjadi 90,81%. Penelitian ini membuktikan bahwa media *Games Book* dapat merangsang aktivitas membaca, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membantu siswa dalam memahami unsur-unsur bacaan dengan lebih baik.¹⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Games Book* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga secara langsung berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca permulaan mereka. Bentuknya yang menyerupai flip book interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih menyenangkan melalui berbagai permainan digital. Elemen visual yang menarik serta aktivitas permainan yang terintegrasi di dalamnya mampu merangsang minat siswa untuk membaca, melatih kemampuan berpikir kritis, serta membantu memahami isi bacaan dengan lebih baik.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena secara khusus mengembangkan *Games Book* yang dirancang kontekstual dan sesuai dengan

¹³ A Latif et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," in *SEMAI: Seminar ...*, 2021, 809–25.

¹⁴ Acep Saepul Rahmat, "*Games Book* Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknodik* 22, no. 2 (2018): 133–42, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.339>.

karakteristik siswa kelas II SD/MI. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, tata letak yang menarik, serta permainan edukatif berbasis digital yang disusun secara sistematis dari pengenalan kata hingga pemahaman teks sederhana. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media Games Book digital dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. *Pertama*, media ini disajikan dalam bentuk flip book digital yang interaktif dan ramah anak, dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, serta navigasi yang mudah digunakan. *Kedua*, media ini tidak hanya menyajikan teks bacaan, tetapi juga mengintegrasikan berbagai permainan edukatif berbasis digital yang dapat membantu siswa memahami teks dengan cara yang lebih menyenangkan. *Ketiga*, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berbasis literasi awal, yang secara sistematis meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa mulai dari pengenalan kata hingga pemahaman teks sederhana. Integrasi teknologi dalam Games Book ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga keterampilan membaca permulaan dapat ditingkatkan secara lebih efektif, adaptif, dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam keterampilan membaca permulaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu:

1. Bagaimana hasil pengembangan dari media *Games Book* untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang?
2. Bagaimana implementasi dari media *Games Book* untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang?
3. Bagaimana keefektifan dari media *Games Book* untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memaparkan hasil pengembangan produk media *Games Book* untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang.
2. Mendeskripsikan hasil implementasi produk media *Games Book* untuk untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang.

3. Mengukur keefektifan produk media Games Book untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan referensi ilmiah mengenai pengembangan media *Games Book*.
- b. Berkontribusi pada pengembangan teori tentang media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.
- c. Memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang literasi dan inovasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam membaca melalui media *Games Books*.

- 3) Membantu siswa memahami teks bacaan dengan lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap suatu bahan bacaan.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca di kelas.
- 2) Mempermudah guru dalam mengajarkan siswa membaca dengan media *Games Book* yang lebih kreatif dan menarik.
- 3) Menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek keterampilan membaca permulaan.
- 2) Mendukung program sekolah dalam meningkatkan literasi siswa sebagai bagian dari peningkatan mutu pendidikan.
- 3) Menjadi model dalam penerapan media *Games Book* di lingkungan sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian terkait literasi dan inovasi pembelajaran dengan *Games Book*.

- 2) Mendorong penelitian lanjutan mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media Games Book digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MIS Al-Hidayah. Media ini disajikan dalam bentuk flip book interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital, sehingga lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

1. Bentuk dan Format Produk

- a. Media Games Book berbentuk flip book digital interaktif yang dapat dibuka melalui laptop, komputer, maupun gawai.
- b. Desain full color dengan ilustrasi anak-anak, tata letak ramah anak, dan navigasi yang mudah digunakan.
- c. Dilengkapi ikon/symbol pembelajaran untuk memandu aktivitas siswa (ayo menyimak, ayo membaca, ayo mengenal, ayo bermain, ayo kuis, dan ayo refleksi).
- d. Tersedia tombol interaktif seperti next/prev, ikon audio, fullscreen dan simbol navigasi lainnya.

2. Komponen Isi Media

Media Games Book digital ini terdiri dari beberapa elemen utama, yaitu:

a. Materi Pembelajaran

- 1) Tema utama yang diangkat adalah *Menjaga Kesehatan*.
- 2) Memuat bacaan sederhana terkait pentingnya menjaga kesehatan tubuh, kebersihan, makanan bergizi, serta olahraga.
- 3) Disusun berdasarkan pendekatan literasi awal, meliputi pengenalan kata, pemahaman kalimat, hingga pemahaman teks pendek.

b. Permainan Edukasi Digital

Media ini dilengkapi dengan berbagai permainan interaktif, yaitu:

- 1) Membentuk Kata
- 2) Kalimat Tanya
- 3) Mencari Gambar
- 4) Menyusun Kalimat
- 5) Mencocokkan Kalimat
- 6) Melengkapi Kalimat
- 7) Teka-teki Silang
- 8) Menyusun Kegiatan
- 9) Mencari jawaban

c. Aktivitas Pendukung

- 1) Kuis interaktif sebagai evaluasi pemahaman siswa pada setiap bagian, yaitu kuis pengenalan kata, kuis membaca kalimat, dan kuis memahami teks.

- 2) Refleksi disajikan di akhir media (setelah bagian 1–3) untuk mengulas kembali seluruh materi yang telah dipelajari.
- 3) Petunjuk penggunaan bagi guru/orang tua serta arahan belajar mandiri untuk siswa.

3. Karakteristik Produk

- a. Interaktif dan menarik, yaitu dengan dilengkapi ilustrasi, simbol pembelajaran, dan permainan digital.
- b. Berbasis tema kehidupan nyata, yaitu materi berfokus pada tema Menjaga Kesehatan yang dekat dengan keseharian siswa.
- c. Mendukung pembelajaran aktif, yaitu memberikan pengalaman belajar sambil bermain, mulai dari membaca, menyimak, mengenal, hingga kuis serta refleksi.
- d. Digital adaptif, yaitu disajikan dalam format flip book digital yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian dimaksud ialah untuk memaparkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya, sehingga tidak terjadi penelitian sama yang terulang. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

1. Mastroh, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif 'PEBI' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang.”

Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Menggunakan metode R&D dengan model Dick and Carey, bahan ajar yang dikembangkan terbukti valid, efektif, dan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan dibandingkan dengan bahan ajar konvensional.¹⁵

2. Ni Putu Diah Setiarini, dengan judul “Media Game Edukasi Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” Fokus penelitian ini adalah pengembangan media game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membaca permulaan. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.¹⁶
3. Winda Fajar Qomariah, dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Shoot Right Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Inventif Siswa MI Aulia Cendekia Pekanbaru.” Fokus penelitian ini adalah pengembangan media game berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir inventif siswa. Dengan metode R&D, media yang dikembangkan

¹⁵ Imas Mastoah, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif ‘Pebi’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Di Kabupaten Serang” (Universitas Negeri Jakarta, 2023).

¹⁶ Setiarini, Margunayasa, and Rati, “Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.”

terbukti valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir inventif melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif.¹⁷

4. Miftahul Haqqah, dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Pembelajaran Media Buku Cerita Bergambar pada Siswa Kelas I SDIT Nurul Hikmah Tanjung Jabung Timur.” Fokus penelitian ini adalah peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media buku cerita bergambar. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, pembelajaran melalui media ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca dan ketuntasan belajar siswa secara bertahap dari siklus ke siklus.¹⁸
5. Umi Ari Manis Anggraeni, Retno Winarni, dan Septi Yulisetiani, dengan judul “Yukiba sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Anak di Era Digital.” Fokus pada pengembangan media audio-visual interaktif untuk membaca permulaan yang sesuai dengan kebutuhan anak di era digital. Menggunakan metode campuran antara studi kasus dan penelitian tindakan kelas (PTK), media Yukiba terbukti efektif dalam membantu meningkatkan

¹⁷ Winda Fajar Qomariah, “Pengembangan Game Edukasi Shoot Right Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Inventif Siswa Kelas IV MI Aulia Cendekia Pekanbaru” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Karim Riau, 2023).

¹⁸ Miftahul Haqqah, “Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Di Sdit Nurul Hikmah Tanjung Jabung Timur” (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2023).

keterampilan membaca permulaan siswa dan memenuhi kebutuhan guru serta siswa akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.¹⁹

6. Farah Fauzia, dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIS Baquniyyah.” Fokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui media evaluasi berbasis game edukasi. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, media Wordwall terbukti sangat baik dalam aspek validitas, praktikalitas, serta mendapat respons positif dari guru dan siswa. Media ini efektif digunakan sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran IPAS.²⁰
7. Rosnawati, dengan judul “Penerapan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa SD.” Fokus pada pengembangan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan minat serta keterampilan literasi dasar siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif, penerapan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan menyimak, membaca,

¹⁹ Umi Ari Manis Anggraeni, Retno Winarni, and Septi Yulisetiani, “Yukiba Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Anak Di Era Digital,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 3980–90, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4849>.

²⁰ Farah Fauzia, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi WordWall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIS Baiquniyyah” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

berbicara, dan menulis, terutama melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.²¹

8. Hasnimar, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu, Kabupaten Bone.” Fokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE, media game edukatif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis oleh ahli dan pengguna, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn.²²

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Mastoah, 2023. <i>Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif 'PEBI' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang.</i>	Berbasis permainan/ game.	Menggunakan Bahan Ajar dan model Dick and Carey.	Penelitian ini mengembangkan media Games Book berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD/MI. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media ini dirancang lebih interaktif, mudah diakses, dan sesuai perkembangan teknologi. Pengembangan
2	Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, & Ni Wayan Rati, 2024. <i>Media Game</i>	Mengembangkan media game.	Fokus pada siswa kelas I.	

²¹ Rosnawati, “Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2024).

²² Hasnimar, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV Di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024).

	<i>Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.</i>			dilakukan menggunakan model ADDIE sehingga sistematis dan sesuai kebutuhan siswa.
3	Winda Fajar Qomariah, 2023. <i>Pengembangan Game Edukasi Shoot Right Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Inventif Siswa MI Aulia Cendekia Pekanbaru.</i>	Pengembang-an media game.	Media berbasis aplikasi Android dengan fokus pada kemampuan berpikir inventif, bukan membaca permulaan.	
4	Miftahul Haqqah, 2023. <i>Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Pembelajaran Media Buku Cerita Bergambar pada Siswa Kelas I SDIT Nurul Hikmah.</i>	Menggunakan media buku cerita bergambar untuk membaca permulaan.	Metode PTK dan fokus pada siswa kelas I.	
5	Umi Ari Manis Anggraeni dkk., 2023. <i>Yukiba sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Anak di Era Digital.</i>	Fokus pada media pembelajaran membaca permulaan yang interaktif dan audio visual.	Media berbasis audio visual digital, menggunakan metode studi kasus dan PTK.	
6	Farah Fauzia, 2023. <i>Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar di Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD/MI.</i>	Pengembang-an media berbasis game.	Fokus pada media evaluasi untuk IPAS kelas IV dan berbasis platform digital Wordwall.	
7	Rosnawati, 2023. <i>Penerapan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa SD.</i>	Pengembang-an media game untuk keterampilan literasi.	Media Wordwall digital, fokus pada literasi umum dan siswa kelas campuran (I-VI).	

8	Hasnimar, 2024. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD.</i>	Pengembang-an media game.	Fokus pada mata pelajaran PPKn kelas IV dan berbasis digital.	
---	---	---------------------------	---	--

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah dalam penelitian ini dijelaskan untuk memberikan pemahaman yang jelas dan konsisten terhadap konteks penelitian. Adapun definisi istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merujuk pada proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi bahan ajar secara sistematis menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan bahan ajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan.
2. *Media Games Book* adalah media pembelajaran berbentuk flipbook digital yang menggabungkan teks bacaan dengan aktivitas permainan edukatif. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.
3. Keterampilan membaca permulaan, yaitu mengacu pada kemampuan awal siswa dalam menggabungkan suku kata, membaca kata, kalimat sederhana, serta memahami makna teks pendek, sebagai fondasi bagi keterampilan literasi lanjutan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Games Book

1. Pengertian Media *Games Book*

Secara etimologis, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar.²³ Dalam konteks pendidikan, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Smaldino, et al. dalam Kristanto menyatakan bahwa “*Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the Latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.*” Artinya, media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti sarana komunikasi. Istilah ini berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti “di antara”, dan mengacu pada segala sesuatu yang dapat membawa atau menyampaikan informasi dari sumber ke penerima.²⁴

²³ Hilda Wahyuni and Sutiah, “ANALISIS URGENSI PENGGUNAAN MEDIA DAN BAHAN AJAR BERBASIS TEKNOLOGI DALAM KEBERHASILAN KURIKULUM DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI),” *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 4 (2024): 322–36.

²⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Surabaya* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), 3–4.

Adapun pendapat lainnya menyatakan media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima.²⁵ Kusuma juga berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penghubung antara materi yang disampaikan oleh guru dengan pemahaman yang dibangun oleh siswa. Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mampu memudahkan siswa dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan.

Sedangkan *Games Book* adalah serangkaian media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa melalui pendekatan permainan. Permainan-permainan tersebut disusun dalam sebuah buku yang berisi beragam jenis aktivitas bermain yang dirancang agar menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi. Buku ini

²⁵ M. Sahib Saleh, Syahrudin, and Muh. Syahrul Saleh, *Media Pembelajaran* (Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara, 2023), h.6.

²⁶ Jaka Wijaya Kusuma et al., *Dimensi Media Pembelajaran* (Jambi: SONPEDIA Publishing Indonesia, 2023), h.54.

menyajikan berbagai permainan edukatif yang mendorong siswa untuk belajar mengetahui, memahami, mengikuti, hingga mempraktikkan materi. Jenis dan bentuk permainan dalam *Games Book* disusun secara khusus agar sesuai dengan materi dan konsep pembelajaran yang disampaikan.²⁷

Sejalan dengan itu menurut Sari, *Games Book* adalah media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk memahamkan materi kepada siswa melalui sebuah permainan. *Games Book* memuat berbagai permainan beserta aturannya yang terselip disebuah buku, melalui permainan diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan menambah minat baca peserta didik agar selalu belajar.²⁸

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media *Games Book* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam sebuah buku sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Games Book*

Media *Games Book* memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun dari segi kelebihan media, menurut Erawahyuni & Hidayat media *Games Book*

²⁷ Rahmat, "Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar."

²⁸ Mayang Sari et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *Games Book* Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 34716–26.

media ini mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap kegiatan membaca melalui berbagai permainan yang disisipkan dalam buku. Selain itu, media ini juga bermanfaat dalam melatih keterampilan psikomotorik siswa dan mendorong perkembangan kemampuan kognitif mereka.²⁹ *Games Book* dirancang untuk mengubah pandangan bahwa aktivitas membaca itu membosankan. Kehadiran media ini diharapkan dapat menghilangkan anggapan tersebut seiring dengan kemunculan media belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.³⁰

Namun, di balik kelebihanannya, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu proses pembuatannya yang memerlukan waktu cukup lama karena harus dilakukan dengan cermat dan teliti, serta cukup memakan biaya dalam proses pembuatannya.³¹

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* merupakan alternatif media pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya di kelas rendah. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menarik minat siswa melalui pendekatan permainan yang interaktif, serta memberi manfaat pada

²⁹ E R Erawahyuni and M T Hidayat, "Pengembangan Media *Games Book* Berbasis Cerita 'Minuman Nusantara' Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *ELSE Elementary School Education Journal* 7, no. 1 (2023): 119–28, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.12921>.

³⁰ Rahmat, "Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar."

³¹ Sari et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *Games Book* Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang."

aspek kognitif dan psikomotorik. Media ini juga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun persepsi positif terhadap aktivitas membaca. Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa dalam pengembangannya, media ini memerlukan waktu, ketelitian, serta biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, penggunaan media *Games Book* perlu direncanakan secara matang agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

B. Keterampilan Membaca Permulaan

1. Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan

Keterampilan adalah kemampuan yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman, yang memungkinkan individu untuk melakukan tugas tertentu dengan efektif dan efisien.³² Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa yang berperan penting dalam komunikasi tulisan. Dalam aktivitas membaca, simbol-simbol tertulis yang mewakili bunyi bahasa dikenali dan dipahami untuk memperoleh informasi dari sebuah teks.³³

Selain itu, menurut Subadiyono membaca adalah proses interaktif antara pembaca dengan teks, yang melibatkan pemahaman, analisis, serta refleksi terhadap informasi yang di sampaikan. Proses ini menuntut keterlibatan

³² Nasihudin Nasihudin and Hariyadin Hariyadin, "Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 04 (2021): 733–43, <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.150>.

³³ Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2, <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.

aktif pembaca dalam membangun makna dari teks berdasarkan pengalaman, pengetahuan, serta konteks yang relevan.³⁴ Oleh karena itu, membaca tidak hanya sekadar mengenali kata-kata, tetapi juga memahami hubungan antara ide-ide yang terdapat dalam teks.

Sehingga dapat dikatakan, keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang terkandung dalam teks. Menurut Harris dan Hodges, keterampilan membaca mencakup proses pengenalan kata, pemahaman makna, dan kemampuan untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.³⁵ Keterampilan membaca tidak hanya melibatkan kemampuan teknis untuk mengenali huruf dan kata, tetapi juga kemampuan untuk memahami konteks, inferensi, dan analisis kritis terhadap teks yang dibaca.

Pada tahap awal pembelajaran membaca, dikenal istilah membaca permulaan. Membaca permulaan adalah proses awal dalam pengenalan dan pembelajaran membaca bagi anak-anak, khususnya pada jenjang awal sekolah dasar.³⁶ Pada tahap ini, siswa mulai belajar mengenali huruf, menghubungkan huruf dengan bunyi (fonem), merangkai suku kata, serta membaca kata-kata sederhana. Tujuan utama dari membaca permulaan adalah menanamkan dasar

³⁴ *Pembelajaran Membaca, Sustainability (Switzerland)* (Palembang: Noer Fikri Offset, 2014), 2.

³⁵ Nurul Lailatul Khusniyah, *Mengenal Ragam Strategi Dalam Pembelajaran Membaca* (Jakarta: Prenada Media, 2022), 10.

³⁶ Rafiq, "Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar," *SHEs: Conference Series* 3, no. 3 (2020): 2366–72, <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

keterampilan membaca yang kuat agar siswa dapat berkembang ke tahap membaca lanjut dengan pemahaman yang baik.³⁷ Membaca permulaan ini dipelajari di kelas I dan II mempunyai tujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang tepat. Selain itu, membaca permulaan sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut.³⁸

Pembelajaran membaca permulaan menekankan pada penguatan pemahaman kosakata sederhana melalui berbagai bentuk teks pendek dan familiar dengan kehidupan sehari-hari anak. Setelah tahap dasar ini dikuasai, pembelajaran membaca berlanjut pada pemahaman isi bacaan, yang berkembang secara bertahap sesuai dengan tingkat kognitif pembaca. Dengan demikian, membaca bukan hanya sekadar mengenali kata dan huruf, tetapi juga melibatkan proses berpikir untuk memahami makna dari teks yang dibaca.

Dengan demikian, keterampilan membaca permulaan adalah kemampuan awal siswa dalam mengenali dan menyuarakan lambang-lambang tertulis secara tepat. Keterampilan ini mencakup koordinasi antara penglihatan, pemahaman, dan pelafalan kata sederhana. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan membaca permulaan jika mampu membaca dengan lancar,

³⁷ Lola Sarah Aulia and Robiatul Munajah, "Studi Deskriptif Membaca Permulaan Di Kelas I-B SDN Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar* 5, no. 1 (2021): 67–76.

³⁸ Jumaroh Siti, "Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Pada Siswa Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Pringsewu., 2021).

memahami isi bacaan dasar, serta menyuarakan kata-kata dengan intonasi yang sesuai.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca

Kemampuan seseorang dalam membaca yang baik dapat membantu memperoleh informasi dan wawasan baru. Namun, keterampilan membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dalam tahap awal maupun tahap lanjutan, agar dapat dikuasai secara optimal. Berikut adalah beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan membaca seseorang:

a. Faktor Fisiologis

Faktor ini meliputi kondisi fisik dan perkembangan saraf. Beberapa ahli berpendapat bahwa gangguan neurologis atau ketidakmatangan fisik dapat menjadi salah satu penyebab kesulitan anak dalam membaca. Kesehatan jasmani, seperti fungsi bicara, penglihatan, dan pendengaran, juga berperan penting. Selain itu, kelelahan dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami bacaan.

b. Faktor Intelektual

Aspek intelektual berkaitan dengan kemampuan memahami informasi serta memberikan respons yang cepat terhadap isi bacaan.

c. Faktor Lingkungan

Lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap keterampilan membaca. Faktor sosial ekonomi keluarga, termasuk akses terhadap bahan

bacaan dan kebiasaan membaca di rumah, dapat memengaruhi perkembangan kemampuan membaca anak.

d. Faktor Psikologis

Faktor psikologis menentukan tingkat konsentrasi saat membaca. Aspek seperti motivasi, minat, kematangan sosial, kondisi emosional, serta kemampuan beradaptasi memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses membaca. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, seseorang perlu memiliki kesiapan yang baik dalam proses membaca.³⁹

Selain itu menurut Agustina, keterampilan membaca permulaan pada siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana siswa mampu mengembangkan kemampuan membacanya. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kondisi fisik, keadaan psikologis, tingkat kecerdasan atau intelektual, serta motivasi dan minat terhadap kegiatan membaca. Ketidakseimbangan atau hambatan pada salah satu aspek tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan membaca siswa, terutama di tahap permulaan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sekitar siswa, terutama lingkungan keluarga dan masyarakat. Lingkungan keluarga, seperti keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar membaca,

³⁹ Sri Katoningsih, *Keterampilan Bercerita* (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021), h. 53-54.

sangat berpengaruh dalam membentuk kebiasaan literasi anak sejak dini. Selain itu, kondisi sosial masyarakat sekitar juga turut memengaruhi eksposur dan kesempatan anak dalam berinteraksi dengan bahan bacaan.⁴⁰

Sejalan dengan itu, Wulansari & Atmojo berpendapat, terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Faktor intelektual menjadi salah satu penyebab utama, di mana rendahnya tingkat kecerdasan peserta didik dibandingkan teman sebayanya menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam membaca dan lambat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, faktor keluarga juga berpengaruh, terutama yang berkaitan dengan latar belakang serta minimnya pengalaman literasi anak di rumah. Kurangnya minat membaca, ketiadaan keteladanan dalam membaca dari orang dewasa, serta lemahnya motivasi yang diberikan oleh guru dan orang tua turut memperbesar hambatan dalam pencapaian keterampilan membaca permulaan secara optimal.⁴¹

Berdasarkan berbagai pendapat dan temuan yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan kompleks, baik

⁴⁰ Elsa Agustina and Setyaningsih Rachmania, "Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kesulitan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata," *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2023): 1–7, <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1558>.

⁴¹ Dessy Wulansari and Setyo Eko Atmojo, "Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Limbangan 08 Kecamatan Wanerja Kabupaten Cilacap," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 100, <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.100-111>.

yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor fisiologis, intelektual, psikologis, dan lingkungan menjadi unsur penting yang dapat mendukung atau menghambat kemampuan membaca siswa. Kondisi fisik dan kesehatan, tingkat kecerdasan, motivasi, serta minat yang dimiliki anak sangat menentukan kesiapan mereka dalam menerima pembelajaran membaca. Di sisi lain, dukungan lingkungan seperti peran orang tua, akses terhadap bahan bacaan, serta budaya literasi di rumah dan masyarakat juga berperan signifikan dalam membentuk kebiasaan dan keterampilan membaca anak sejak dini. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca permulaan memerlukan perhatian dan pendekatan yang menyeluruh dari berbagai pihak, baik dari aspek pedagogis, psikologis, maupun lingkungan sosial siswa.

3. Indikator Keberhasilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II

Menurut Davis terdapat empat kategori keterampilan membaca, yaitu mengidentifikasi arti kata, menarik kesimpulan, mengidentifikasi teknik penulis dan mengenali suasana bagian, dan menemukan jawaban atas pertanyaan.⁴² Beberapa indikator keterampilan membaca untuk menjadi landasan keberhasilan pencapaian. Adapun indikator kemampuan membaca permulaan menurut Meuller antara lain:

⁴² Khusniyah, *Mengenal Ragam Strategi Dalam Pembelajaran Membaca*, 24.

- a. Mengenali dan membaca nama sendiri, yaitu anak dapat mengenali serta membaca nama mereka sendiri dalam teks yang disajikan.
- b. Membaca kalimat pendek dengan pemahaman, yaitu anak mampu membaca teks sederhana yang sudah familiar, baik dalam bentuk cetakan maupun tulisan tangan.
- c. Membaca kalimat sederhana dengan lancar, yaitu anak dapat membaca kalimat pendek dengan jelas dan tidak terbata-bata.
- d. Menikmati, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita, yaitu anak senang mendengarkan cerita dan mampu menceritakan kembali teks yang sudah dikenal dengan bahasanya sendiri.
- e. Mengenali huruf dengan baik, yaitu anak dapat mengenali dan membedakan berbagai huruf dalam alfabet.
- f. Memasangkan huruf dengan bunyi yang sesuai, yaitu anak mampu mencocokkan huruf dengan bunyi akhir yang sesuai saat membaca.
- g. Mengenali bunyi awal dan bunyi akhir dalam kata, yaitu anak dapat membedakan bunyi awal dan akhir dalam sebuah kata.
- h. Memahami arah membaca yang benar, anak memahami bahwa membaca dilakukan dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.
- i. Menyesuaikan kata lisan dengan tulisan, anak mampu menghubungkan kata yang diucapkan dengan bentuk tulisannya.

- j. Melafalkan kata dengan benar, yaitu anak mampu mengucapkan kata-kata tertentu dengan jelas dan sesuai dengan bunyinya.⁴³

Adapun menurut Tarigan, terdapat beberapa indikator keterampilan membaca permulaan yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

a. Pelafalan yang Tepat

Membaca harus dilakukan dengan pengucapan yang jelas dan akurat agar pendengar dapat memahami isi bacaan dengan baik.

b. Penggunaan Frasa yang Tepat

Gabungan kata dalam suatu frasa harus digunakan dengan benar agar makna bacaan dapat tersampaikan secara efektif.

c. Penggunaan Intonasi, Nada, dan Tekanan yang Sesuai

Membaca dengan intonasi, nada, serta tekanan yang tepat akan membantu menyampaikan makna bacaan secara lebih jelas dan menarik.

d. Kejelasan dalam Pelafalan dan Pengucapan

Suara harus terdengar jelas, baik dalam pelafalan kata maupun pengucapan kalimat, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman.

e. Sikap Membaca yang Baik

Ekspresi dan penghayatan yang tepat saat membaca akan membantu menyampaikan isi bacaan dengan lebih menarik bagi pendengar.

⁴³ Dian Octorina, Ngatmini, and Dini Rakhmawati, "Pengembangan Media Big Book Dengan Metode Sas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 273–85, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.700>.

f. Pemahaman terhadap Tanda Baca

Tanda baca harus diperhatikan agar struktur dan makna bacaan dapat dipahami dengan benar.

g. Membaca dengan Lancar

Saat membaca, seseorang harus mampu melakukannya secara mengalir tanpa tersendat atau terbata-bata.

h. Tidak Bergantung pada Teks Bacaan

Membaca tidak selalu harus terpaku pada teks, tetapi juga perlu ada pemahaman terhadap isi bacaan agar lebih natural.

i. Percaya Diri saat Membaca

Kepercayaan diri sangat penting agar kelancaran membaca tidak terganggu oleh rasa gugup atau ragu-ragu.

j. Menyesuaikan Kecepatan Membaca

Kecepatan membaca harus disesuaikan agar tidak terlalu cepat atau terlalu lambat, sehingga pendengar dapat memahami isi bacaan dengan baik.⁴⁴

⁴⁴ Aruma Puji Astutik, "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD TARBIYYATUL ISLAM MANANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023" (Universitas Raden Mas Said Surakarta, 2023).

Menurut Muslih dalam penelitiannya, terdapat indikator untuk menilai keberhasilan membaca permulaan siswa khususnya dikelas II SD, sebagai berikut:⁴⁵

a. Mengenal Huruf

Kemampuan awal yang penting dalam membaca permulaan adalah pengenalan huruf. Siswa harus dapat mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan dengan baik. Selain itu, pengenalan terhadap huruf diftong seperti *ny* dan *ng* juga menjadi bagian penting dalam pembelajaran membaca karena banyak digunakan dalam kosakata Bahasa Indonesia. Penguasaan pada aspek ini menjadi dasar untuk tahap membaca berikutnya.

b. Membaca Kata

Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk merangkai huruf-huruf menjadi kata yang bermakna. Kemampuan membaca kata menunjukkan bahwa siswa mulai memahami bentuk kata secara utuh dan mampu menyuarakannya dengan tepat. Siswa juga belajar mengidentifikasi susunan huruf dalam kata serta mengenali arti kata yang sering dijumpai dalam konteks kehidupan sehari-hari.

⁴⁵ Mutia Alista Muslih et al., “Analisi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 DI SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat,” *PANDAWA : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 4, no. 1 (2022): 66–83, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.

c. Membaca Kata yang Tidak Mempunyai Arti

Meskipun tidak bermakna, kata-kata seperti ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan fonologis siswa. Siswa diharapkan mampu membunyikan kata tersebut dengan benar, yang menandakan pemahaman mereka terhadap relasi antara huruf dan bunyi. Aspek ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menghafal kata, tetapi benar-benar memahami struktur fonetik bahasa.

d. Kelancaran Membaca Nyaring dan Pemahaman Bacaan

Kemampuan membaca nyaring dengan lancar dan ekspresif merupakan indikator penting dalam membaca permulaan. Siswa diharapkan membaca tanpa banyak kesalahan, memperhatikan jeda dan intonasi yang sesuai, serta menggunakan tanda baca dengan benar. Selain itu, pemahaman terhadap isi bacaan juga menjadi indikator keberhasilan, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang telah dibaca.

e. Menyimak (Pemahaman Mendengarkan)

Aspek menyimak berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mendengarkan teks yang dibacakan dan memahami isi dari teks tersebut. Siswa diharapkan dapat menunjukkan perhatian penuh saat mendengarkan, serta mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan yang didengar. Keterampilan ini mendukung perkembangan membaca karena

menunjukkan pemahaman bahasa secara lisan, yang menjadi dasar bagi pemahaman teks tertulis.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta mengacu pada teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan khususnya di kelas II SD yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup tiga indikator utama, yaitu pengenalan kata, membaca kalimat sederhana, dan pemahaman isi teks. Ketiga indikator ini dipilih karena mencerminkan aspek-aspek dasar dalam membaca permulaan yang masih menjadi kendala bagi siswa kelas II, dan penting untuk dikuasai sebelum beralih ke keterampilan membaca lanjutan. Penjelasan indikator masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Pengenalan Kata

Pengenalan kata merujuk pada kemampuan siswa untuk mengenali dan membaca kata secara tepat, baik kata tunggal maupun kata majemuk sederhana. Siswa yang memiliki kemampuan ini dapat mengidentifikasi bentuk huruf, menggabungkan suku kata menjadi kata, serta membedakan antara kata yang mirip. Kemampuan ini menjadi dasar utama dalam membaca permulaan, karena tanpa penguasaan pengenalan kata, siswa akan mengalami hambatan dalam membaca kalimat utuh.

b. Membaca Kalimat Sederhana

Aspek ini mencakup kemampuan siswa untuk menyusun dan membaca kalimat sederhana secara utuh dan lancar, dengan struktur yang sesuai.

Siswa yang mampu membaca kalimat sederhana menunjukkan bahwa mereka telah memiliki pemahaman dasar dalam menggabungkan kata-kata menjadi satu kesatuan makna. Hal ini juga mencerminkan kemampuan teknis membaca permulaan seperti pengucapan, ritme, dan jeda antar kata.

c. Pemahaman Isi Teks

Pemahaman teks merujuk pada kemampuan siswa untuk mengerti isi bacaan pendek yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, seperti cerita atau informasi sederhana. Indikator ini dapat dinilai dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan seputar isi teks, menyebutkan tokoh atau peristiwa utama, serta menyimpulkan isi cerita. Pemahaman isi teks menunjukkan bahwa kegiatan membaca tidak hanya terbatas pada aspek mekanis, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan pemaknaan.

C. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Games Book

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media *games book*, media *games book* ini merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang dikemas secara menarik dengan memuat berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD. Di dalamnya terdapat berbagai aktivitas seperti mencocokkan kata dengan gambar, menyusun huruf menjadi kata, membaca kalimat sederhana, menjodohkan

makna kata, serta teka-teki ringan berbasis teks pendek yang disesuaikan dengan tema-tema dalam Kurikulum Merdeka.

Produk ini dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, khususnya untuk siswa kelas II SD/MI. Hal ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa yang berdampak pada kemampuan pemahaman siswa pada seluruh aspek pembelajaran. Hal ini dikarenakan membaca adalah aspek yang sangat krusial dan menjadi pondasi dasar dalam proses pembelajaran. Membaca dalam perspektif Islam memiliki kedudukan yang sangat penting dan mulia.⁴⁶ Hal ini dapat dilihat dari wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yaitu perintah membaca (*Iqra'*) dalam Surat Al-'Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS. Al-'Alaq: 1-5)

⁴⁶ Abdul Hayyi Akrom, “Memaknai Aktivitas Membaca Sebagai Jalan Ilmu Dalam Islam (Studi Kandungan Surat Al-Alaq Ayat 1-5),” *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 7, no. 1 (2022): 26–33, <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v7i1.615>.

Membaca bukan sekadar aktivitas mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami, merenungkan, dan mengamalkan ilmu yang diperoleh dari bacaan tersebut.⁴⁷ Dalam Islam, membaca tidak hanya terbatas pada teks tertulis, tetapi juga mencakup pembacaan tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta (ayat kauniyah). Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ankabut ayat 51:

أَوَلَمْ يَكْفِهِمْ أَنَّا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ يُتْلَىٰ عَلَيْهِمْ إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَرَحْمَةً وَذِكْرَىٰ لِقَوْمٍ
يُؤْمِنُونَ ﴿٥١﴾

Artinya: *“Dan apakah tidak cukup bagi mereka bahwa Kami telah menurunkan kepadamu Kitab (Al-Qur'an) yang dibacakan kepada mereka? Sesungguhnya dalam (Al-Qur'an) itu terdapat rahmat dan pelajaran bagi orang-orang yang beriman.”* (QS. Al-Ankabut: 51)

Membaca memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam ajaran Islam, karena menjadi kunci utama dalam menuntut ilmu.⁴⁸ Dalam QS. Az-Zumar ayat 9, Allah SWT berfirman:

أَمَّنْ هُوَ قَانِثٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ
يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ (٩)

⁴⁷ Sakban Lubis and Nasution. Muhammad Raihan, “Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab,” *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 2 (2019): 919–41.

⁴⁸ Adila Farizqy Nur Rahimi, “Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili,” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2022): 91, <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i2.7801>.

Artinya: *“Katakanlah, Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.”* (QS. Az-Zumar: 9)

Islam menekankan pentingnya mencari ilmu, sebagaimana hadis Nabi Muhammad SAW yang menyatakan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim (HR. Ibnu Majah).⁴⁹ Dengan membaca, seorang Muslim dapat memperkaya wawasan, meningkatkan pemahaman agama, serta menjadi pribadi yang lebih bijaksana dalam mengambil keputusan.

Dalam Islam, keterampilan membaca dapat dikategorikan ke dalam beberapa bentuk, antara lain membaca teks Al-Qur'an, membaca hadis dan kitab-kitab keislaman, membaca ayat kauniyah, serta membaca literasi umum. Membaca Al-Qur'an dengan tartil dan tajwid yang benar adalah bagian dari ibadah yang memiliki keutamaan besar.⁵⁰ Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Muzzammil ayat 4, yang berbunyi:

أَوْ زِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا ۝

Artinya: *“Atau lebih dari seperdua itu. Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan.”* (QS. Al-Muzzammil: 4)

⁴⁹ Nurlia Putri Darani, “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Hadis,” *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021): 133–44, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>.

⁵⁰ Nur Rahimi, “Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili.”

Membaca Al-Qura'an, hadis Nabi dan kitab-kitab para ulama merupakan bagian dari upaya memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Selain itu, membaca tanda-tanda kebesaran Allah yang terdapat di alam semesta menjadi bentuk tafakur dan tazakur yang mengarahkan seseorang untuk semakin mengenal dan mendekatkan diri kepada-Nya. Islam juga mendorong umatnya untuk membaca berbagai literatur keilmuan sebagai bentuk pengembangan wawasan dan keterampilan, sehingga seorang Muslim tidak hanya memahami ajaran agamanya tetapi juga memiliki bekal ilmu yang luas dalam berbagai aspek kehidupan.⁵¹

Pendidikan Islam sangat menekankan penguasaan keterampilan membaca sebagai bagian dari proses pembelajaran. Membaca literatur Islam membantu peserta didik memahami ajaran Islam dengan benar serta membentuk karakter Muslim yang cerdas dan berakhlak.⁵² Membaca juga mengarahkan seseorang untuk berpikir kritis, analitis, dan bertindak berdasarkan ilmu yang benar.⁵³ Dengan membiasakan membaca, umat Islam dapat membangun tradisi keilmuan yang kuat sebagaimana yang terjadi pada masa keemasan Islam, di mana banyak ulama dan cendekiawan Muslim yang berkontribusi besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dunia.

⁵¹ Thoriq Aziz Jayana and Mansur, *Literasi Dalam Al-Qur'an: Membangun Literasi Berbasis Qur'ani* (Bandung: Penerbit Srikandi Empat Widya Utama, 2023), 70.

⁵² Nia Nuraida and Lilis Nurteti, "Fungsi Membaca Dalam Konsep Pendidikan Islam," *Tarbiyat Al-Aulad* 1, no. 2 (2016): 72–86.

⁵³ Elis Lisyawati et al., "Literasi Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada MA Nurul Qur'an Bogor," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 21, no. 2 (2023): 224–42, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i2.1618>.

Meskipun membaca memiliki kedudukan yang tinggi dalam Islam, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi agar umat Islam lebih aktif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Beberapa tantangan tersebut antara lain kurangnya minat membaca di kalangan umat Islam, akses terbatas terhadap sumber bacaan Islami, serta kurangnya pemahaman terhadap metode membaca yang efektif.⁵⁴ Untuk mengatasi hal ini, perlu adanya upaya kolektif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam membangun budaya membaca. Penyediaan bahan bacaan yang lebih luas dan mudah diakses, pengenalan metode pembelajaran membaca yang lebih menarik dan aplikatif, serta pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca.

Keterampilan membaca dalam perspektif Islam bukan hanya sekadar aktivitas akademik, tetapi juga merupakan bagian dari ibadah dan sarana untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan. Oleh karena itu, pembiasaan membaca harus terus digalakkan guna membangun generasi yang cerdas, kritis, dan berwawasan luas dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting. Islam sendiri telah memberikan isyarat tentang pentingnya media sebagai sarana pembelajaran dan penguatan iman. Hal ini dapat dilihat dalam Surah Al-Baqarah ayat 260, ketika Nabi Ibrahim

⁵⁴Fitriyani M., “Analisis Rendahnya Minat Baca Tulis Al-Qur’an Dan Faktor Yang Mempengaruhinya Di SMP 8 BTN Sekkang Mas Kabupaten Pinrang” (UIN Alauddin Makassar, 2019).

‘alaihiissalam meminta kepada Allah agar ditunjukkan bagaimana Allah menghidupkan yang telah mati. Maka Allah menuntunnya untuk melakukan sebuah peragaan menggunakan media burung, yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ ارْنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَىٰ قَالَ أُولَمْ تُؤْمِنُ قَالَ بَلَىٰ وَلَٰكِن لِّيَطْمَئِنَّ قَلْبِي قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ اجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

“Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: 'Ya Tuhanku, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang-orang mati.' Allah berfirman: 'Belum yakinkah kamu?' Ibrahim menjawab: 'Aku telah meyakininya, akan tetapi agar hatiku tetap mantap (dengan imanku).' Allah berfirman: 'Kalau demikian, ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah semuanya olehmu. (Allah menyuruh) engkau letakkan di atas tiap-tiap satu bukit satu bagian dari bagian-bagian itu, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu dengan segera. Dan ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.” (QS. Al-Baqarah: 260)

Ayat ini menggambarkan bahwa Allah sendiri menggunakan metode konkret (media nyata berupa burung) untuk memperlihatkan kepada Nabi Ibrahim tentang konsep abstrak, yaitu kebangkitan makhluk. Ini menunjukkan bahwa media bukanlah hal baru dalam proses pembelajaran, bahkan telah digunakan untuk memperkuat keyakinan dan pemahaman para nabi.

Demikian pula dalam Surah Al-Baqarah ayat 261, Allah menggambarkan pahala bersedekah dengan perumpamaan yang sangat visual:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلَ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ
مِائَةُ حَبَّةٍ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

“Perumpamaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya di jalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipatgandakan (ganjaran) bagi siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Luas (karunia-Nya) lagi Maha Mengetahui.”(QS. Al-Baqarah: 261)

Ayat ini menunjukkan bahwa Allah menggunakan simbol konkret dari kehidupan sehari-hari (biji dan bulir tanaman) sebagai media analogi agar makna tentang pahala dan ganjaran bisa dipahami lebih jelas oleh manusia. Perumpamaan keadaan yang sangat mengagumkan dari orang-orang yang menafkahkan harta mereka dengan tulus di jalan Allah adalah serupa dengan keadaan yang sangat mengagumkan dari seorang petani yang menabur butir benih. Sebutir benih yang ditanamnya menumbuhkan tujuh butir dan pada setiap butir terdapat seratus biji.⁵⁵ Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media, baik berupa objek nyata,

⁵⁵ Tabrani, “Metode Amtsal Dalam Al- Qur’an Dan Relevansinya Dalam Mata Pelajaran Pai” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019).

visual, maupun simbolis telah lama digunakan dalam Al-Qur'an untuk mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat.

Lebih lanjut, konsep media pembelajaran visual juga tampak dalam Surah Al-Baqarah ayat 31, ketika Allah mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama benda:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat, lalu berfirman: ‘Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!.’” (QS. Al-Baqarah: 31)

Menurut tafsir Quraish Shihab, setelah menciptakan Adam, Allah mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar manusia mampu hidup dan mengambil manfaat dari alam. Allah kemudian memperlihatkan benda-benda tersebut kepada malaikat, yang menandakan bahwa bentuk visual digunakan sebagai bagian dari proses pengajaran.⁵⁶

Praktik penggunaan media pembelajaran juga dicontohkan oleh Rasulullah SAW. Salah satu riwayat menyebutkan bahwa:

“Rasulullah SAW bertanya kepada para sahabat: ‘Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini?’ Rasulullah SAW sambil melempar dua kerikil. Para sahabat

⁵⁶ Mikyal Oktarina, “Media Pembelajaran Menurut Perspektif Al-Quran Dan Al-Hadist,” *Jurnal Serambi Tarbawi* 12, no. 2 (2024): 35–46.

menjawab, 'Allah dan Rasul-Nya yang lebih mengetahui.' Kemudian Rasulullah SAW bersabda, 'Sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal.'" (HR. At-Tirmidzi, *hadist hasan gharib*)

Hadis ini menunjukkan bahwa Rasulullah menggunakan kerikil sebagai alat bantu visual untuk menyampaikan pesan dakwah. Selain itu, dalam berbagai hadis lain juga ditemukan bahwa Rasulullah SAW menggunakan gambar, jari tangan, dan objek-objek nyata untuk menjelaskan ajarannya kepada para sahabat.⁵⁷ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan visual adalah metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran modern, pemanfaatan media seperti gambar, permainan edukatif, animasi, maupun teknologi interaktif sejalan dengan nilai-nilai Islam. Media pembelajaran bukan hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kesenangan dalam belajar, termasuk dalam mengasah keterampilan membaca sebagai bagian dari ibadah dan pengembangan ilmu.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur belajar dan bermain (*learning by playing*), sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, fokus, dan

⁵⁷ Oktarina.

pemahaman siswa terhadap materi membaca.⁵⁸ Dibandingkan dengan media cetak biasa, *games book* lebih menarik secara visual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas II yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget.

Salah satu keunggulan dari media *games book* ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan secara efektif. Hal ini didukung oleh penelitian Mastoah yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD kelas II karena menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.⁵⁹ Rahmat juga menemukan bahwa *games book* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁶⁰ Sejalan dengan itu, Wulandari juga menunjukkan bahwa Media *games book* dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membaca.⁶¹ Dengan demikian, media *games book* yang dikembangkan ini memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran konvensional, karena menyatukan berbagai aktivitas bermain yang edukatif yang dirancang khusus sesuai tahap perkembangan membaca siswa kelas II. Hal ini

⁵⁸ Sari et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang.”

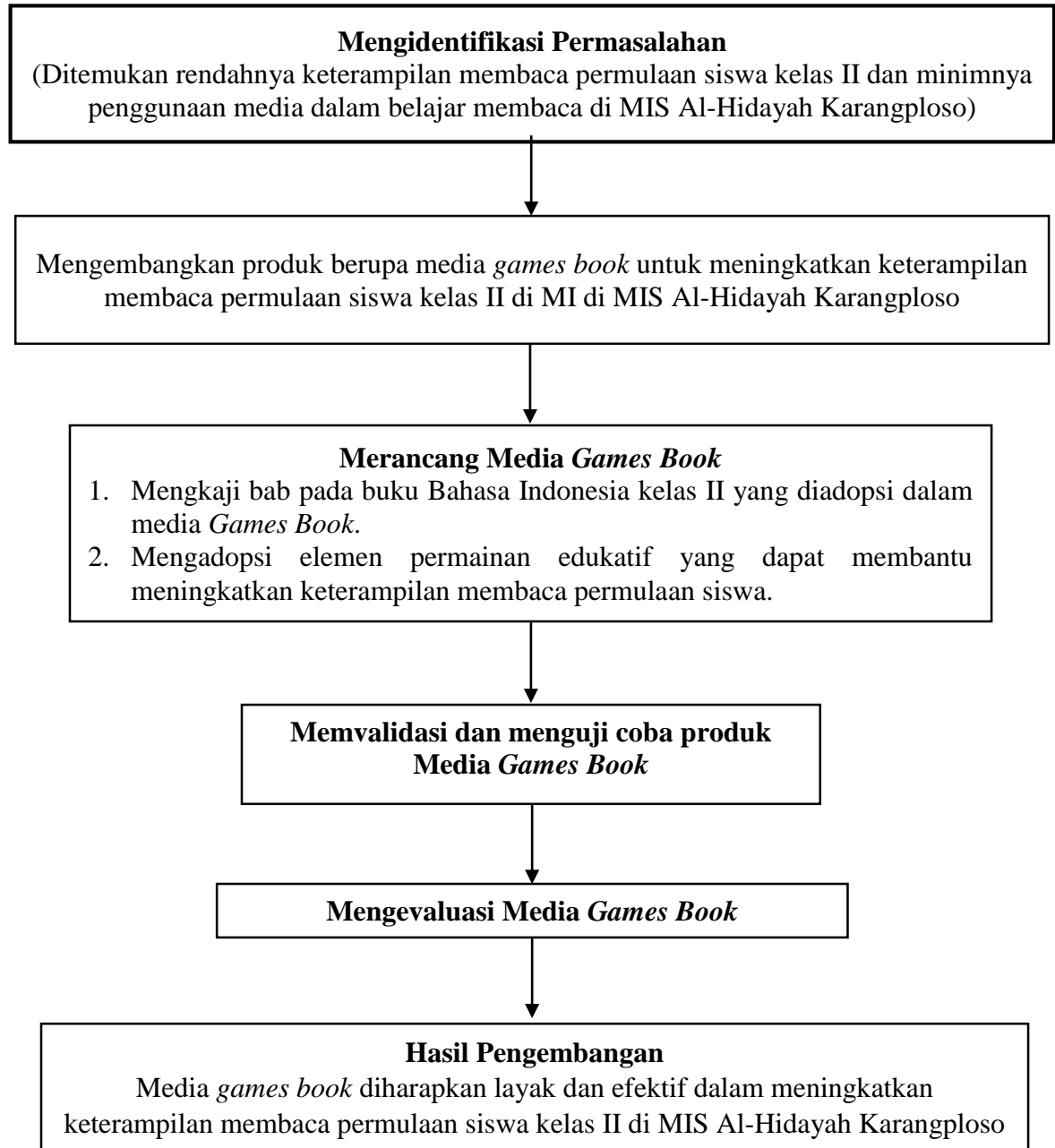
⁵⁹ Mastoah, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif ‘Pebi’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Di Kabupaten Serang.”

⁶⁰ Rahmat, “Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar.”

⁶¹ Anggi Wulandari1 and Febrina Dafit, “PENGEMBANGAN MEDIA GAMES BOOK UNTUK MINAT BACA SISWA KELAS II SDN 141 PEKANBARU,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 1 (2024): 2425–32.

menjadikannya sebagai media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

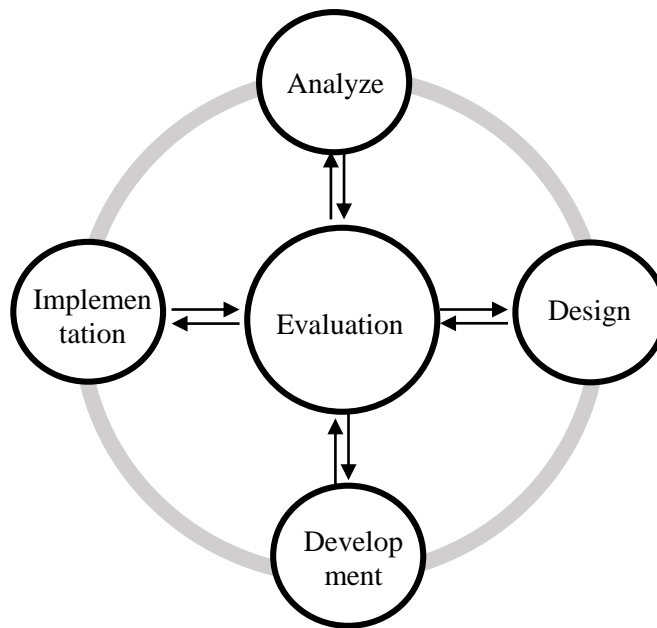
A. Metode Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan sebuah produk media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan secara menyenangkan, kontekstual, dan mudah digunakan di kelas rendah sekolah dasar. Karena itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengumpulan data semata, tetapi juga diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk konkret yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pendekatan penelitian yang paling sesuai adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *Games Book* yang melalui proses validasi oleh ahli serta diuji cobakan kepada siswa untuk melihat kelayakan dan keefektifannya.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan mudah dipahami. Selain itu, model ADDIE memiliki tahapan evaluasi di akhir, sehingga produk yang dikembangkan akan direvisi beberapa kali agar memiliki keefektifan yang tinggi. Dari uraian di atas, penelitian ini akan menghasilkan produk media *Games Book* yang divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan kepada siswa.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Berikut tahapan prosedur pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian⁶²

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa kelas II dalam keterampilan membaca permulaan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang sebenarnya serta memahami kebutuhan siswa dan guru. Teknik yang digunakan dalam tahap ini meliputi

⁶² Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 92.

wawancara dengan guru kelas II serta observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MIS Al-Hidayah Karangploso, ditemukan bahwa banyak siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata, merangkai kalimat, hingga memahami isi bacaan sederhana. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa secara keseluruhan. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya didukung oleh sarana yang menarik dan mampu memfasilitasi kebutuhan siswa dalam belajar membaca secara bertahap. Media yang digunakan guru sebenarnya ada, namun belum bervariasi dan kurang menarik; media yang digunakan masih terbatas pada buku pendukung saja. Sementara itu, buku pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan belum secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa secara bertahap. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media atau pendekatan yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan agar keterampilan membaca siswa dapat meningkat.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah merancang media *Games Book* yang akan dikembangkan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa di kelas II. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi, strategi pembelajaran, serta elemen permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan

membaca permulaan siswa. Perancangan media *Games Book* ini disusun agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan mampu merangsang minat baca mereka melalui pendekatan yang menyenangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, desain media yang telah dirancang mulai dikembangkan menjadi produk nyata. Setelah media selesai, dilakukan validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap penerapan ini, produk media *Games Book* yang telah dirancang oleh peneliti sudah melalui proses validasi dan revisi, sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan di lapangan. Produk yang diuji coba sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta disetujui untuk digunakan pada tahap pelaksanaan. Implementasi media *Games Book* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan produk dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Uji coba ini dilaksanakan pada 32 siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karang Ploso, Kabupaten Malang.

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca setelah penggunaan media *Games Book*, peneliti menggunakan instrumen pretest dan

posttest. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *Games Book* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membaca permulaan. Setelah itu, dilakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Games Book*. Selanjutnya, siswa diberikan posttest untuk mengukur perkembangan keterampilan membaca setelah mengikuti pembelajaran. Hasil perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk menilai efektivitas media *Games Book* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah evaluasi. Peneliti menganalisis kelebihan dan kekurangan media berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta umpan balik dari guru dan siswa. Evaluasi juga dilakukan dengan menganalisis hasil tes guna menilai sejauh mana media *Games Book* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II. Jika hasil evaluasi menunjukkan bahwa media belum mampu secara maksimal meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, maka peneliti akan melakukan revisi lebih lanjut terhadap isi, desain, atau pendekatan dalam media tersebut. Dengan adanya evaluasi ini, media dapat disempurnakan secara berkelanjutan agar lebih efektif dan tepat sasaran dalam mendukung proses pembelajaran membaca bagi siswa.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat validitas dan kelayakan media *Games Book* setelah digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media *Games Book* diuji cobakan melalui uji coba terbatas yang melibatkan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso.

Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk menggunakan media *Games Book* yang telah dikembangkan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk mengukur respon mereka terhadap penggunaan media tersebut. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta memberikan gambaran mengenai efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karangploso. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Games Book* yang telah dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan 3 validator yang terdiri dari dosen ahli. Para validator memberikan penilaian terhadap kelayakan isi, tampilan, dan kegunaan media *Games Book* sebagai media pembelajaran membaca permulaan.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di MIS Al-Hidayah Karangploso pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso sebanyak 32 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena peneliti memilih subjek secara sengaja berdasarkan tujuan dan kebutuhan penelitian.

Pemilihan siswa kelas II sebagai sampel didasarkan pada kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu peningkatan keterampilan membaca permulaan. Siswa kelas II berada pada tahap perkembangan awal dalam membaca, di mana mereka mulai belajar mengenali kata, membaca kalimat sederhana, serta memahami teks pendek. Oleh karena itu, kelas II merupakan sasaran yang tepat untuk menguji efektivitas media *games book* yang dikembangkan. Kriteria pemilihan sampel mencakup seluruh siswa kelas II tanpa membedakan tingkat kemampuan membaca mereka. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan dapat diuji secara menyeluruh terhadap berbagai tingkat keterampilan membaca permulaan, baik siswa yang masih mengalami kesulitan maupun yang telah menunjukkan kemampuan membaca awal yang cukup baik. Dengan demikian, media *games book* ini diharapkan mampu menjadi alat bantu belajar yang inklusif dan aplikatif bagi seluruh siswa di kelas.

D. Jenis Data

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data berbentuk angka yang diperoleh melalui dari hasil validasi media oleh para ahli, angket respon guru, angket respon siswa dan hasil pretest-posttest. Data ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media *Games Book* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II. Hasil dari angket dan tes dianalisis secara statistik untuk melihat presentase, rata-rata, atau kecenderungan hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data deskriptif yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat temuan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh saat proses validasi media *Games Book*, berupa komentar atau saran dari para validator. Tanggapan atau masukan dari validator ini digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap media yang dikembangkan, sehingga menjadi lebih layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung kondisi pembelajaran membaca di kelas II sebelum dan sesudah penggunaan media *Games Book*. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa dalam membaca, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta efektivitas penerapan media dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas II sebagai narasumber utama. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui pandangan guru mengenai kemampuan membaca siswa, tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan dan harapan guru terhadap media pembelajaran yang mampu menunjang peningkatan keterampilan membaca siswa secara efektif dan menyenangkan.

c. Angket

Angket diberikan kepada para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa), guru, dan siswa sebagai instrumen untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan media *Games Book*. Para ahli akan

menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan sesuai dengan keahliannya masing-masing. Guru akan diminta memberikan penilaian terkait kesesuaian materi, desain, serta manfaat media dalam pembelajaran membaca permulaan. Sementara itu, angket siswa bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan media serta apakah media ini membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan mereka.

d. Tes

Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Games Book*. Tes ini terdiri dari *pretest* yang diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa, serta *posttest* setelah penggunaan media untuk melihat perkembangan keterampilan membaca permulaan mereka. Hasil tes ini akan digunakan untuk menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui apakah media *Games Book* yang sudah dikembangkan valid atau tidak valid. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan Visual	1.1 Kesesuaian warna dengan daya tarik siswa kelas II	1
		1.2 Ukuran huruf yang sesuai untuk keterbacaan siswa	2
		1.3 Tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya proporsional	3
2.	Kualitas Desain	2.1 Kemenarikan desain halaman <i>Games Book</i>	4
		2.2 Konsistensi desain antarhalaman	5
		2.3 Penggunaan ilustrasi/gambar yang relevan dan mendukung pemahaman	6
3.	Kejelasan Struktur	3.1 Urutan materi dan permainan dalam <i>Games Book</i> jelas	7
		3.2 Terdapat judul, subjudul, dan pembagian bab yang sistematis	8
		3.3 Materi disusun dalam format yang mudah dipahami siswa	9
4.	Kemudahan Penggunaan	4.1 Instruksi dalam <i>Games Book</i> mudah diikuti siswa	10
		4.2 <i>Games Book</i> mudah digunakan secara mandiri atau dengan bantuan guru	11
		4.3 Navigasi halaman tidak membingungkan bagi siswa	12
5.	Kualitas Teknik dan Interaktivitas	5.1 Tampilan visual games book jelas	13
		5.2 Warna dan kontras tampilan tidak mengganggu mata siswa	14
		5.3 <i>Games Book</i> dapat diakses dengan mudah	15
		5.4 Permainan berfungsi dengan baik	16

Selain kisi-kisi ahli media, terdapat juga kisi-kisi ahli materi, berikut ini ditampilkan kisi-kisi angket ahli materi:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
1.	Kesesuaian Materi	1.1 Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka	1
		1.2 Materi relevan dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca	2
		1.3 Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II	3
2.	Kedalaman Materi	2.1 Cakupan materi cukup untuk meningkatkan keterampilan membaca	4
		2.2 Materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah bagi siswa	5

		2.3	Adanya contoh dan latihan yang membantu pemahaman siswa	6
3.	Relevansi dengan Siswa	3.1	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa	7
		3.2	Materi memiliki nilai edukatif yang menarik bagi siswa	8
		3.3	Adanya unsur permainan edukatif yang mendukung pemahaman	9
4.	Kejelasan Penyajian	4.1	Materi disusun secara sistematis dan runtut	10
		4.2	Kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas II	11
		4.1	Tidak ada istilah yang terlalu sulit tanpa penjelasan	12
5.	Keakuratan Ilmiah	5.1	Materi sesuai dengan standar bahasa yang benar	13
		5.2	Tidak ada kesalahan fakta dalam isi <i>Games Book</i>	14
		5.3	Penggunaan konsep bahasa sesuai dengan standar akademik	15
6.	Keterlibatan Siswa	6.1	Terdapat aktivitas yang menarik dan interaktif dalam <i>Games Book</i>	16
		6.2	Materi dapat meningkatkan motivasi membaca siswa	17
		6.3	Adanya refleksi atau latihan di akhir setiap bagian	18

Selanjutnya ialah kisi-kisi angket validasi yang berkaitan dengan bahasa, yakni angket untuk ahli bahasa, berikut ini tampilannya:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
1.	Kesesuaian Bahasa	1.1 Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa kelas II	1
		1.2 Tidak ada istilah yang sulit tanpa penjelasan	2
2.	Kejelasan Bahasa	2.1 Kalimat sederhana dan langsung ke inti materi	3
		2.2 Struktur kalimat mudah dipahami siswa kelas II	4
		2.3 Tidak ada kalimat yang membingungkan atau ambigu	5
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	3.1 Menggunakan ejaan sesuai PUEBI	6
		3.2 Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan standar akademik	7
		3.3 Tidak ada kesalahan dalam penggunaan tanda baca	8
4.	Keterbacaan Teks	4.1 Panjang kalimat sesuai dengan tingkat keterampilan membaca siswa	9
		4.2 Susunan paragraf mendukung pemahaman materi	10

		4.3	Kata-kata yang digunakan familiar bagi siswa kelas II	11
5.	Konsistensi dan Instruksi	5.1	Tidak ada perbedaan istilah yang membingungkan dalam media	12
		5.2	Penggunaan istilah akademik tetap konsisten sepanjang materi	13
		5.3	Instruksi permainan mudah dipahami siswa	14
		5.4	Diksi dalam media menarik dan memotivasi siswa membaca	15

b. Instrumen Kelayakan

1) Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan respon guru terhadap media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah. Respon guru sangat penting untuk menilai efektivitas, keterbacaan, serta kesesuaian media *Games Book* dengan kebutuhan siswa. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	1.1 Media sesuai dengan Kurikulum Merdeka	1
		1.2 Cakupan materi sesuai dengan kompetensi dasar kelas II	2
		1.3 Materi mendukung pengembangan keterampilan membaca	3
2.	Relevansi dengan Pembelajaran	2.1 Materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II	4
		2.2 Media dapat digunakan sebagai sumber belajar utama/pelengkap	5
3.	Kejelasan Materi	3.1 Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami	6
		3.2 Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan kemampuan siswa	7
		3.3 Tidak ada istilah yang sulit tanpa penjelasan	8
4.	Keterbacaan Teks	4.1 Ukuran huruf, jenis font, dan spasi memudahkan siswa membaca	9

		4.2	Struktur paragraf dan kalimat mendukung pemahaman siswa	10
5.	Kemenarikan Tampilan	5.1	Warna, ilustrasi, dan tata letak menarik perhatian siswa	11
		5.2	Penggunaan gambar/ilustrasi membantu pemahaman materi	12
		5.3	Format Media nyaman digunakan oleh siswa	13
6.	Kemudahan Penggunaan	6.1	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran	14
		6.2	Petunjuk penggunaan Media jelas dan mudah dipahami	15
7.	Interaktivitas	7.1	Adanya aktivitas/permainan edukatif yang menarik bagi siswa	16
		7.2	Latihan dan tugas dalam Media mendorong keterampilan membaca	17
8.	Dampak terhadap Siswa	8.1	Media meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa	18
		8.2	Media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik	19
		8.3	Media sesuai untuk berbagai tingkat kemampuan siswa	20

2) Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan respon siswa terhadap *Games Book* yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket respon siswa:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator		Nomor Butir
1.	Kemenarikan Desain	1.1	Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini	1
		1.2	Buku ini menarik dan membuat saya senang belajar	2
2.	Keterbacaan Teks	2.1	Huruf dalam buku ini mudah dibaca	3
		2.2	Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami	4
3.	Kejelasan Materi	3.1	Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah	5
4.	Kesenangan dalam Belajar	4.1	Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini	6
		4.2	Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran	7

5.	Kemudahan Penggunaan	5.1	Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman	8
		5.2	Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah	9
6.	Minat Membaca	6.1	Buku ini membuat saya semakin suka membaca	10

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Uji Kevalidan Media

Dalam analisis data uji kevalidan media *Games Book*, instrumen yang digunakan untuk memperoleh hasil validasi berasal dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon guru dan siswa. Penelitian ini menerapkan skala Likert sebagai alat ukur, di mana skala ini mencakup rentang jawaban dari yang paling positif hingga paling negatif. Kategori penilaian terdiri dari “Sangat Baik (5),” “Baik (4),” “Cukup Baik (3),” “Kurang Sesuai (2),” dan “Tidak Baik (1).” Pengisian angket dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas, kesimpulan terhadap tingkat kelayakan media dapat ditentukan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kriteria Uji Kevalidan Media

Nilai Validitas	Kategori
81 – 100%	Sangat Valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0 – 20 %	Tidak Valid

2. Analisis Data Uji Kelayakan Media

Data dari angket respon guru dan siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media *Games Book* yang dikembangkan. Angket respon guru menggunakan skala penilaian Likert dengan lima kategori, yaitu “Sangat Baik (5),” “Baik (4),” “Cukup Baik (3),” “Kurang Sesuai (2),” dan “Tidak Baik (1).” Sementara itu, angket respon siswa disusun dengan Skala Gutman dengan bentuk pilihan sederhana dengan dua kolom jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak,” yang masing-masing diberi skor: Ya (1) dan Tidak (0). Data dari kedua angket tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk memperoleh rata-rata persentase kelayakan media menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk melihat tingkat kelayakan dari produk, maka untuk pengambilan keputusannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 8 Kriteria Uji Kelayakan Media

Nilai Validitas	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0 – 20 %	Tidak Layak

3. Analisis Data Uji Keefektifan Media

Analisis data uji keefektifan media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media *Games Book* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah. Pengukuran keefektifan ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus N-Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan membaca siswa setelah menggunakan media.

Untuk menganalisis peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa, hasil pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus N-Gain Score berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Adapun kriteria interpretasi N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Uji Keefektifan Media

Nilai N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Keefektifan Tinggi
$0,3 - 0,7$	Keefektifan Sedang
$< 0,3$	Keefektifan Rendah

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun prosedur pengembangan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Proses awal dalam pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II dan mengobservasi proses pembelajaran guna mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, sekaligus memahami kebutuhan pembelajaran yang harus dipenuhi. Hasil analisis ini meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Kinerja (*Performance Analyze*)

Berdasarkan hasil observasi di kelas II MIS Al-Hidayah, ditemukan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa masih rendah. Banyak

siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali kata, membaca kalimat sederhana, hingga memahami teks bacaan. Beberapa siswa masih terbata-bata saat membaca kata demi kata dan tidak mampu menjelaskan isi teks sederhana. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas, yang menyebutkan bahwa terdapat lebih dari lima siswa yang menghadapi kesulitan membaca permulaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa belum mencapai capaian yang diharapkan dalam kurikulum.

Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase A (kelas I dan II) menekankan kemampuan siswa untuk membaca kata sehari-hari secara lancar, memahami isi bacaan sederhana, serta memaknai kosakata baru dengan bantuan ilustrasi. Namun, hasil kinerja di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas II MIS Al-Hidayah masih belum mencapai target tersebut. Kesulitan ini tidak hanya disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional, tetapi juga oleh minimnya stimulasi literasi sejak dini di lingkungan keluarga dan sekolah. Sebagian siswa terbiasa hanya mendengar tanpa banyak latihan membaca, sehingga penguasaan kosakata mereka masih terbatas. Selain itu, kurangnya variasi media belajar menyebabkan aktivitas membaca terasa monoton, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan kurang termotivasi untuk berlatih.

Proses pembelajaran saat ini masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan tanpa dukungan media interaktif. Media pembelajaran yang digunakan guru sebagian besar hanya berupa buku teks dan lembar kerja sederhana. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam pada tahap perkembangan kognitif awal. Padahal, dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran diharapkan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Guru diharapkan untuk dapat memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar kreatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran membaca seharusnya tidak hanya berfokus pada huruf, kata, maupun teks tetapi juga melibatkan aktivitas eksploratif yang menyenangkan dan kontekstual. Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan keterampilan membaca permulaan secara efektif. Salah satu alternatif yang relevan adalah media *games book*, yaitu media berbasis permainan edukatif yang menggabungkan aktivitas membaca dengan unsur visual dan permainan yang menarik. Kehadiran media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa, melatih mereka membaca dengan cara yang menyenangkan, serta membantu memahami isi bacaan secara lebih mudah. Dengan pengembangan media *games book*, pembelajaran membaca

dapat menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang adaptif serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Analyze*)

Selain permasalahan pada keterampilan membaca permulaan, hasil observasi di kelas II menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh bahan ajar cetak konvensional. Media utama yang digunakan berupa buku teks cetak Bahasa Indonesia Kelas II berbasis Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Pustaka, sebagaimana buku resmi yang digunakan di sekolah. Berikut tampilan dari bahan ajar yang digunakan:



Gambar 4. 1 Tampilan Bahan Ajar yang Digunakan Sekolah

Berdasarkan gambar terbut, buku tersebut disusun dalam format hitam putih, minim penggunaan warna, serta memiliki ilustrasi dan visual yang sangat terbatas. Penyajian materi lebih banyak berbentuk teks dan latihan tertulis sehingga kurang memberikan rangsangan visual yang optimal bagi siswa.

Keterbatasan visualisasi, warna, dan aktivitas interaktif pada buku ajar tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca. Padahal, siswa kelas II berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan dukungan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan menyenangkan. Minimnya ilustrasi serta variasi aktivitas pada buku ajar Kurikulum Merdeka yang digunakan sebelumnya menyebabkan proses pembelajaran membaca masih cenderung bersifat monoton dan berpusat pada teks.

Dari sisi guru, hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun buku Bahasa Indonesia terbitan Pustaka tersebut telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase A Kurikulum Merdeka, guru masih mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan. Buku ajar belum sepenuhnya menyediakan aktivitas membaca bertahap, latihan fonik yang variatif, maupun kegiatan membaca bermakna yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan awal siswa. Akibatnya, guru masih harus menambahkan penjelasan dan latihan tambahan secara mandiri agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Lebih lanjut, siswa MI/SD saat ini merupakan bagian dari generasi Alpha yang tumbuh dalam lingkungan digital dan terbiasa dengan tampilan visual yang menarik serta aktivitas berbasis permainan. Kondisi ini menuntut media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, warna, dan aktivitas bermain secara seimbang. Namun demikian, buku ajar Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah masih belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik tersebut karena bersifat statis, tidak berwarna, dan minim unsur interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa baik guru maupun siswa memerlukan media pembelajaran pendamping yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, media *games book* dipilih sebagai alternatif solusi karena dirancang untuk melengkapi buku ajar yang digunakan sekolah. Media ini diharapkan mampu membantu guru dalam mencapai Capaian Pembelajaran Fase A serta meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II melalui pendekatan visual dan aktivitas bermain yang edukatif.

2. Design (Perancangan)

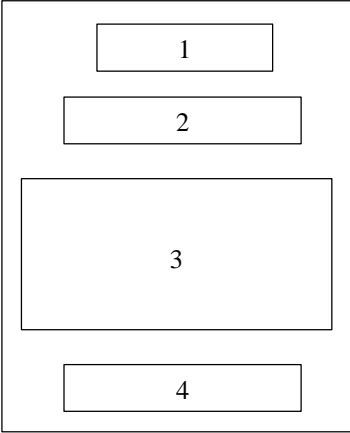
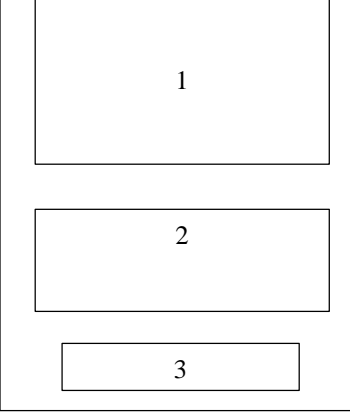
Pada tahap desain, proses perancangan media pembelajaran *games book* mulai dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menghadirkan solusi terhadap

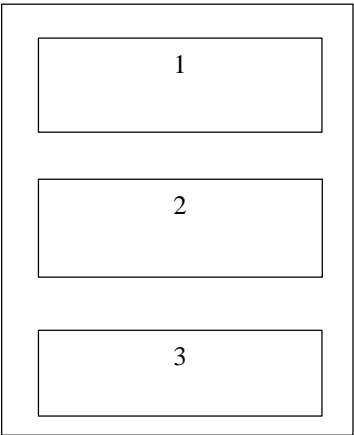
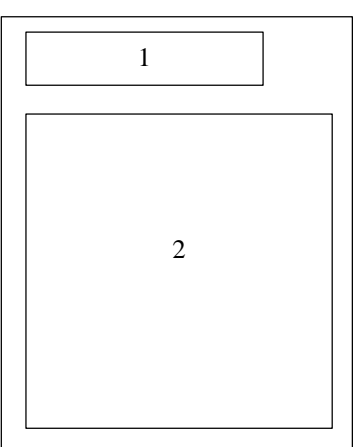
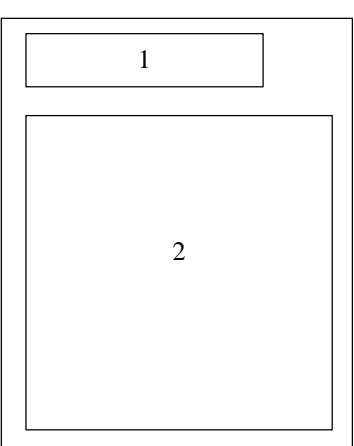
kelemahan media pembelajaran sebelumnya yang masih konvensional dan kurang interaktif, sehingga siswa kelas II belum optimal dalam menguasai keterampilan membaca permulaan. Oleh karena itu, *games book* disusun agar lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD/MI, khususnya generasi alpha yang menyukai media visual, permainan, dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

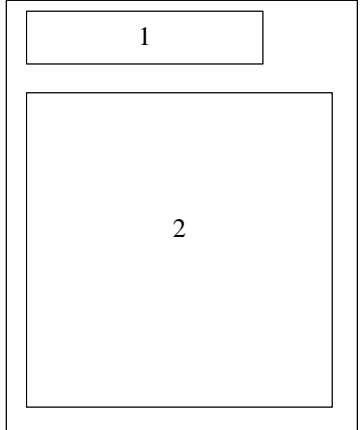
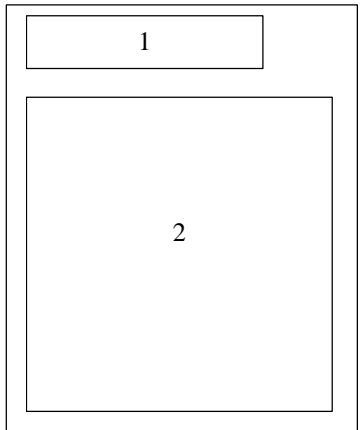
a. Perancangan *Storyboard* Media *Games Book*

Sebelum *games book* disusun secara lengkap, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun *storyboard*. Penyusunan *storyboard* bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai alur, isi, dan tampilan media, sehingga proses pengembangan dapat berlangsung secara lebih terarah dan sistematis. Berikut *storyboard* dari pengembangan media *games book*:

Tabel 4. 1 *Storyboard Media Games Book*

No	Tampilan	Keterangan
1		Cover Media 1. Judul Media : Games Book 2. Tema Media 3. Ilustrasi anak olahraga 4. Identitas kampus dan tahun.
2		1. Kata Pengantar 2. Tujuan Pembelajaran 3. Ilustrasi anak olahraga

3		<p>Petunjuk Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk untuk guru/ orang tua 2. Petunjuk untuk siswa 3. Jenis-jenis permainan
4		<p>Bagian 1: Pengenalan Kata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul aktivitas, seperti ayo menyimak, ayo bermain, ayo mengenal, dan ayo kuis. 2. Isi dari aktivitas, baik berupa materi maupun permainan (wordwall)
5		<p>Bagian 2: Membaca Kalimat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul aktivitas, seperti ayo membaca, ayo bermain, ayo mengenal, dan ayo kuis. 2. Isi dari aktivitas, baik berupa materi maupun permainan (wordwall)

6		Bagian 3: Memahami Teks 1. Judul aktivitas, seperti ayo menyimak, ayo bermain, ayo mengenal, dan ayo kuis. 2. Isi dari aktivitas, baik berupa materi maupun permainan (wordwall)
7		Refleksi 1. Ayo Refleksi 2. Permainan dari Wordwall

b. Perancangan Tampilan Media *Games Book*

Pada tahap perancangan tampilan, games book dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Latar belakang yang digunakan adalah warna biru dengan nuansa cerah yang memberikan kesan segar, sejalan dengan tema “Menjaga Kesehatan” yang diangkat dalam media ini.

Pemilihan warna biru juga dimaksudkan untuk menimbulkan rasa tenang sekaligus meningkatkan fokus siswa saat belajar.

Dari segi tipografi, media ini menggunakan dua jenis huruf utama. Jenis huruf “Bubblebody Neue” ukuran 25 dipilih untuk bagian judul kegiatan. Pemilihan font ini bertujuan agar judul terlihat menonjol, jelas, dan mudah dibaca oleh siswa. Sementara itu, untuk bagian isi digunakan jenis huruf “Dekko” ukuran 20. Font ini dipilih karena memiliki karakter sederhana dan ramah anak, sehingga sesuai untuk menyajikan teks instruksi maupun isi materi dalam *games book*.

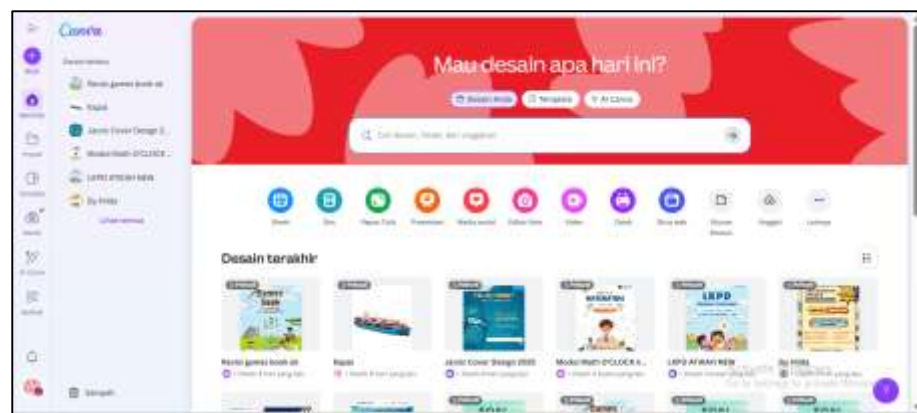
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menjadi sebuah produk nyata. Proses ini mencakup pembuatan dan penyempurnaan *games book* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Seluruh komponen yang sebelumnya dituangkan dalam *storyboard* kemudian diwujudkan dalam bentuk digital dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung, yaitu peneliti menggunakan Canva sebagai aplikasi utama dalam pembuatan tampilan visual dan platform Wordwall untuk pengembangan permainan interaktifnya. Setelah proses desain dan permainan selesai, hasilnya dipadukan dalam platform Heyzine Flipbook, sehingga *games book* berbentuk flipbook digital yang dapat dibuka dan dijalankan secara interaktif.

a. Penyusunan Produk Media *Games Book*

Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain isi *games book* yang mencakup materi, ilustrasi/gambar, permainan, dan kuis. Berikut tahapan-tahapan dalam mendesain produk media *games book*:

1) Buka aplikasi canva untuk memulai desain media.



Gambar 4. 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva

- 2) Klik menu buat, lalu mengatur ukuran kertas dengan ukuran B5.
- 3) Memilih latar belakang, karakter anak, dan ilustrasi yang dibutuhkan lainnya pada menu elemen.



Gambar 4. 3 Latar Belakang Media

- 4) Masukkan teks materi pada setiap bagian yang telah ditentukan.

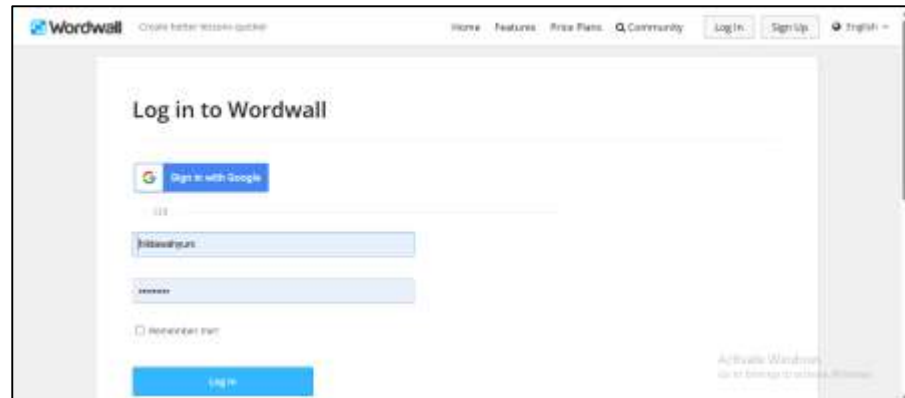


Gambar 4. 4 Isi Media

- 5) Ulangi langkah diatas untuk menyelesaikan semua desain sesuai dengan alur pada *storyboard*.
- 6) Simpan desain yang telah selesai dengan format PDF.

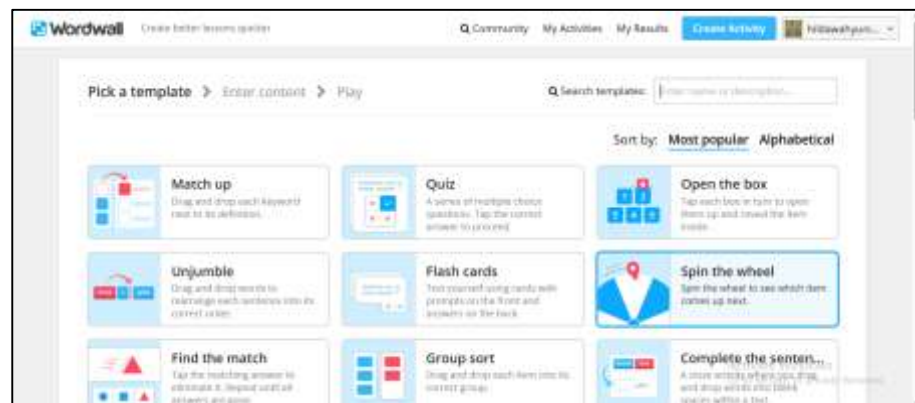
Selanjutnya, peneliti memanfaatkan website Wordwall untuk menambahkan berbagai permainan edukatif yang terintegrasi dengan materi membaca permulaan. Adapun tahapan-tahapan dalam membuat games pada Wordwall sebagai berikut:

- 1) Buka website Wordwall, yaitu <https://wordwall.net>. Lalu klik log in untuk masuk pada website Wordwall.



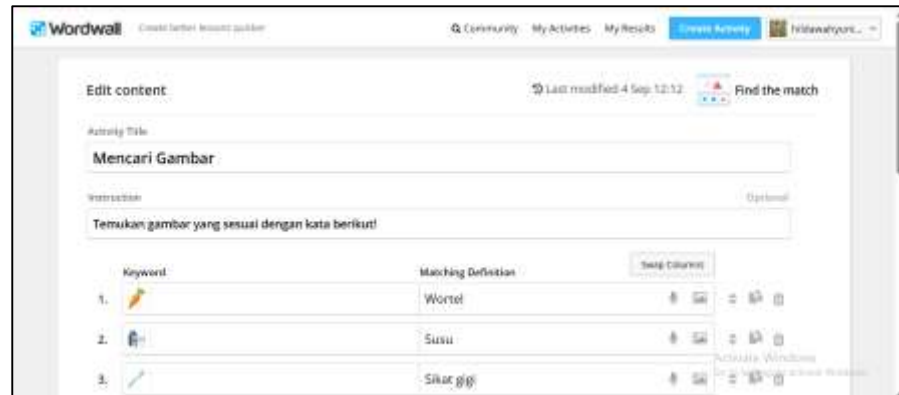
Gambar 4. 5 Menu Log in pada Wordwall

- 2) Klik menu *Create Activity* untuk membuat permainan.
- 3) Lalu pilih jenis permainan yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.



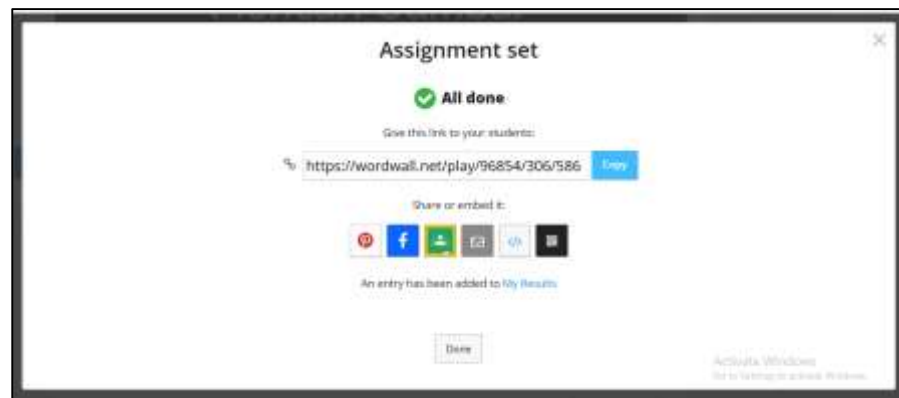
Gambar 4. 6 Jenis Permainan pada Wordwall

- 4) Tambahkan teks atau gambar pada kolom yang tersedia sesuai dengan jenis permainan yang dipilih.



Gambar 4. 7 Edit Konten Permainan

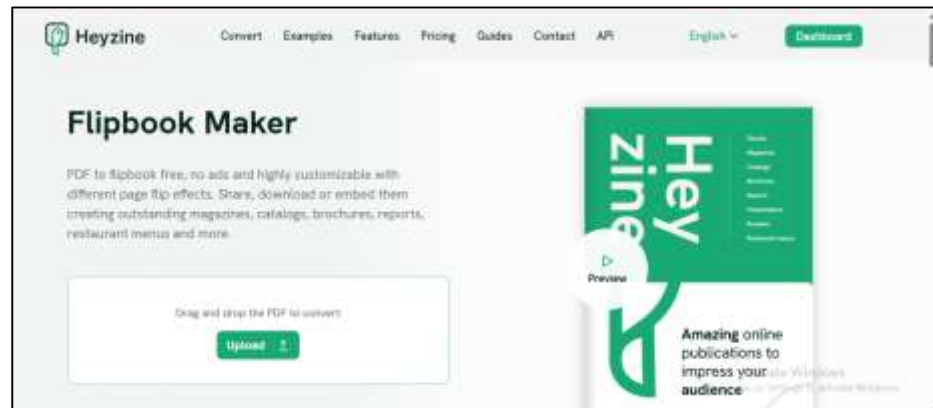
- 5) Lalu klik set assignment untuk menyalin link yang kan di embed ke dalam flipbook.



Gambar 4. 8 Menyalin Link Permainan

Kemudian, hasil desain dengan format PDF sebelumnya akan dikemas menggunakan Website Heyzine sehingga *games book* dapat ditampilkan dalam bentuk *flipbook digital* yang interaktif. Berikut tahapan-tahapan dalam membuat media *games book* pada aplikasi Heyzine:

- 1) Buka website Heyzine pada heyzine.com, lalu klik menu log in untuk masuk pada website.



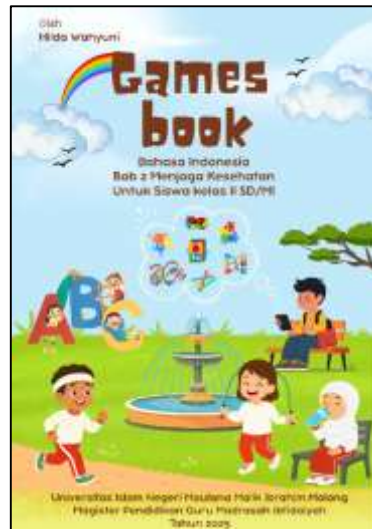
Gambar 4. 9 Tampilan depan Heyzine

- 2) Klik menu new flipbook untuk memasukkan file desain dengan format PDF sebelumnya.



Gambar 4. 10 Tampilan Menu Heyzine

- 3) Lalu sesuaikan media seperti latar belakang, suara, menambahkan logo, dan konten media pada menu style.



Gambar 4. 13 Sampul Depan Media Games Book

Sampul depan dibuat dengan menarik dan mencerminkan tema yang dibawakan dalam media ini yaitu “*Menjaga Kesehatan.*” Sampul depan juga dilengkapi dengan judul media pembelajaran, ikon permainan yang menggambarkan keseruan belajar sambil bermain, serta nama program studi dan kampus sebagai identitas akademik. Selain itu, dicantumkan pula tahun pembuatan untuk menunjukkan kapan media ini dikembangkan, dan nama penulis sebagai bentuk pertanggungjawaban karya.

Desain sampul depan dibuat dengan warna yang cerah dan ilustrasi yang sesuai tema kesehatan, sehingga dapat menarik perhatian siswa sejak pertama kali melihat media ini. Penempatan judul, ikon permainan, dan identitas penulis diatur secara proporsional agar mudah dibaca, sekaligus memberikan kesan profesional serta edukatif.

2) Kata Pengantar dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 14 Kata Pengantar dan Tujuan Pembelajaran Media

Pada bagian awal media ini disajikan dua komponen utama, yaitu kata pengantar dan tujuan pembelajaran. Kata pengantar berisi serangkaian kalimat pembuka yang menjelaskan maksud dan tujuan dibuatnya media. Bagian ini ditulis untuk memberikan gambaran awal kepada pembaca, khususnya siswa, bahwa media ini disusun agar mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kata Pengantar juga menekankan bahwa games book ini menggabungkan aktivitas bermain sekaligus belajar membaca, sehingga diharapkan siswa termotivasi dan merasa tertarik untuk mempelajari materi yang ada di dalamnya.

Sementara itu, tujuan pembelajaran berfungsi sebagai acuan kompetensi yang ingin dicapai setelah menggunakan media. Tujuan ini ditulis dengan jelas agar guru, orang tua, maupun siswa memahami sasaran pembelajaran

yang diharapkan, baik dari aspek keterampilan membaca maupun penguatan motivasi belajar siswa.

3) Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 15 Petunjuk Penggunaan Media Games Book

Petunjuk penggunaan dalam media ini terdiri atas tiga bagian, yaitu petunjuk untuk guru atau orang tua sebagai pendamping, petunjuk untuk siswa dengan bahasa yang sederhana, serta petunjuk permainan interaktif yang memuat jenis-jenis aktivitas bermain. Petunjuk ini berfungsi agar pengguna memahami cara menggunakan media secara tepat sehingga kegiatan belajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

4) Peta Simbol



Gambar 4. 16 Peta Simbol Media Games Book

Peta simbol dalam media games book ini berfungsi sebagai panduan visual untuk memudahkan siswa dalam memahami setiap aktivitas yang disajikan. Simbol-simbol tersebut dirancang agar siswa lebih mudah mengenali jenis kegiatan, sedangkan guru maupun orang tua dapat dengan cepat memberikan arahan. Kehadiran peta simbol membuat penyajian materi menjadi lebih jelas dan terarah.

5) Daftar Isi



The image shows a table of contents for a 'Media Games Book'. It is titled 'Daftar Isi' in a stylized font. The table lists three main sections, each with a small icon, a title, and a page range.

Daftar Isi	
 Bagian 1 Hal. 1-7	Pengenalan Kata
 Bagian 2 Hal. 8-14	Membaca Kalimat
 Bagian 3 Hal. 15-21	Memahami Teks

Gambar 4. 17 Daftar Isi Media Games Book

Daftar isi dalam media ini disusun untuk memudahkan siswa melihat gambaran keseluruhan isi media. Daftar isi dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu Bagian 1: Pengenalan Kata, Bagian 2: Membaca Kalimat, dan Bagian 3: Memahami Teks. Setiap bagian dilengkapi dengan nomor halaman agar siswa dapat dengan mudah menemukan materi atau aktivitas yang ingin dikerjakan. Dengan adanya daftar isi, alur pembelajaran dalam media menjadi lebih terstruktur dan jelas.

6) Permainan

Bagian permainan merupakan inti dari media *games book* ini. Terdapat sembilan permainan interaktif yang dibuat menggunakan *Wordwall*, dengan pembagian tiga permainan pada setiap bagian materi. Permainan ini

dirancang untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sekaligus menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 4. 18 Games Membentuk Kata



Gambar 4. 19 Games Kalimat Tanya



Gambar 4. 20 Games Mencari Gambar

Pada Bagian 1, terdapat tiga permainan, yaitu membentuk kata, tentang kalimat tanya, dan permainan mencari gambar. Permainan ini difokuskan pada pengenalan kosakata yang berhubungan dengan kesehatan, seperti nama-nama makanan sehat, kebiasaan menjaga kebersihan, serta aktivitas yang mendukung tubuh tetap sehat. Dengan cara permainan ini, siswa dapat belajar mengenal kata-kata baru sesuai tema pembelajaran secara lebih menyenangkan.



Gambar 4. 21 Games Menyusun Kalimat **Gambar 4. 22** Games Mencocokkan Kalimat



Gambar 4. 23 Games Melengkapi Kalimat

Pada Bagian 2, permainan difokuskan pada keterampilan membaca kalimat. Terdapat tiga jenis permainan, yaitu menyusun kalimat, mencocokkan kalimat dari subjek, predikat, dan objek, serta permainan melengkapi kalimat. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk memahami struktur kalimat sederhana dan meningkatkan keterampilan membaca.



Gambar 4. 24 Games Teka-teki Silang



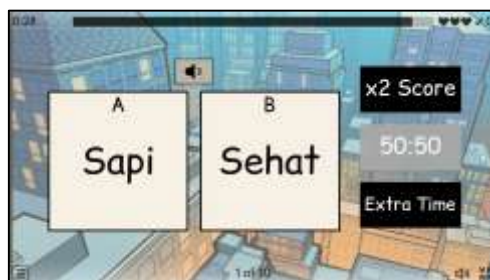
Gambar 4. 25 Games Menyusun Kegiatan



Gambar 4. 26 Games Mencari Jawaban

Pada Bagian 3, permainan difokuskan pada memahami teks. Terdapat tiga permainan, yaitu teka-teki silang, menyusun kegiatan, dan mencari jawaban. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk memahami isi bacaan, menemukan informasi penting dalam grafik, serta menyusun kegiatan.

7) Kuis



Gambar 4. 27 Kuis Pengenalan Kata



Gambar 4. 28 Kuis Membaca Kalimat



Gambar 4. 29 Kuis Memahami Teks

Kuis ini berbentuk game show yang tampilannya dibuat lebih menantang karena dilengkapi dengan batasan waktu untuk setiap pertanyaan. Selain itu, terdapat juga bonus round yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan poin tambahan. Dengan konsep ini, siswa tidak hanya berlatih memahami materi, tetapi juga terbiasa berpikir cepat, fokus, dan termotivasi untuk mencapai hasil terbaik.

8) Refleksi



Gambar 4. 30 Refleksi Games Book

Pada bagian Refleksi, disediakan isian “Ya” atau “Tidak” yang dapat diisi oleh siswa. Isian ini digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi dengan tema Menjaga Kesehatan. Dengan menjawab “Ya” atau

“Tidak”, siswa dapat secara sederhana merefleksikan apakah mereka sudah memahami materi atau masih mengalami kesulitan.

9) Piagam Penghargaan



Gambar 4. 31 Piagam Penghargaan Games Book

Sebagai bentuk apresiasi, setelah siswa berhasil menyelesaikan seluruh permainan dengan baik, mereka akan mendapatkan piagam penghargaan. Piagam ini diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan adanya penghargaan ini, siswa merasa lebih dihargai atas usaha dan pencapaian mereka dalam memahami materi bertema Menjaga Kesehatan.

10) Biodata Penulis



Gambar 4. 32 Biodata Penulis Games Book

Pada bagian ini, ditampilkan informasi singkat mengenai penulis media pembelajaran ini. Bagian ini bertujuan untuk memperkenalkan penulis kepada pembaca sekaligus memberikan gambaran latar belakang yang melatarbelakangi lahirnya karya ini.

c. Validasi Produk

Pada tahap ini juga dilakukan validasi kelayakan produk dari media *games book*. Validasi melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi ini menjadi acuan dalam menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan di kelas. Proses validasi tidak hanya memberikan penilaian terhadap aspek isi, tampilan, dan kebahasaan, tetapi juga menghasilkan masukan berupa saran dan kritik dari para validator. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dilakukan revisi atau perbaikan pada beberapa bagian produk sesuai

masukan dan saran validator agar sesuai dengan standar kelayakan yang diharapkan. Berikut adalah kritik dan saran serta hasil perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti:

1) Validasi Ahli Media







Validator ahli media pada pengembangan produk games book ini adalah Bapak Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd. sebagai Dosen Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut komentar dan masukan dari validator:

Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan menu menimpa tulisan judul pada media games book. 2. Gambar tangan pada judul sebaiknya diganti dengan huruf saja. 3. Gambar anak pada cover sebaiknya ada yang mencerminkan siswa SD juga tidak hanya MI. 4. Suara sebaiknya khas dengan suara guru.

Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli media:

Tabel 4. 3 Revisi Hasil Validasi Ahli Media

No	Revisi	Produk sebelum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Tampilan Konten		
2.	Judul pada Cover media		
3.	Gambar Anak pada Cover		
4.	Suara	Sebelumnya menggunakan suara dubbing.	Menggunakan suara rekaman dari penulis.

2) Validasi Ahli Materi







Validator ahli materi pada pengembangan produk *games book* ini adalah Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd sebagai Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Sumatera Utara. Berikut komentar dan masukan dari validator:

Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dr. Nirwana Anas, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilkan tujuan pembelajaran pada media. 2. Terdapat permainan yang sudah ada jawabannya. 3. Permainan pada materi grafik sebaiknya berada pada lembar yang bersisihan, jangan di belakangnya. 4. Musik pada media terlalu panjang sebaiknya diganti.

Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli media:

Tabel 4. 5 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Revisi	Produk sebelum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Tujuan Pembelajaran		
2.	Permainan Melengkapi Kalimat		
3.	Permainan pada grafik		
4.	Musik pembuka	Menggunakan music berjudul Children song.	Ucapan kata selamat datang pada media games book berupa rekaman dari penulis.

3) Validasi Ahli Bahasa





Validator ahli bahasa pada pengembangan produk *games book* ini adalah Ibu Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd sebagai Sekretaris Prodi Tadris Bahasa Indonesia di UIN Sumatera Utara. Berikut komentar dan masukan dari validator:

Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Bahasa

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ayo membaca kalimat, Rudi sedang sarapan pagi dengan telur, kata pagi tidak perlu diikuti sertakan. 3. Sederhanakan bahasa di kata pengantar. 4. Sederhanakan bahasa di petunjuk penggunaan dan perbesar tulisan. 5. Tabel pada kalimat tanya diubah. 6. Musik sesuaikan dengan anak.

Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli media:

Tabel 4. 7 Revisi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Revisi	Produk sebelum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Kalimat pada bagian ayo membaca bagian 2.		
2.	Kata Pengantar		

3.	Petunjuk Penggunaan	<div><p>Petunjuk Penggunaan</p><p>Untuk Buku Petunjuk</p><ol style="list-style-type: none">1. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.2. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.3. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.4. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.5. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.6. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.<p>Untuk Buku</p><ol style="list-style-type: none">1. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.2. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.3. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.4. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.5. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.6. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.<p>game zone</p></div>	<div><p>Petunjuk Penggunaan</p><p>Untuk Buku Petunjuk</p><ol style="list-style-type: none">1. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.2. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.3. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.4. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.5. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.6. Petunjuk adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.<p>Untuk Buku</p><ol style="list-style-type: none">1. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.2. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.3. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.4. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.5. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.6. Buku adalah buku yang berisi petunjuk penggunaan.<p>game zone</p></div>																																												
4.	Tabel pada kalimat tanya	<div><p>4. Apa itu kalimat tanya?</p><p>Perhatikan bagian berwarna kuning pada buku!</p><p>"Kalimat tanya itu menyuruhku."</p><p>Kalimat tanya memiliki kata tanya.</p><p>Kalimat tanya juga ditandai dengan tanda tanya.</p><table><tr><th>Kata Tanya</th><th>Contoh Kalimat Tanya</th></tr><tr><td>Siapa?</td><td>Siapa yang datang ke sekolah?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Di mana?</td><td>Di mana letak sekolahmu?</td></tr><tr><td>Kapan?</td><td>Kapan akan ada liburan?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Siapa?</td><td>Siapa yang datang ke sekolah?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Di mana?</td><td>Di mana letak sekolahmu?</td></tr><tr><td>Kapan?</td><td>Kapan akan ada liburan?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr></table></div>	Kata Tanya	Contoh Kalimat Tanya	Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Di mana?	Di mana letak sekolahmu?	Kapan?	Kapan akan ada liburan?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Di mana?	Di mana letak sekolahmu?	Kapan?	Kapan akan ada liburan?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	<div><p>4. Apa itu kalimat tanya?</p><p>Perhatikan bagian berwarna kuning pada buku!</p><p>"Kalimat tanya itu menyuruhku."</p><p>Kalimat tanya memiliki kata tanya.</p><p>Kalimat tanya juga ditandai dengan tanda tanya.</p><table><tr><th>Kata Tanya</th><th>Contoh Kalimat Tanya</th></tr><tr><td>Siapa?</td><td>Siapa yang datang ke sekolah?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Di mana?</td><td>Di mana letak sekolahmu?</td></tr><tr><td>Kapan?</td><td>Kapan akan ada liburan?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Siapa?</td><td>Siapa yang datang ke sekolah?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr><tr><td>Di mana?</td><td>Di mana letak sekolahmu?</td></tr><tr><td>Kapan?</td><td>Kapan akan ada liburan?</td></tr><tr><td>Bagaimana?</td><td>Bagaimana cara membuat kue?</td></tr></table></div>	Kata Tanya	Contoh Kalimat Tanya	Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Di mana?	Di mana letak sekolahmu?	Kapan?	Kapan akan ada liburan?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?	Di mana?	Di mana letak sekolahmu?	Kapan?	Kapan akan ada liburan?	Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?
Kata Tanya	Contoh Kalimat Tanya																																														
Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Di mana?	Di mana letak sekolahmu?																																														
Kapan?	Kapan akan ada liburan?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Di mana?	Di mana letak sekolahmu?																																														
Kapan?	Kapan akan ada liburan?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Kata Tanya	Contoh Kalimat Tanya																																														
Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Di mana?	Di mana letak sekolahmu?																																														
Kapan?	Kapan akan ada liburan?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Siapa?	Siapa yang datang ke sekolah?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
Di mana?	Di mana letak sekolahmu?																																														
Kapan?	Kapan akan ada liburan?																																														
Bagaimana?	Bagaimana cara membuat kue?																																														
5.	Musik	Menggunakan music berjudul Children song.	Rekaman penulis.																																												

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini, produk media *games book* yang telah dirancang oleh peneliti sudah melalui proses validasi dan revisi sehingga layak untuk diimplementasikan di lapangan. Produk yang akan diuji coba sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta disetujui untuk digunakan dalam tahap selanjutnya. Media *games book* ini kemudian diimplementasikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan

keefektifan produk dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Uji coba media games book ini dilakukan kepada 32 siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karang Ploso, Kabupaten Malang.

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca siswa setelah penggunaan media *games book*, peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran dengan media *games book* berlangsung, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membaca permulaan. Setelah itu, dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media *games book*. Selanjutnya, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur perkembangan keterampilan membaca setelah mengikuti pembelajaran. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* ini digunakan untuk menilai efektivitas media *games book* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil dari implementasi media *games book* yang telah dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya.

Dalam penelitian ini, evaluasi diperoleh dari dua sumber. Pertama, dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media *games book*.

Peningkatan skor tersebut menjadi indikator bahwa media yang dikembangkan efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Kedua, dari respon siswa dan guru yang menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Dengan demikian, tahap evaluasi memberikan gambaran bahwa media *games book* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karang Ploso, Kabupaten Malang.

B. Hasil Implementasi Media

1. Hasil Validasi (Kevalidan Media)

Data validasi diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi produk yang diberikan kepada para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk *games book* sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba pembelajaran.

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2025, validasi ahli bahasa pada tanggal 28 Agustus 2025, sedangkan validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 01 September 2025. Ketiga proses validasi tersebut dilakukan dengan memberikan instrumen penilaian kepada masing-masing validator untuk menilai aspek kesesuaian, kelayakan, tampilan, serta keterbacaan produk *games book* yang dikembangkan.

Para validator yang terlibat dalam proses validasi merupakan dosen yang berasal dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan UIN Sumatera Utara Medan. Keterbatasan pada tahap validasi media ini terletak pada ruang lingkup validator yang masih terbatas pada dosen dari lingkungan UIN, sehingga hasil penilaian merepresentasikan pandangan akademisi dari institusi tersebut. Meskipun demikian, validasi tetap dilakukan secara sistematis dengan menggunakan instrumen yang terstruktur dan indikator penilaian yang jelas, sehingga hasil validasi tetap dapat dijadikan acuan dalam penyempurnaan produk.

Selain validasi produk, penelitian ini juga melakukan validasi instrumen tes, yaitu soal pretest dan posttest. Validasi instrumen tes bertujuan untuk menilai kelayakan butir soal yang digunakan dalam mengukur kemampuan awal (pretest) dan kemampuan akhir (posttest) siswa, sehingga instrumen yang digunakan benar-benar sesuai untuk mengukur keterampilan membaca permulaan. Berikut disajikan hasil penilaian dari masing-masing ahli.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Tampilan Visual	1.1 Kesesuaian warna dengan daya tarik siswa kelas II	5
		1.2 Ukuran huruf yang sesuai untuk keterbacaan siswa	5

		1.3	Tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya proporsional	4
2.	Kualitas Desain	2.1	Kemenarikan desain halaman <i>Games Book</i>	5
2.2		Konsistensi desain antarhalaman	5	
2.3		Penggunaan ilustrasi/gambar yang relevan dan mendukung pemahaman	4	
3.	Kejelasan Struktur	3.1	Urutan materi dan permainan dalam <i>Games Book</i> jelas	4
3.2		Terdapat judul, subjudul, dan pembagian bab yang sistematis	5	
3.3		Materi disusun dalam format yang mudah dipahami siswa	5	
4.	Kemudahan Penggunaan	4.1	Instruksi dalam <i>Games Book</i> mudah diikuti siswa	4
4.2		<i>Games Book</i> mudah digunakan secara mandiri atau dengan bantuan guru	5	
4.3		Navigasi halaman tidak membingungkan bagi siswa	5	
5.	Kualitas Teknik dan Interaktivitas	5.1	Tampilan visual games book jelas	5
5.2		Warna dan kontras tampilan tidak mengganggu mata siswa	5	
5.3		<i>Games Book</i> dapat diakses dengan mudah	5	
5.4		Permainan berfungsi dengan baik	5	
Total Skor				76
Persentase Rata-rata				95%

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media *games book* memperoleh persentase rata-rata sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian Materi	1.1 Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka	5
		1.2 Materi relevan dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca	5
		1.3 Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II	5
2.	Kedalaman Materi	2.1 Cakupan materi cukup untuk meningkatkan keterampilan membaca	4

		2.2	Materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah bagi siswa	4
		2.3	Adanya contoh dan latihan yang membantu pemahaman siswa	5
3.	Relevansi dengan Siswa	3.1	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5
		3.2	Materi memiliki nilai edukatif yang menarik bagi siswa	5
		3.3	Adanya unsur permainan edukatif yang mendukung pemahaman	5
4.	Kejelasan Penyajian	4.1	Materi disusun secara sistematis dan runtut	5
		4.2	Kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas II	4
		4.1	Tidak ada istilah yang terlalu sulit tanpa penjelasan	4
5.	Keakuratan Ilmiah	5.1	Materi sesuai dengan standar bahasa yang benar	4
		5.2	Tidak ada kesalahan fakta dalam isi <i>Games Book</i>	5
		5.3	Penggunaan konsep bahasa sesuai dengan standar akademik	5
6.	Keterlibatan Siswa	6.1	Terdapat aktivitas yang menarik dan interaktif dalam <i>Games Book</i>	5
		6.2	Materi dapat meningkatkan motivasi membaca siswa	4
		6.3	Adanya refleksi atau latihan di akhir setiap bagian	5
Total Skor				84
Persentase Rata-rata				93%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media *games book* memperoleh persentase rata-rata sebesar 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian Bahasa	1.1 Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa kelas II	5
		1.2 Tidak ada istilah yang sulit tanpa penjelasan	4
2.	Kejelasan Bahasa	2.1 Kalimat sederhana dan langsung ke inti materi	5
		2.2 Struktur kalimat mudah dipahami siswa kelas II	4

		2.3	Tidak ada kalimat yang membingungkan atau ambigu	5
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	3.1	Menggunakan ejaan sesuai PUEBI	4
		3.2	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan standar akademik	4
		3.3	Tidak ada kesalahan dalam penggunaan tanda baca	5
4.	Keterbacaan Teks	4.1	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat keterampilan membaca siswa	4
		4.2	Susunan paragraf mendukung pemahaman materi	4
		4.3	Kata-kata yang digunakan familiar bagi siswa kelas II	5
5.	Konsistensi dan Instruksi	5.1	Tidak ada perbedaan istilah yang membingungkan dalam media	5
		5.2	Penggunaan istilah akademik tetap konsisten sepanjang materi	4
		5.3	Instruksi permainan mudah dipahami siswa	4
		5.4	Diksi dalam media menarik dan memotivasi siswa membaca	4
Total Skor				66
Persentase Rata-rata				88%

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, media *games book* memperoleh persentase rata-rata sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid.

d. Hasil Validasi soal pretest dan Posttest

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest

No.	Aspek	Skor
1.	Kejelasan Bahasa	14
2.	Ketepatan Materi	19
3.	Konstruksi Soal	14
Total Skor		47
Persentase Rata-rata		94%

Berdasarkan Tabel 4.11, validasi soal pretest dan posttest memperoleh persentase rata-rata sebesar 94%. Hasil ini termasuk kategori sangat valid, sehingga butir soal dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Hasil Angket (Kelayakan Media)

Hasil angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media *Games Book* yang dikembangkan. Angket respon guru menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, yaitu *Sangat Baik (5)*, *Baik (4)*, *Cukup Baik (3)*, *Kurang Sesuai (2)*, dan *Tidak Baik (1)*. Sementara itu, angket respon siswa disusun dengan skala Guttman yang berisi pilihan *Ya* dan *Tidak*, dengan skor *Ya (1)* dan *Tidak (0)*. Data dari kedua angket kemudian diolah untuk memperoleh rata-rata persentase yang menggambarkan kelayakan dan kemenarikan media. Hasil angket respon guru dan siswa tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum	1.1 Media sesuai dengan Kurikulum Merdeka	5
		1.2 Cakupan materi sesuai dengan kompetensi dasar kelas II	5
		1.3 Materi mendukung pengembangan keterampilan membaca	5
2.	Relevansi dengan Pembelajaran	2.1 Materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II	5
		2.2 Media dapat digunakan sebagai sumber belajar utama/pelengkap	5
3.	Kejelasan Materi	3.1 Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami	4
		3.2 Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan kemampuan siswa	5
		3.3 Tidak ada istilah yang sulit tanpa penjelasan	4

4.	Keterbacaan Teks	4.1	Ukuran huruf, jenis font, dan spasi memudahkan siswa membaca	4
		4.2	Struktur paragraf dan kalimat mendukung pemahaman siswa	4
5.	Kemenarikan Tampilan	5.1	Warna, ilustrasi, dan tata letak menarik perhatian siswa	5
		5.2	Penggunaan gambar/ilustrasi membantu pemahaman materi	5
		5.3	Format Media nyaman digunakan oleh siswa	5
6.	Kemudahan Penggunaan	6.1	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran	5
		6.2	Petunjuk penggunaan Media jelas dan mudah dipahami	5
7.	Interaktivitas	7.1	Adanya aktivitas/permainan edukatif yang menarik bagi siswa	5
		7.2	Latihan dan tugas dalam Media mendorong keterampilan membaca	5
8.	Dampak terhadap Siswa	8.1	Media meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa	5
		8.2	Media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik	4
		8.3	Media sesuai untuk berbagai tingkat kemampuan siswa	5
Total Skor				95
Persentase Rata-rata				95%

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap media *games book* yang dikembangkan, diperoleh persentase rata-rata sebesar 95%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *games book* dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran serta menarik untuk mendukung proses belajar siswa di kelas

Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Total Skor	Persentase
1.	Kemenarikan Desain	1.1 Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini	32	100%
		1.2 Buku ini menarik dan membuat saya senang belajar	32	100%
2.		2.1 Huruf dalam buku ini mudah dibaca	32	100%

	Keterbacaan Teks	2.2 Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami	32	100%
3.	Kejelasan Materi	3.1 Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah	32	100%
4.	Kesenangan dalam Belajar	4.1 Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini	32	100%
		4.2 Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran	32	100%
5.	Kemudahan Penggunaan	5.1 Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman	29	91%
		5.2 Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah	29	91%
6.	Minat Membaca	6.1 Buku ini membuat saya semakin suka membaca	32	100%
Total Skor			314	
Rata-rata Persentase			98%	

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa hasil angket respon siswa terhadap media games book memperoleh rata-rata persentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak.” Sebagian besar aspek, yaitu kemenarikan desain, keterbacaan teks, kejelasan materi, kesenangan dalam belajar, dan minat membaca memperoleh skor 100%, sedangkan aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 91%. Persentase kemudahan penggunaan yang belum mencapai 100% kemungkinan disebabkan karena media ini berbentuk digital sehingga beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan komputer merasa sedikit kesulitan dalam mengoperasikannya.

Secara keseluruhan, hasil respon siswa menunjukkan bahwa *games book* dinilai sangat layak, menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca di kelas.

C. Hasil Keefektifan Media

Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *games book*. Jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa.

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan media *games book*, dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *games book*, untuk melihat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa. Jumlah soal pada *pretest* dan *posttest* sama, dengan bobot penilaian yang seimbang. Perbedaan terletak pada penyusunan nomor soal dan urutan pilihan jawaban yang diacak, sehingga meskipun konten soal sama, siswa tidak bisa mengandalkan hafalan semata, melainkan harus benar-benar memahami materi.

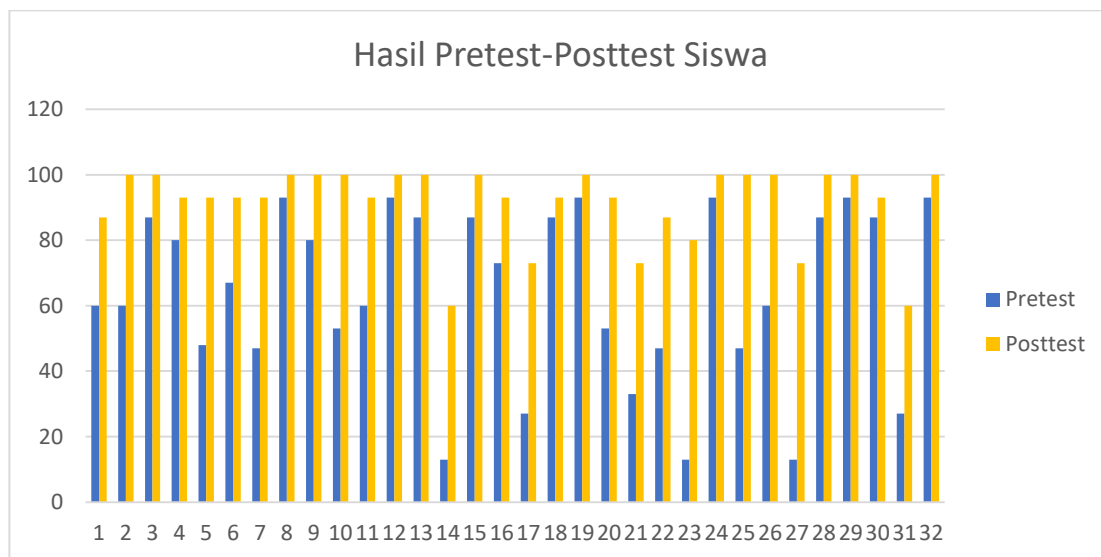
Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media *games book* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Analisis dilakukan menggunakan perhitungan N-Gain, sehingga dapat diketahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

Tabel 4. 14 Hasil Pretest dan Posttest

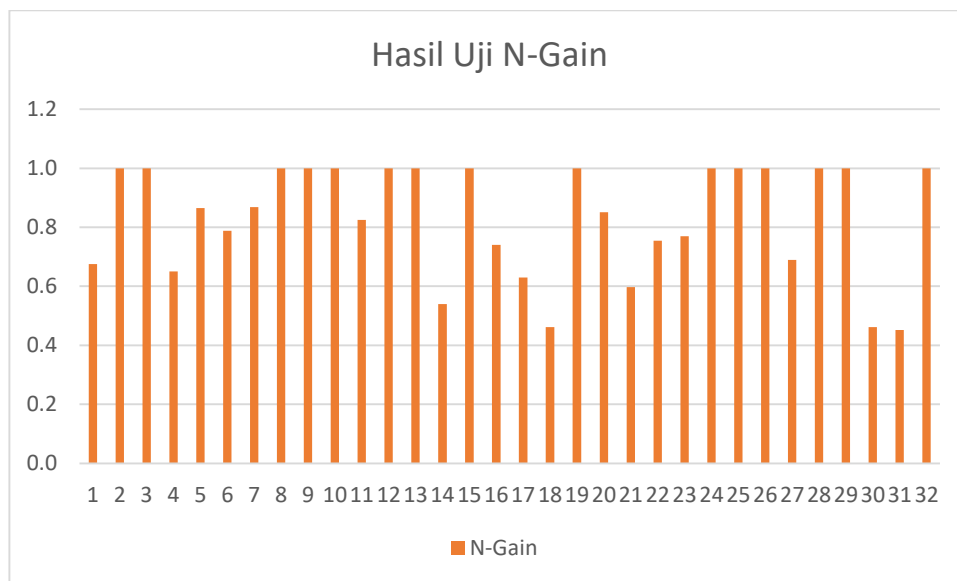
No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	Achmad Nizam Ilyasa M.	60	87	0.7	Tinggi
2	Agam Abdillah Pratama	60	100	1.0	Tinggi
3	Ahmad Hambali	87	100	1.0	Tinggi
4	Ahmad Qirazi Arfan	80	93	0.7	Tinggi

5	Al Azra Putra Dinata	48	93	0.9	Tinggi
6	Alinka Salma Nadhira R	67	93	0.8	Tinggi
7	Aqila Khourin Nisa A	47	93	0.9	Tinggi
8	Arsenio Shakeil Effendi	93	100	1.0	Tinggi
9	Azila Annavi Rivkihan	80	100	1.0	Tinggi
10	Azkiara Yasya Fatimah	53	100	1.0	Tinggi
11	Carissa Aleysa Sabrinna	60	93	0.8	Tinggi
12	Damar Wahyu Ramadhan	93	100	1.0	Tinggi
13	Fariska Wahyu Putra IS	87	100	1.0	Tinggi
14	Fauzan Abdullah	13	60	0.5	Sedang
15	Hafshah Arindra A	87	100	1.0	Tinggi
16	Haidar Assya	73	93	0.7	Tinggi
17	Keysha Adelia Zahra	27	73	0.6	Sedang
18	Lana Isnain Maulana	87	93	0.5	Sedang
19	Maulidia Edista Az-Zahra	93	100	1.0	Tinggi
20	Muammar Al Ghifari P	53	93	0.9	Tinggi
21	Muhammad Mahirsyah A	33	73	0.6	Sedang
22	Muhammad Adam Malik	47	87	0.8	Tinggi
23	Muhammad Azzam Bahir	13	80	0.8	Tinggi
24	Naila Tiara Garini	93	100	1.0	Tinggi
25	Narendra Dafa Setiawan	47	100	1.0	Tinggi
26	Nazeefah Putri Afifah	60	100	1.0	Tinggi
27	Putra Jaya Sentosa	13	73	0.7	Tinggi
28	Putri Elina Gita Maudidya	87	100	1.0	Tinggi
29	Raden Roro Keisa Leonora	93	100	1.0	Tinggi
30	Rahel Jihan Yunanda	87	93	0.5	Sedang
31	Safaraz Akma Fadil	27	60	0.5	Sedang
32	Septiva Wening Valencia	93	100	1.0	Tinggi
Rata-rata		63.78	91.56	0.8	Tinggi

Data yang diperoleh disajikan secara visual dalam bentuk diagram batang pada gambar berikut:



Gambar 4. 33 Grafik Hasil Pretest dan Posttest Siswa



Gambar 4. 34 Grafik Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan pada data diatas, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca permulaan siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karangploso dengan

jumlah 32 siswa. Nilai rata-rata pretest adalah 63,78, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,56. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *games book*. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,8 dengan kategori tinggi. Sebagian besar siswa (25 siswa) memperoleh peningkatan pada kategori tinggi, sementara 7 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Temuan ini membuktikan bahwa media *games book* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *games book* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan. Hal ini tercermin dari kenaikan nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan yang tinggi, serta hasil N-Gain yang menunjukkan kategori tinggi.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Media *Games Book*

Proses pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Setiap tahapan dalam model ini memberikan kontribusi penting terhadap terciptanya produk media yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap **analisis** (*Analyze*), terdapat dua komponen utama yang peneliti lakukan, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hasil analisis kinerja menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas II MIS Al-Hidayah masih rendah. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dengan kondisi nyata di kelas. Pembelajaran yang dilakukan guru masih cenderung konvensional, berpusat pada penyampaian materi, dan belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang aktif serta menyenangkan bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam membaca, sehingga kemampuan mereka untuk mengenali kata, membaca kalimat sederhana, dan memahami isi bacaan belum optimal.

Sementara itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan dua aspek penting, yaitu kebutuhan siswa dan kebutuhan guru. Dari sisi siswa, ditemukan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif agar termotivasi untuk berlatih membaca. Sedangkan dari sisi guru, dibutuhkan media yang praktis, mudah digunakan, dan mampu membantu menghidupkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kedua analisis ini mengindikasikan bahwa masalah rendahnya keterampilan membaca siswa tidak hanya disebabkan oleh faktor kemampuan, tetapi juga oleh kurangnya dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Dengan demikian, hasil tahap analisis menegaskan perlunya pengembangan media *games book* sebagai solusi inovatif. Media ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan guru dan siswa sekaligus meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada siswa.

Pada tahap **perancangan (*Design*)**, peneliti menyusun konsep *games book* interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perancangan ini dilakukan dengan memadukan berbagai media digital, seperti desain visual yang dibuat melalui Canva, permainan berbasis Wordwall, serta pemanfaatan platform Heyzine untuk menghasilkan flipbook digital yang mudah diakses. Integrasi beberapa media ini bertujuan agar tampilan *games book* menjadi lebih menarik, interaktif, dan ramah digunakan oleh siswa.

Media *games book* yang dikembangkan memuat 3 bagian yaitu bagian pengantar, isi, dan bagian penutup. Bagian pengantar terdiri dari sampul depan, kata pengantar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, peta simbol *games book*, dan daftar isi. Untuk bagian isi terdapat 3 bagian yaitu pengenalan kata, membaca kalimat, dan memahami teks. Pada setiap bagian akan terdapat berbagai simbol yang berbeda, seperti ayo menyimak, ayo mengenal, ayo membaca, ayo bermain dan ayo kuis. Bagian penutup terdiri dari ayo refleksi, piagam penghargaan, biodata penulis, dan sampul belakang. Untuk memastikan alur penyajian materi berjalan runtut dan mudah dipahami, peneliti juga menyusun *storyboard* sehingga setiap halaman atau aktivitas dalam *games book* tersusun secara sistematis.

Tahap selanjutnya yaitu **pengembangan (*Development*)**, pada tahap ini peneliti menghasilkan produk *games book* dalam bentuk flipbook digital yang interaktif. Keunggulan media ini adalah sifatnya yang multiplatform, artinya dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer/PC, laptop, tablet, maupun telepon genggam (HP). Dengan demikian, siswa maupun guru tidak terbatas pada satu jenis perangkat tertentu. Selain itu, *games book* ini juga fleksibel dalam penggunaannya, karena bisa dimanfaatkan baik di sekolah sebagai media pendukung pembelajaran tatap muka maupun di rumah sebagai sarana belajar mandiri siswa bersama orang tua. Fleksibilitas ini memudahkan guru dalam memberikan variasi media pembelajaran, sekaligus membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan kapan saja dan di mana saja.

Pada tahap pengembangan, juga dilakukan proses validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para validator memberikan masukan serta saran perbaikan terhadap produk. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, *games book* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut hasil penilaian dari masing-masing ahli:

1. Ahli Media

Proses validasi dari ahli media dilakukan oleh seorang dosen Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator memberikan sejumlah masukan penting yang berfokus pada aspek tampilan visual dan kualitas desain. Saran yang diberikan di antaranya adalah penyesuaian tampilan menu agar tidak menimpa judul, penggantian gambar tangan pada judul dengan huruf agar lebih jelas, penambahan variasi gambar anak pada cover yang lebih mencerminkan siswa sekolah dasar secara umum, serta penggunaan suara yang lebih khas dengan suara guru agar lebih akrab bagi siswa. Selain itu, validator juga menilai bahwa media ini sangat pantas dikembangkan dalam bentuk digital di tengah pesatnya perkembangan era digital saat ini, terlebih lagi permainan yang disajikan dinilai menarik bagi anak-anak.

Hasil penilaian kuantitatif menunjukkan persentase rata-rata sebesar 95%, yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi dari sisi visual, desain, struktur, kemudahan penggunaan, maupun interaktivitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media menunjukkan *games book* sangat

layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II, meskipun tetap ada beberapa perbaikan minor pada tampilan dan ilustrasi untuk penyempurnaan produk.

2. Ahli Materi

Proses validasi dari ahli materi dilakukan oleh seorang dosen sekaligus Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Sumatera Utara. Validator memberikan beberapa masukan penting terkait isi dan kelengkapan materi dalam *games book*. Saran yang diberikan di antaranya adalah perlunya menampilkan tujuan pembelajaran pada media agar lebih jelas arah pencapaian kompetensinya, adanya permainan yang masih menampilkan jawaban sehingga perlu diperbaiki, penempatan permainan grafik yang sebaiknya berada pada lembar bersisian agar lebih mudah dipahami alurnya, serta penggantian musik yang dinilai terlalu panjang. Masukan tersebut menekankan pentingnya kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa sekaligus kelayakan media untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara kuantitatif, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93%, yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa isi *games book* sudah sesuai dengan kurikulum, materi tersaji dengan baik, dan permainan yang disertakan mampu menunjang pemahaman siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

3. Ahli Bahasa

Proses validasi dari ahli bahasa dilakukan oleh seorang dosen sekaligus Sekretaris Prodi Tadris Bahasa Indonesia di UIN Sumatera Utara. Validator memberikan masukan yang berfokus pada penggunaan bahasa dalam *games book*. Beberapa saran yang disampaikan antara lain perbaikan pada contoh kalimat agar lebih tepat, penyederhanaan bahasa pada kata pengantar serta petunjuk penggunaan, memperbesar ukuran tulisan agar lebih mudah dibaca, perbaikan pada tabel kalimat tanya, serta penyesuaian musik agar lebih sesuai dengan karakter anak. Masukan ini menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan ramah anak agar media lebih efektif digunakan siswa sekolah dasar.

Secara kuantitatif, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 88%, yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam *games book* sudah baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, meskipun masih diperlukan beberapa revisi minor. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, terutama setelah perbaikan dilakukan agar bahasa yang digunakan semakin mudah dipahami oleh siswa.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya pada tahap **implementasi** (*Implementation*) media *games book* diuji coba pada 32 siswa kelas II. Pada tahap ini, diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam

membaca permulaan sebelum menggunakan media. Setelah proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *games book*, siswa kemudian diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan keterampilan membaca permulaan mereka. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 63,78 meningkat menjadi 91,56 pada *posttest*. Analisis N-Gain menghasilkan rata-rata 0,8 dengan kategori “Tinggi.” Selain itu, hasil angket respon guru terhadap media *games book* memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak.” Hasil angket respon siswa juga menunjukkan penilaian yang sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 98% dalam kategori “Sangat Layak.”

Tahap akhir yaitu **evaluasi** (*Evaluation*), pada tahap ini media kembali dievaluasi secara menyeluruh. Hasil penilaian dari para validator, baik ahli media, ahli bahasa, maupun ahli materi, menunjukkan bahwa media *games book* memperoleh kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil implementasi, media tidak hanya terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan, tetapi juga mendapat respon positif dari guru dan siswa. Guru menilai media *games book* menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sedangkan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa proses pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca

permulaan siswa berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam menguasai keterampilan membaca permulaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Oktaviany, dkk menunjukkan bahwa game edukasi atau permainan memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca atau literasi siswa sekolah dasar.⁶³ Permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa jenuh, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui pendekatan bermain, siswa lebih mudah termotivasi untuk belajar, mengembangkan kreativitas, berlatih berpikir kritis, dan membangun pemahaman secara bertahap.⁶⁴ Senada dengan itu, Susanti dkk mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game mampu meningkatkan minat belajar siswa. Game edukasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus merangsang motivasi siswa.⁶⁵ Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat pandangan bahwa media *games book* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

⁶³ Venny Oktaviany, Rasinus, and Ibnu Agung Handoyo, "Peran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Pada Anak Sekolah Dasar," *Journal Scientific of Mandalika (Jsm) e-ISSN* 6, no. 5 (2025): 2809–0543, <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss5pp1422-1430>.

⁶⁴ Ni Luh Putu Andika, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha, "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 Februari (2025): 799–812, <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1645>.

⁶⁵ Dwi Susanti et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Handayani: PGSD Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92, <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>.

Dalam perspektif Islam, membaca memiliki urgensi yang sangat tinggi karena menjadi kunci utama dalam menuntut ilmu. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ۝٩

Artinya: “Katakanlah, Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.” (QS. Az-Zumar: 9)

Ayat ini menunjukkan bahwa orang yang memiliki ilmu akan berbeda derajatnya dengan yang tidak berilmu. Dalam Islam, ilmu memiliki kedudukan yang tinggi karena menjadi cahaya yang menerangi jalan kehidupan.⁶⁶ Membaca berperan sebagai pintu utama untuk memperoleh ilmu, sehingga melalui membaca seorang Muslim dapat memperluas wawasan, memahami ajaran agama, dan mengamalkan kebenaran dengan benar. Oleh karena itu, menanamkan keterampilan membaca sejak dini melalui media *games book* sejalan dengan pesan Al-Qur'an agar umat Islam tumbuh menjadi insan berilmu.

Islam juga menekankan pentingnya membaca, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Alaq ayat 1-5:

⁶⁶ Lintang Ramadhani, Fauzan Zenrif, and Rahmad Agus Hartanto, “Priority Of Knowledgeable People In Az-Zumar Verse 9 Perspectives Of Contemporary Interpretation,” *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (2025): 64–73, <https://doi.org/10.32764/dinamika.v10i1.5871>.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS. Al-'Alaq: 1-5)

Ayat ini menunjukkan bahwa membaca memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam karena menjadi pintu utama untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca bukan sekadar keterampilan dasar, melainkan sarana untuk memperluas wawasan, memahami kebenaran, dan membentuk pribadi Muslim yang berilmu.⁶⁷

Dalam konteks ini, media *games book* yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk menunaikan kewajiban menuntut ilmu dengan cara yang menyenangkan. Keberhasilan *games book* sebagai media pembelajaran tidak hanya terbukti efektif berdasarkan hasil penelitian, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya membaca dan menuntut ilmu sejak dini.

⁶⁷ Ratnادهिता Nabilah Azzahra, Renaningtyas Putri Lestari, and Wayan Mayuda, “QS. Al-Alaq (3) : Landasan Berpikir Kritis Sebagai Kunci Inovasi,” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 4 (2025): 13–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1165>.

B. Implementasi Produk Media Games Book

Proses implementasi media *games book* dilakukan melalui uji coba lapangan di kelas II-Mars MIS Al-Hidayah Karangploso yang diikuti oleh 32 siswa. Pada tahap ini, peneliti berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah dikembangkan. Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media *games book* kepada siswa, menjelaskan cara penggunaannya, serta mendampingi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat permainan edukatif dan kuis sesuai dengan materi pelajaran. Selama proses implementasi, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa, mencatat respon mereka ketika menggunakan media, serta membagikan angket kepada guru dan siswa untuk memperoleh penilaian lebih lanjut mengenai kelayakan dan kemenarikan media.

Implementasi produk melalui uji coba lapangan menunjukkan bahwa media *games book* mendapat respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Berdasarkan hasil angket respon guru, media memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa *games book* sesuai dengan kurikulum, cakupan materinya mendukung keterampilan membaca, serta penyajiannya sistematis dan mudah dipahami. Selain itu, tampilan visual dinilai menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa *games book* bukan hanya relevan dengan kebutuhan kurikulum, tetapi juga praktis untuk diterapkan sebagai sumber belajar yang mendukung peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

Sementara itu, respon siswa terhadap media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hampir seluruh aspek mendapat skor sempurna, terutama pada kemenarikan desain, keterbacaan teks, kejelasan materi, kesenangan belajar, serta minat membaca. Hanya aspek kemudahan penggunaan yang memperoleh skor 91%, kemungkinan karena beberapa siswa masih kurang terbiasa mengoperasikan media berbasis digital. Meski demikian, secara umum siswa merasa senang belajar dengan *games book*, tertarik dengan permainan yang disajikan, serta terbantu dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, selama proses uji coba dengan memanfaatkan media *games book* siswa terlihat sangat tertarik dengan tampilan dan isi media, khususnya permainan yang disediakan pada setiap bagian sesuai dengan materi pelajaran. Mereka menunjukkan antusiasme ketika mencoba permainan maupun menjawab kuis, serta tampak lebih bersemangat untuk menyelesaikan setiap aktivitas yang ada. Siswa juga terlihat lebih fokus dalam membaca karena materi dipadukan dengan permainan interaktif yang menantang dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *games book* tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Sejalan dengan itu, penelitian Andina Halimsyah Rambe, dkk. menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis *game* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya karena dilengkapi dengan visual dan

ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi, mengurangi kebosanan, serta mendorong pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.⁶⁸ Temuan ini diperkuat oleh penelitian Evandri yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *game* dengan desain menarik dan unsur hiburan yang menyatu dapat meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan khususnya di sekolah dasar.⁶⁹

Selain itu, keunggulan lain dari media *games book* terletak pada pemanfaatan teknologi yang mendukung pengembangan dan penggunaannya. Desain yang interaktif dan berbasis teknologi membuat *games book* lebih sesuai dengan karakteristik generasi Alpha yang tumbuh dalam lingkungan serba digital. Dengan tampilan visual yang modern, fitur permainan yang menantang, serta penyajian materi yang mudah diakses, *games book* mampu menjawab kebutuhan pembelajaran anak masa kini. Hal ini sejalan dengan penelitian Huljanah dan Zai yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat keterlibatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa media digital memiliki potensi signifikan dalam

⁶⁸ Andina Halimsyah Rambe et al., "PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR ELSE (Elementary School Education)," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 8, no. 3 (2024): 11–12.

⁶⁹ Evandri, "Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Learning Interests," *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04 (2024): 84–85.

meningkatkan kualitas pendidikan dasar melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.⁷⁰

Berkenaan dengan hal tersebut, ajaran Islam juga memberikan arahan bahwa dalam mendidik anak harus disesuaikan dengan zamannya. Sayyidina Ali bin Abi Thalib ra mengatakan, “*Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya.*” Perkataan ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik bahwa pendidikan masa kini tidak dapat disamakan dengan pendidikan masa lalu.⁷¹ Peserta didik saat ini hidup di era yang penuh dengan kemajuan teknologi, sehingga proses pembelajaran pun perlu menyesuaikan dengan kondisi tersebut. Pemanfaatan media berbasis teknologi, termasuk *games book* yang interaktif dan visual, merupakan bentuk nyata penerapan ajaran tersebut agar pembelajaran lebih relevan dengan zaman.

Dalam Al-Qur'an, Allah SWT juga menegaskan pentingnya memanfaatkan indera pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai sarana belajar. Hal ini sebagaimana firman-Nya dalam QS. An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

⁷⁰ Mifta Huljanah and Erwin Krisman Zai, “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, no. 5 (2025): 54–62.

⁷¹ Afifah Zahro', Moh Sutomo, and Moh Sahlan, “Penggunaan Media Pembelajaran Holy Qur'an Pada Mata Pelajaran Pengembangan Kurikulum PAI DI SMP Plus Darus Sholah Jember,” *EJ: Edification Journal* 4, no. 2 (2022): 243–52, <https://doi.org/10.37092/ej.v4i2.346>.

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.”

Ayat ini menunjukkan bahwa potensi indera yang Allah anugerahkan kepada manusia menjadi media utama dalam proses belajar.⁷² Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi yang interaktif, seperti *games book* yang menggabungkan aspek visual dan aktivitas belajar, dapat dianggap sebagai bentuk aktualisasi dari ayat tersebut.

Konsep penggunaan media pembelajaran ini sebagai pendukung proses belajar mengajar sejatinya telah tergambar dalam Al-Qur'an. Salah satunya terdapat pada QS. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: *“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat, lalu berfirman: ‘Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!’”*

Menurut penafsiran Quraish Shihab, setelah Allah menciptakan Nabi Adam, Dia mengajarkan nama-nama dan sifat dari berbagai benda agar manusia mampu

⁷² Rahimi, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran (Kajian Surah an Nahal Ayat 78),” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2022): 82–93, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.639>.

mengenali, memahami, serta memanfaatkan alam semesta. Menariknya, proses pembelajaran tersebut tidak hanya berupa penyebutan secara verbal, melainkan juga melalui peragaan atau penampakan benda secara langsung kepada malaikat. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visualisasi merupakan salah satu metode efektif dalam proses belajar.⁷³

Konteks ini sejalan dengan prinsip penggunaan media pembelajaran modern, termasuk media berbasis permainan seperti *games book*. Dengan adanya media visual yang disertai aktivitas bermain, siswa tidak hanya menerima materi secara abstrak, tetapi juga melihat, mendengar dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran.

Dengan demikian, ayat tersebut dapat dipahami sebagai landasan bahwa dalam pendidikan, penggunaan media pembelajaran khususnya media visual sangat penting untuk memudahkan pemahaman. Penerapan *games book* merupakan bentuk aktualisasi dari konsep ini, di mana media visual, aktivitas bermain, dan interaksi kognitif digabungkan menjadi sebuah metode inovatif untuk mendukung keterampilan membaca permulaan siswa secara optimal. Dengan adanya media ini, pembelajaran membaca tidak lagi terasa monoton, tetapi lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Oleh karena itu, *games book* layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam mendukung keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

⁷³ Oktarina, "Media Pembelajaran Menurut Perspektif Al-Quran Dan Al-Hadist."

C. Keefektifan Produk Media *Games Book*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *games book* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II MIS Al-Hidayah Karangploso. Keefektifan ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata hasil belajar, tetapi juga dapat dianalisis lebih mendalam berdasarkan indikator keterampilan membaca permulaan, yaitu pengenalan kata, membaca kalimat sederhana, dan pemahaman isi teks. Ketiga indikator tersebut merupakan komponen dasar membaca permulaan yang harus dikuasai siswa kelas II sebelum memasuki tahap membaca lanjutan.

Berdasarkan hasil pretest, rata-rata nilai siswa sebesar 63,78 menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali kata, membaca kalimat secara lancar, serta memahami isi bacaan sederhana. Namun, setelah pembelajaran menggunakan media *games book*, nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan menjadi 91,56. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *games book* mampu membantu siswa memahami materi membaca secara lebih efektif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Ditinjau dari indikator pengenalan kata, *games book* terbukti efektif karena menyajikan aktivitas membaca yang disertai gambar, permainan mencocokkan, serta latihan membaca kata secara kontekstual. Aktivitas tersebut membantu siswa mengenali bentuk huruf, menggabungkan suku kata menjadi kata, serta membedakan kata-kata yang memiliki kemiripan. Secara teoretis, pengenalan kata

merupakan fondasi utama membaca permulaan karena kemampuan membaca kalimat tidak dapat berkembang tanpa penguasaan kosakata dan bentuk kata.⁷⁴ Media pembelajaran berbasis visual dan permainan terbukti mampu mempercepat proses pengenalan kata karena melibatkan aspek visual, motorik, dan kognitif siswa secara simultan.

Pada indikator membaca kalimat sederhana, keefektifan *games book* terlihat melalui aktivitas menyusun kalimat dan membaca kalimat bergambar yang digunakan dalam pembelajaran serta penilaian posttest. Siswa dilatih untuk menggabungkan kata menjadi kalimat bermakna dan membacanya secara lisan dengan pengucapan serta jeda yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa membaca permulaan tidak hanya menekankan pengenalan kata, tetapi juga kelancaran membaca kalimat secara utuh.⁷⁵ Media *games book* membantu siswa berlatih membaca kalimat dalam suasana yang tidak menekan, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran membaca siswa.

Selanjutnya, pada indikator pemahaman teks, media *games book* juga menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi. Pada tahap pembelajaran menggunakan *games book*, siswa diarahkan untuk memahami teks melalui penyajian cerita yang dilengkapi dengan gambar, grafik sederhana, audio suara, serta video pembelajaran. Kehadiran video membantu siswa menangkap alur cerita secara lebih utuh karena memadukan unsur visual bergerak dan audio, sehingga

⁷⁴ Harianto, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa."

⁷⁵ Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

memudahkan siswa mengenali tokoh, peristiwa, dan urutan kejadian dalam teks. Penyajian multimodal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang masih membutuhkan stimulus konkret untuk membangun pemahaman makna bacaan.

Sementara itu, pada tahap uji pretest dan posttest, pemahaman isi teks diukur melalui soal yang menuntut siswa membaca teks cerita, kemudian menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan tersebut. Pada tahap ini, siswa tidak lagi dibantu oleh video atau audio, sehingga penilaian benar-benar mengukur sejauh mana siswa mampu memahami dan memaknai teks secara mandiri. Hasil posttest menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat dibandingkan pada saat pretest, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan pemahaman teks setelah pembelajaran menggunakan *games book*.

Menurut Snow pemahaman membaca merupakan proses aktif yang melibatkan kemampuan mengaitkan informasi yang terdapat dalam teks dengan pengetahuan sebelumnya.⁷⁶ Dalam penelitian ini, penggunaan gambar, grafik, audio, dan video dalam *games book* berfungsi sebagai *scaffolding* yang membantu siswa membangun pemahaman makna selama proses pembelajaran. Ketika siswa dihadapkan pada soal pemahaman teks dalam posttest, pengalaman belajar multimodal tersebut dapat ditransfer ke dalam konteks evaluasi, sehingga pemahaman bacaan siswa menjadi lebih optimal

⁷⁶ Pamela C. Snow, "SOLAR: The Science of Language and Reading," *Child Language Teaching and Therapy* 37, no. 3 (October 4, 2021): 222–33, <https://doi.org/10.1177/0265659020947817>.

Keefektifan media *games book* juga diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang mencapai rata-rata 0,8 dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari 32 siswa, sebanyak 25 siswa (78,1%) berada pada kategori peningkatan tinggi dan 7 siswa (21,9%) pada kategori sedang, tanpa adanya siswa pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa *games book* efektif digunakan pada berbagai tingkat kemampuan siswa, termasuk siswa yang pada awalnya memiliki nilai pretest sangat rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *games book* bersifat inklusif dan mampu membantu siswa dengan kemampuan membaca yang beragam.

Selain itu, penilaian keterampilan membaca dalam penelitian ini telah mencakup ketiga indikator membaca permulaan secara komprehensif. Instrumen pretest dan posttest meliputi kegiatan membaca kalimat disertai gambar secara lisan, menyusun kalimat, serta memahami teks cerita. Dengan demikian, peningkatan skor hasil belajar yang diperoleh siswa mencerminkan peningkatan kemampuan pada aspek pengenalan kata, membaca kalimat, dan pemahaman isi teks secara terpadu.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Setiarini yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca permulaan siswa, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan yang lebih tinggi.⁷⁷ Sejalan dengan itu, penelitian Anggraeni, dkk. juga melaporkan bahwa media interaktif mampu

⁷⁷ Setiarini, Margunayasa, and Rati, "Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar."

meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa secara signifikan dari sebelum ke sesudah penggunaan media.⁷⁸ Hasil-hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa media *games book* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan sekaligus menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *games book* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan karena mampu mengakomodasi ketiga indikator utama membaca permulaan melalui aktivitas yang visual, interaktif, dan menyenangkan. Keefektifan media ini tercermin dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, nilai N-Gain kategori tinggi, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

⁷⁸ Anggraeni, Winarni, and Yulisetiani, "Yukiba Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Anak Di Era Digital."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dilakukan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Melalui tahapan ini dihasilkan media pembelajaran berbasis flipbook digital yang interaktif, menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli media sebesar 95% (kategori sangat valid), ahli materi sebesar 93% (kategori sangat valid), dan ahli bahasa sebesar 88% (kategori sangat valid). Dengan demikian, media *games book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan dengan beberapa perbaikan minor.
2. Hasil implementasi media *games book* melalui uji coba lapangan di kelas II MIS Al-Hidayah Karangploso memperoleh respons yang sangat positif dari guru dan siswa. Hasil angket respon guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa terhadap media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat

layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *games book* tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3. Keefektifan media *games book* terbukti dari peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa, yakni dari 63,78 (*pretest*) menjadi 91,56 (*posttest*), dengan hasil analisis N-Gain sebesar 0,8 dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa *games book* efektif membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca permulaan, baik dalam mengenali kata, membaca kalimat sederhana, maupun memahami teks. Selain itu, media ini juga terbukti menumbuhkan motivasi belajar karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti ajukan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *games book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Pada penerapan media *games book*, sebelum digunakan sebaiknya perlu diberikan pengenalan atau petunjuk penggunaan media kepada guru maupun siswa, agar proses pemanfaatannya dapat berjalan lancar tanpa kesulitan.

- b. Media *games book* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Penggunaannya tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga menjadi variasi kegiatan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Peran guru tetap sangat penting dalam pembelajaran ini, meskipun media *games book* telah dirancang dengan berbagai fitur digital. Mengingat siswa kelas II masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan perangkat digital serta memahami materi dengan baik, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, memberikan arahan, dan membantu siswa agar penggunaan *games book* dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan respon positif dari guru serta siswa, media *games book* dinilai valid, layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun saat ini masih terbatas pada uji coba di kelas II, produk ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan dimanfaatkan dalam skala yang lebih luas sesuai dengan izin peneliti.

Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan guru, workshop, seminar, maupun publikasi ilmiah, sehingga media *games book* dapat dikenal lebih banyak pihak, diaplikasikan di berbagai sekolah, dan memberikan

manfaat yang lebih luas khususnya bagi peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

3. Saran Pengembangan Produk

- a. Media *games book* dapat dikembangkan pada tema atau bab lainnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga variasi materi yang tersedia semakin beragam dan dapat dimanfaatkan pada lebih banyak konteks pembelajaran.
- b. Media *games book* dapat diperluas dengan menambahkan aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis atau berbicara, agar mampu melatih siswa secara lebih komprehensif.
- c. Media *games book* dapat ditingkatkan menjadi bentuk aplikasi interaktif agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi serta mendukung kebutuhan pembelajaran modern berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Elsa, and Setyaningsih Rachmania. "Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Kesulitan Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata." *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2023): 1–7. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1558>.
- Ain, R Nurul, and Siti Quratul Ain. "Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 1029–36. <https://jurnaldidaktika.org>.
- Akrom, Abdul Hayyi. "Memaknai Aktifitas Membaca Sebagai Jalan Ilmu Dalam Islam (Studi Kandungan Surat Al-Alaq Ayat 1-5)." *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 7, no. 1 (2022): 26–33. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v7i1.615>.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Andika, Ni Luh Putu, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha. "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 Februari (2025): 799–812. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1645>.
- Anggraeni, Umi Ari Manis, Retno Winarni, and Septi Yulisetiani. "Yukiba Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Anak Di Era Digital." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 3980–90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4849>.
- Astutik, Aruma Puji. "ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD TARBIYYATUL ISLAM MANANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023." Universitas Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Aulia, Lola Sarah, and Robiatul Munajah. "Studi Deskriptif Membaca Permulaan Di

- Kelas I-B SDN Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar* 5, no. 1 (2021): 67–76.
- Azzahra, Ratnادهita Nabilah, Renaningtyas Putri Lestari, and Wayan Mayuda. “QS. Al-Alaq (3): Landasan Berpikir Kritis Sebagai Kunci Inovasi.” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 4 (2025): 13–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1165>.
- Darani, Nurlia Putri. “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Hadis.” *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021): 133–44. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>.
- Erawahyuni, E R, and M T Hidayat. “Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita ‘Minuman Nusantara’ Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar.” *ELSE Elementary School Education Journal* 7, no. 1 (2023): 119–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.12921>.
- Evandri. “Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students’ Learning Interests.” *Journal of Education and Culture (JEaC)* 04 (2024): 84–85.
- Fauzia, Farah. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi WordWall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIS Baiquniyyah.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Haqqah, Miftahul. “Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Di Sdit Nurul Hikmah Tanjung Jabung Timur.” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2023.
- Harianto, Erwin. “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Hasnimar. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV Di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone.” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024.
- Hendri, Lexia Mei, Malika Az, Diva Prama Zulianda, and Anisa Safitri. “Tematik Digital : Transformasi Pembelajaran Tematik Di Era Generasi Alpha.” *Didaktika*

- Dwija Indria* 13, no. 3 (2025): 10–15.
- Huljanah, Mifta, and Erwin Krisman Zai. “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, no. 5 (2025): 54–62.
- Indrastuti. “Bank Dunia: Prapandemi, 35% Anak Sekolah Dasar Di Indonesia Tidak Cakap Membaca.” *Media Indonesia*, 2024.
- Jayana, Thoriq Aziz, and Mansur. *Literasi Dalam Al-Qur'an: Membangun Literasi Berbasis Qur'ani*. Bandung: Penerbit Srikandi Empat Widya Utama, 2023.
- Katoningsih, Sri. *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021.
- Kemendikbud. “Capaian Bahasa Indonesia.” *Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Kementerian Pendidikan, Riset Dan Teknologi*. Jakarta: Kemendikbud, 2022.
[http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0A???%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790%0A).
- Khusniyah, Nurul Lailatul. *Mengenal Ragam Strategi Dalam Pembelajaran Membaca*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- Kiwari, Warta. “SAAT MURID SMP TIDAK BISA MEMBACA, GURU SD LAYAK DISALAHKAN?” *BBPMP Jabar*, 2024. <https://www.bbpmppjabar.id/saat-murid-smp-tidak-bisa-membaca-guru-sd-layak-disalahkan/>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran. Bintang Surabaya*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Kusuma, Jaka Wijaya, Supardi, Muh. Rijalul Akbar, and Hamidah. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: SONPEDIA Publishing Indonesia, 2023.
- Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, and A.D. Haryanto. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” In *SEMAI: Seminar ...*, 809–25, 2021.

- Lisyawati, Elis, Mohsen Mohsen, Umul Hidayati, and Opik Abdurrahman Taufik. "Literasi Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada MA Nurul Qur'an Bogor." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 21, no. 2 (2023): 224–42. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i2.1618>.
- Lubis, Sakban, and Nasution. Muhammad Raihan. "Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab." *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 2 (2019): 919–41.
- M., Fitriyani. "Analisis Rendahnya Minat Baca Tulis Al-Qur'an Dan Faktor Yang Mempengaruhinya Di SMP 8 BTN Sekkang Mas Kabupaten Pinrang." UIN Alauddin Makassar, 2019.
- Mariamah, Fahyuni Nur, Siti Salmah, and Jauhari. "Deskripsi Kemampuan Membaca Siswa Melalui Pembelajaran Teaching at the Right Level (TaRL) Di Sekolah Dasar." *Bima Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2024): 41–47.
- Mastoah, Imas. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif 'Pebi' Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Di Kabupaten Serang." Universitas Negeri Jakarta, 2023.
- Muslih, Mutia Alista, Sa " Odah, Najib Hasan, and Muhammadiyah Tangerang. "Analisi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 DI SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat." *PANDAWA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 4, no. 1 (2022): 66–83. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Nasihudin, Nasihudin, and Hariyadin Hariyadin. "Pengembangan Keterampilan Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 04 (2021): 733–43. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.150>.
- Nur Rahimi, Adila Farizqy. "Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2022): 91. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i2.7801>.
- Nuraida, Nia, and Lilis Nurteti. "Fungsi Membaca Dalam Konsep Pendidikan Islam."

- Tarbiyat Al-Aulad* 1, no. 2 (2016): 72–86.
- Octorina, Dian, Ngatmini, and Dini Rakhmawati. “Pengembangan Media Big Book Dengan Metode Sas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 273–85. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.700>.
- Oktarina, Mikyal. “Media Pembelajaran Menurut Perspektif Al-Quran Dan Al-Hadist.” *Jurnal Serambi Tarbawi* 12, no. 2 (2024): 35–46.
- Oktaviany, Venny, Rasinus, and Ibnu Agung Handoyo. “Peran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Pada Anak Sekolah Dasar.” *Journal Scientific of Mandalika (Jsm) e-ISSN* 6, no. 5 (2025): 2809–0543. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss5pp1422-1430>.
- Pendidikan, Pusat Penilaian. “Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018.” *Pusat Penelitian Kebijakan*, no. 3 (2021): 1–10. https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf.
- Qomariah, Winda Fajar. “Pengembangan Game Edukasi Shoot Right Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Inventif Siswa Kelas IV MI Aulia Cendekia Pekanbaru.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Karim Riau, 2023.
- Rafiq. “Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar.” *SHEs: Conference Series* 3, no. 3 (2020): 2366–72. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Rahimi. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Quran (Kajian Surah an Nahal Ayat 78).” *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2022): 82–93. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.639>.
- Rahmat, Acep Saepul. “Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknodik* 22, no. 2 (2018): 133–42. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.339>.
- Ramadhani, Lintang, Fauzan Zenrif, and Rahmad Agus Hartanto. “Priority Of Knowledgable People In Az-Zumar Verse 9 Perspectives Of Contemporary

- Interpretation.” *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (2025): 64–73. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v10i1.5871>.
- Rambe, Andina Halimsyah, Humaidah Fatimah Parapat, Rilwan Hadinata, Universitas Islam, Negeri Sumatera, Tanjung Pura, and Universitas Negeri Medan. “PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR ELSE (Elementary School Education.” *ELSE (Elementary School Education Journal)* 8, no. 3 (2024): 11–12.
- RI, Kementrian Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Al-Maghfirah, 2006.
- Rosnawati. “Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sd.” Universitas Muhammadiyah Malang, 2024.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, and Muh. Syahrul Saleh. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara, 2023.
- Sari, Mayang, Yayah Huliatusina, Guru Sekolah Dasar, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SDN Karawaci 5 Kota Tangerang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 34716–26.
- Setiaini, Ni Putu Diah, I Gede Margunayasa, and Ni Wayan Rati. “Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” *Journal of Education Action Research* 8, no. 3 (2024): 435–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594> Media.
- Siti, Jumaroh. “Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Pada Siswa Sekolah Dasar.” Universitas Muhammadiyah Pringsewu., 2021.
- Snow, Pamela C. “SOLAR: The Science of Language and Reading.” *Child Language Teaching and Therapy* 37, no. 3 (October 4, 2021): 222–33. <https://doi.org/10.1177/0265659020947817>.
- Subadiyono. *Pembelajaran Membaca. Sustainability (Switzerland)*. Palembang: Noer Fikri Offset, 2014.
- Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung:

Alfabeta, 2019.

- Susanti, Dwi, Ferisa Nuriasyifa Hasan, Nafisa Khira, and Nelly Astuti. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Handayani: PGSD Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>.
- Susilawati, Samsul, Muhamad Zubad Nurul Yaqin, Abdulloh Chakim, and Candra Avista Putri. "Teacher's Strategy in Building Students' Critical Thinking Competence through Reading Skills in Elementary Schools." In *International Conference on Law, Technology, Spirituality and Society (ICOLESS)*, 6:421–31, 2023.
- Tabrani. "Metode Amtsal Dalam Al- Qur'an Dan Relevansinya Dalam Mata Pelajaran Pai." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019.
- Tarigan, H.G. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2015.
- Wahyuni, Hilda, and Sutiah. "ANALISIS URGENSI PENGGUNAAN MEDIA DAN BAHAN AJAR BERBASIS TEKNOLOGI DALAM KEBERHASILAN KURIKULUM DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 4 (2024): 322–36.
- Wulandari1, Anggi, and Febrina Dafit. "PENGEMBANGAN MEDIA GAMES BOOK UNTUK MINAT BACA SISWA KELAS II SDN 141 PEKANBARU." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 1 (2024): 2425–32.
- Wulansari, Dessy, and Setyo Eko Atmojo. "Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri Limbangan 08 Kecamatan Wanerja Kabupaten Cilacap." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 100. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.100-111>.
- Zahro', Afifah, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. "Penggunaan Media Pembelajaran Holy Qur'an Pada Mata Pelajaran Pengembangan Kurikulum PAI DI SMP Plus

Darus Sholah Jember.” *EJ: Edification Journal* 4, no. 2 (2022): 243–52.
<https://doi.org/10.37092/ej.v4i2.346>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : 3283/Ps/TL.00/09/2025

09 September 2025

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu

Kepala Sekolah MIS Al-Hidayah Karangploso

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Hilda Wahyuni
NIM	: 230103220008
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing	: 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd 2. Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Games Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Di MIS Al Hidayah Karangploso Kabupaten Malang

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,




Agus Maimun



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : ZtUBxG4d

Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

	<p>YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN ISLAM AL HIDAYAH MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAH (SEKOLAH DASAR BERCIRI KHAS ISLAM) Jl. Masjid Agung Al Hidayah Donowarih Karangploso Malang Telp. 0341-461280 Email : mi.alhidayahkarangploso@gmail.com</p>	<p>TERAKREDITASI " A " NSM : 111 235 070 104 NPSN : 60715085</p>
---	---	---

Nomor : MI.104/ A.9/015/IX/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Direktur Pascasarjana
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindaklanjuti surat Nomor 3283/Ps/TL.00/09/2025 tanggal 09 September 2025 perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini kami menyampaikan bahwa pihak sekolah memberikan izin kepada:


Nama : Hilda Wahyuni
 NIM : 230103220008
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk melaksanakan penelitian tesis dengan judul "**Pengembangan Media Games Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al Hidayah Karangploso Kabupaten Malang**" pada tanggal 18-19 September 2025, khususnya di kelas II.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga kegiatan penelitian dapat berjalan lancar. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Karangploso, 2 Oktober 2025



HJ. LAILATUL KHOIRIYAH S.Pd

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA
"Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang"

Nama Validator: Dr. Agus Mulya Wigoro, M.P.
 Jabatan: Dosen
 Instansi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal Pengisian: 29 Agustus 2025

A. Pengantar
 Dalam rangka pengembangan media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, saya selaku penyusun media memohon kesediaan Bapak/Ibu validator untuk memberikan penilaian terhadap media *Games Book* yang telah saya susun. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan dalam pengembangan media ini ke depannya. Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

- Validator dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut :
 (1) berarti "tidak baik" (4) berarti "baik"
 (2) berarti "kurang sesuai" (5) berarti "sangat baik"
 (3) berarti "cukup baik"
- Apabila menurut validator terdapat bagian dalam media yang perlu direvisi, validator dapat menulisnya pada bagian komentar dan saran maupun pada media yang dinilai secara langsung guna perbaikan.

C. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Visual					
1. Warna yang digunakan dalam games book digital sesuai dan menarik untuk siswa kelas II.					✓
2. Ukuran huruf dalam games book digital sesuai dan mudah dibaca oleh siswa.					✓
3. Tata letak teks, gambar, dan elemen permainan dalam media digital sudah proporsional dan menarik.				✓	
B. Aspek Kualitas Desain					

4.	Desain halaman/slide games book digital menarik dan sesuai untuk siswa kelas II.					✓
5	Desain antarhalaman/slide konsisten, interaktif, dan tidak membingungkan.					✓
6.	Ilustrasi/gambar/animasi yang digunakan relevan serta mendukung pemahaman siswa.				✓	
C. Aspek Kejelasan Struktur						
7.	Urutan penyajian materi dan permainan jelas dan terstruktur.				✓	
8.	Terdapat judul, subjudul, dan pembagian bab/menu yang sistematis.					✓
9.	Materi disajikan dalam format digital yang mudah dipahami oleh siswa.					✓
D. Aspek Kemudahan Penggunaan						
10.	Instruksi atau petunjuk bermain dalam games book mudah dipahami siswa.				✓	
11.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru.					✓
12.	Navigasi halaman dan menu permainan tidak membingungkan siswa.					✓
E. Aspek Kualitas Teknik dan Interaktivitas						
13.	Tampilan visual games book digital jelas dan tidak pecah/buram pada berbagai perangkat.					✓
14.	Warna, animasi, dan kontras tampilan digital nyaman dilihat serta tidak mengganggu mata siswa.					✓
15.	Media digital dapat diakses dengan mudah melalui perangkat (komputer, laptop, tablet, atau smartphone).					✓
16.	Permainan interaktif (games) berfungsi dengan baik, mudah dijalankan, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.					✓

D. Komentar dan Saran

Lampiran dan Surat Signatur. dan
Revisi

E. Kesimpulan

Berikut ini, validator dimohon untuk melingkari (O) salah satu nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator terhadap media *Games Book*.

1. Media dapat digunakan tanpa revisi.
2. Media dapat digunakan setelah dilakukan revisi.
3. Media tidak layak untuk digunakan.

Malang, ...
Validator,

29 Agustus 2025
Agus Murtiawati

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

“Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang”

Nama Validator : Dr. Nirwana Anas. M.Pd
 Jabatan : Ketua Prodi SI PGMI
 Instansi : UIN Sumatera Utara Medan
 Tanggal Pengisian : 01 September 2025

A. Pengantar

Dalam rangka pengembangan media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, saya selaku penyusun media memohon kesediaan Bapak/Ibu validator untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah saya susun. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan dalam pengembangan media ini ke depannya. Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

- Validator dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut :
 (1) berarti “tidak baik” (4) berarti “baik”
 (2) berarti “kurang sesuai” (5) berarti “sangat baik”
 (3) berarti “cukup baik”
- Apabila menurut validator terdapat bagian dalam media yang perlu direvisi, validator dapat menulisnya pada bagian komentar dan saran maupun pada media yang dinilai secara langsung guna perbaikan.

C. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
A. Kesesuaian Materi					
1. Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas II.					✓
2. Materi mendukung tercapainya keterampilan membaca permulaan yang diharapkan.					✓
3. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan berpikir siswa kelas II.				✓	
B. Kedalaman Materi					

4.	Isi materi cukup lengkap untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa.					✓
5.	Tingkat kompleksitas materi sudah sesuai, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit.					✓
6.	Disediakan contoh, latihan, serta aktivitas permainan yang membantu pemahaman siswa.				✓	
C. Relevansi dengan Siswa						
7.	Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
8.	Materi bersifat mendidik serta mampu menarik minat siswa.					✓
9.	Aktivitas permainan edukatif dalam games book relevan untuk memperkuat pemahaman materi					✓
D. Kejelasan Penyajian						
10.	Penyajian materi diatur secara urut, dari yang sederhana menuju lebih kompleks.					✓
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami siswa kelas II.				✓	
12.	Istilah atau kata sulit diberikan penjelasan/ilustrasi agar mudah dipahami siswa.				✓	
E. Keakuratan Ilmiah						
13.	Bahasa dalam materi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
14.	Tidak terdapat kesalahan fakta atau informasi yang menyesatkan.					✓
15.	Istilah, konsep, dan isi materi sesuai dengan standar akademik dan kurikulum yang berlaku.				✓	
F. Keterlibatan Siswa						
16.	Materi memuat aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan.					✓
17.	Materi mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk membaca.					✓
18.	Di akhir materi terdapat soal, latihan, atau aktivitas refleksi untuk memperkuat pemahaman siswa.					✓

D. Komentar dan Saran

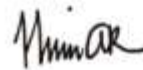
1. Tampilkan tujuan pembelajaran pada media.
2. Terdapat permainan yang sudah ada jawabannya.
3. Permainan pada materi grafik sebaiknya berada pada lembar yang bersisihan, jangan dibelakangnya.

E. Kesimpulan

Berikut ini, validator dimohon untuk melingkari (O) salah satu nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator terhadap media *Games Book*.

1. Media dapat digunakan tanpa revisi.
- ② Media dapat digunakan setelah dilakukan revisi.
3. Media tidak layak untuk digunakan.

Medan, 01 September 2025
Validator,



Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2004

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI BAHASA

"Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang"

Nama Validator : Dr. Rini Nurholikah Rambe, M.Pd.
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Sunan Gunung Jati Cirebon
 Tanggal Pengisian : 28 Agustus 2025

A. Pengantar

Dalam rangka pengembangan media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, saya selaku penyusun media memohon kesediaan Bapak/Ibu validator untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah saya susun. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan dalam pengembangan media ini ke depannya. Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

- Validator dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut :
 (1) berarti "tidak baik" (4) berarti "baik"
 (2) berarti "kurang sesuai" (5) berarti "sangat baik"
 (3) berarti "cukup baik"
- Apabila menurut validator terdapat bagian dalam media yang perlu direvisi, validator dapat menuliskannya pada bagian komentar dan saran maupun pada media yang dinilai secara langsung guna perbaikan.

C. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
A. Kesesuaian Bahasa					
1. Bahasa yang digunakan dalam games book digital sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas II SD.					✓
2. Tidak terdapat istilah sulit tanpa disertai penjelasan, ilustrasi, atau contoh pendukung dalam bentuk digital.				✓	
B. Kejelasan Bahasa					

3.	Kalimat disusun sederhana, komunikatif, dan langsung pada inti materi atau instruksi permainan.					✓
4.	Struktur kalimat mudah dipahami oleh siswa kelas II SD.				✓	
5.	Tidak ada kalimat yang menimbulkan ambiguitas atau membingungkan siswa saat membaca maupun bermain.					✓
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia						
6.	Seluruh teks menggunakan ejaan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				✓	
7.	Tata bahasa dalam media disajikan sesuai dengan standar akademik yang berlaku.				✓	
8.	Tidak terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam teks media digital.					✓
D. Keterbacaan Teks						
9.	Panjang kalimat disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa kelas II SD.				✓	
10.	Susunan paragraf sistematis, memudahkan siswa memahami isi materi pada layar digital.				✓	
11.	Pilihan kata yang digunakan akrab bagi siswa dan sesuai dengan bahasa sehari-hari mereka.					✓
E. Konsistensi dan Instruksi						
12.	Tidak terdapat perbedaan istilah sejenis yang dapat menimbulkan kebingungan dalam games book digital.					✓
13.	Penggunaan istilah akademik konsisten dan seragam sepanjang media digital.				✓	
14.	Instruksi permainan dan petunjuk aktivitas ditulis dengan jelas, sederhana, serta mudah dipahami siswa.				✓	
15.	Diksi yang digunakan menarik, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk membaca serta bermain.				✓	

D. Komentor dan Saran

Murik yang digunakan lebih diperbaiki dengan huruf
kelas II agar lebih menarik

E. Kesimpulan

Berikut ini, validator dimohon untuk melingkari (O) salah satu nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator terhadap media *Games Book*.

1. Media dapat digunakan tanpa revisi.
2. Media dapat digunakan setelah dilakukan revisi.
3. Media tidak layak untuk digunakan.

Medan, 28 Agustus 2022

Validator,

(Dr. Rini Nurkholifah Fomke, M.Pd.)
NIP. 19892023212043

Lampiran 6 Hasil Validasi Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

“Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang”

Nama Validator : Dr. Nirwana Anas, M.Pd
 Jabatan : Ketua Prodi SI PGMI
 Instansi : UIN Sumatera Utara Medan
 Tanggal Pengisian : 02 September 2025

A. Pengantar

Dalam rangka penyusunan soal pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan membaca permulaan siswa, saya selaku penyusun instrumen memohon kesediaan Bapak/Ibu validator untuk memberikan penilaian terhadap butir soal yang telah dirancang. Masukan dan penilaian yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan instrumen ini, sehingga dapat digunakan dengan lebih baik dan sesuai tujuan pembelajaran. Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| (1) berarti “tidak baik” | (4) berarti “baik” |
| (2) berarti “kurang sesuai” | (5) berarti “sangat baik” |
| (3) berarti “cukup baik” | |

C. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
A. Kejelasan Bahasa					
1. Bahasa soal mudah dipahami siswa kelas II SD.					✓
2. Kalimat soal singkat, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.					✓
3. Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
B. Ketepatan Materi					
4. Soal sesuai dengan indikator keterampilan membaca permulaan.					✓
5. Isi soal sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II.					✓
6. Materi soal relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.					✓

7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa.				✓	
C. Konstruksi Soal						
8.	Rumusan soal jelas, tidak menimbulkan tafsir ganda.					✓
9.	Pilihan jawaban/penyelesaian soal logis dan sesuai dengan pertanyaan.				✓	
10.	Penyajian soal runtut dan konsisten sesuai kaidah penulisan soal.					✓

D. Komentar dan Saran

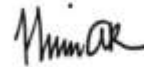
1. Konsisten penggunaan kata tubuh atau badan.
2. Sebaiknya berkaitan dengan tema yang dibawakan pada media.

E. Kesimpulan

Berikut ini, Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan kesimpulan terhadap soal pretest-posttest keterampilan membaca permulaan:

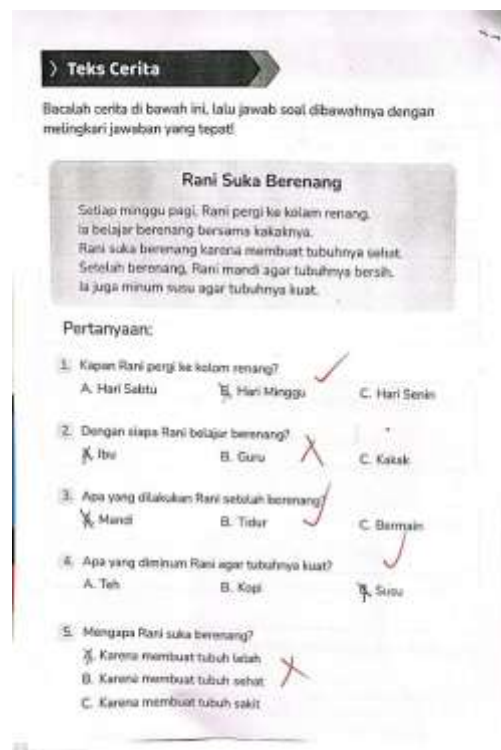
1. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi.
- ② Instrumen dapat digunakan dengan revisi.
3. Instrumen tidak layak digunakan.

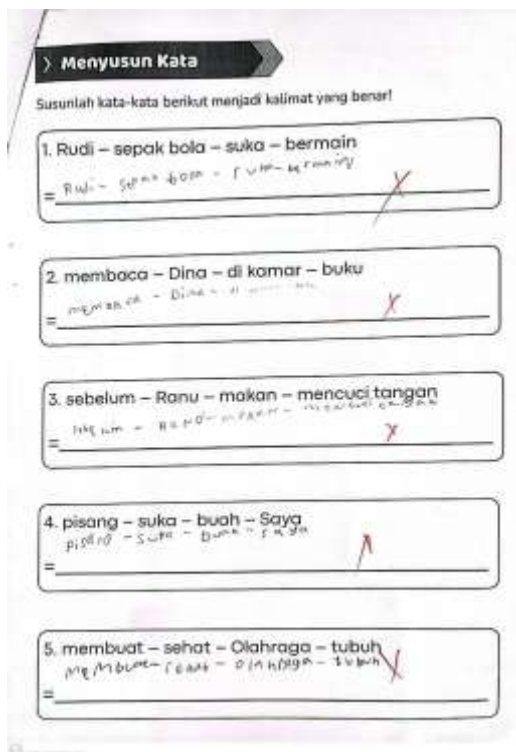
Medan, 02 September 2025
Validator,



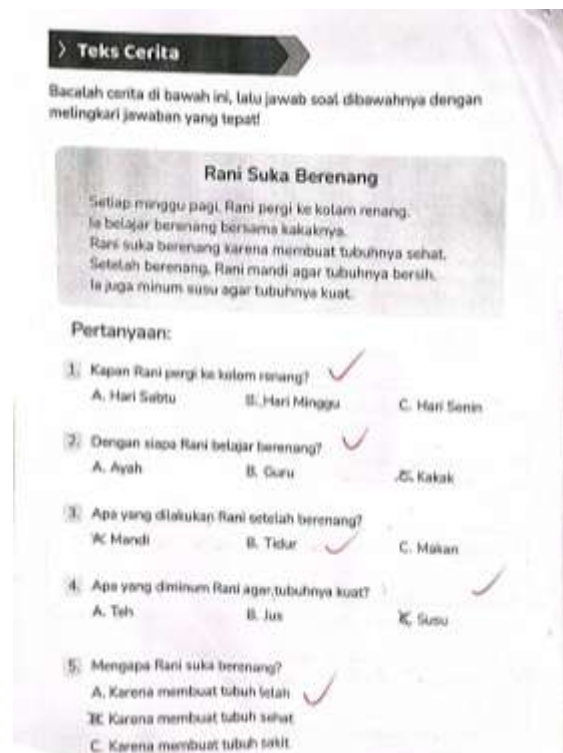
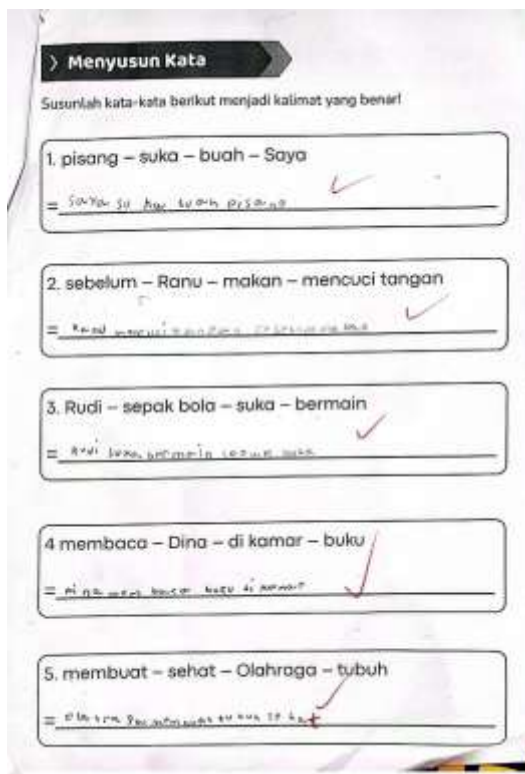
Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2

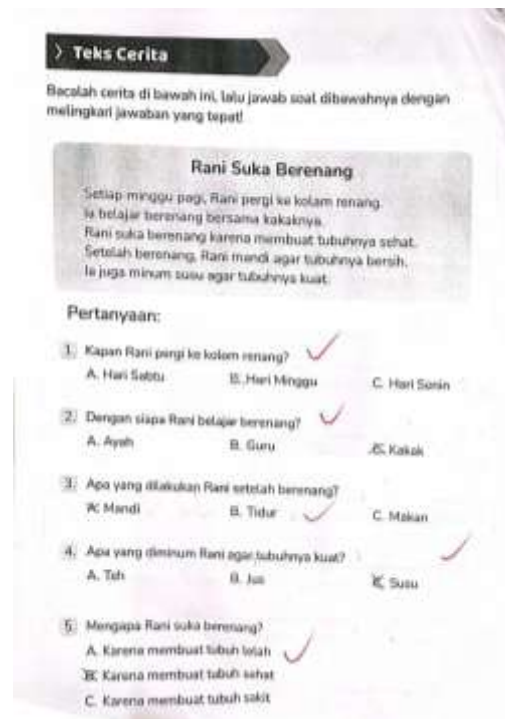
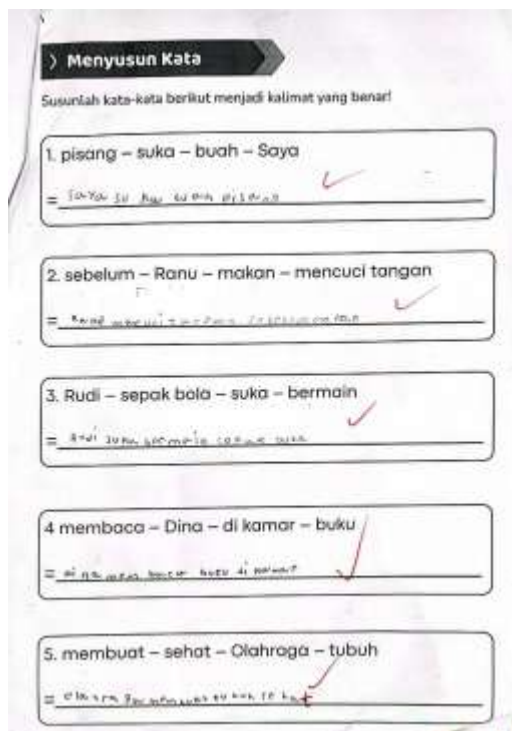
Lampiran 7 Hasil Pretest Siswa





Lampiran 8 Hasil Posttest Siswa





Lampiran 9 Hasil Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

"Pengembangan Media *Games Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang"

Nama Guru : Dian Khair Amalia, M.pd
Instansi : MI Al HIDAYAH
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar

Dalam rangka mengembangkan media *Games Book* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, saya selaku penyusun media memohon kesediaan Bapak/Ibu guru untuk memberikan respon terhadap media yang telah disusun. Respon yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat sebagai masukan dalam penyempurnaan media ini, sehingga dapat lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Atas partisipasi, waktu, dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut :

- (1) berarti "tidak baik" (4) berarti "baik"
(2) berarti "kurang sesuai" (5) berarti "sangat baik"
(3) berarti "cukup baik"

C. Penilaian

Aspek yang Dinilai		Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian dengan Kurikulum						
1.	Isi media ini telah sesuai dengan ketentuan Kurikulum Merdeka.					✓
2.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran untuk kelas II.					✓
3.	Materi dalam media ini mendukung pengembangan keterampilan membaca siswa.					✓
B. Relevansi dengan Pembelajaran						
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas II.					✓
5.	Media ini dapat dijadikan sumber belajar utama atau pelengkap di kelas.					✓
C. Kejelasan Materi						
6.	Penyusunan materi dalam media ini sistematis dan mudah diikuti.				✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam media ini sederhana dan cocok untuk siswa kelas II.					✓
8.	Tidak ditemukan istilah sulit tanpa penjelasan atau ilustrasi pendukung.				✓	
D. Keterbacaan Teks						

9.	Pengaturan ukuran huruf, jenis font, dan spasi memudahkan siswa dalam membaca.				✓	
10.	Susunan paragraf dan kalimat membantu siswa memahami isi materi di layar.				✓	
E. Kemenarikan Tampilan						
11.	Warna, gambar, dan tata letak media ini menarik perhatian siswa.					✓
12.	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu siswa memahami materi.					✓
13.	Format media ini nyaman dan mudah digunakan oleh siswa.					✓
F. Kemudahan Penggunaan						
14.	Media ini praktis dan mudah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
15.	Petunjuk penggunaan media ini jelas dan mudah dipahami.					✓
G. Interaktivitas						
16.	Terdapat aktivitas atau permainan edukatif yang menarik bagi siswa dalam media ini.					✓
17.	Latihan berbentuk permainan edukatif yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.					✓
H. Dampak Terhadap Siswa						
18.	Media ini mampu menumbuhkan minat dan motivasi membaca siswa.					✓
19.	Media ini membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.				✓	
20.	Materi dalam media ini dapat digunakan untuk siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.					✓

D. Komentar dan Saran

Pembelajaran sangat menyenangkan, siswa semangat karena tidak terasa jika mereka belajar kesannya seperti bermain.
Semoga suatu saat ilmunya bisa ditularkan ke kami.

Malang,



(...Dian Khar Amalia, M.Pd.)

Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
 "Pengembangan Media Gawai Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca
 Persewaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hikmah Karangasem Kabupaten Malang"

Nama Siswa : Maulida Eliza az-Zahra
 Tanggal Pengisian : Kamis 18 September 2025

A. Petunjuk
 Amatilah, sebarang hal-hal di bawah untuk memberi pendapat tentang media gawai book yang sudah kalian gunakan. Beri tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan perasaan kalian.

B. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
	YA	TIDAK
A. Kemudahan Desain		
1. Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini.	✓	
2. Tampilan buku ini menarik dan membuat saya senang belajar.	✓	
B. Keterbacaan Teks		
3. Huruf dalam buku ini mudah dibaca.	✓	
4. Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami.	✓	
C. Kejelasan Materi		
5. Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah.	✓	
D. Kesesuaian dalam Belajar		
6. Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini.	✓	
7. Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.	✓	
E. Kesesuaian Penggunaan		
8. Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman.	✓	
9. Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah.	✓	
F. Minat Membaca		
10. Buku ini membuat saya semakin suka membaca.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
 "Pengembangan Media Gawai Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca
 Persewaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hikmah Karangasem Kabupaten Malang"

Nama Siswa : Raden Roro Kristia Leohotaka Amberis
 Tanggal Pengisian : 18-9-2025

A. Petunjuk
 Amatilah, sebarang hal-hal di bawah untuk memberi pendapat tentang media gawai book yang sudah kalian gunakan. Beri tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan perasaan kalian.

B. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
	YA	TIDAK
A. Kemudahan Desain		
1. Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini.	✓	
2. Tampilan buku ini menarik dan membuat saya senang belajar.	✓	
B. Keterbacaan Teks		
3. Huruf dalam buku ini mudah dibaca.	✓	
4. Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami.	✓	
C. Kejelasan Materi		
5. Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah.	✓	
D. Kesesuaian dalam Belajar		
6. Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini.	✓	
7. Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.	✓	
E. Kesesuaian Penggunaan		
8. Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman.	✓	
9. Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah.	✓	
F. Minat Membaca		
10. Buku ini membuat saya semakin suka membaca.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
 "Pengembangan Media Gawai Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca
 Persewaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hikmah Karangasem Kabupaten Malang"

Nama Siswa : FANISKA
 Tanggal Pengisian : 18-9-2025

A. Petunjuk
 Amatilah, sebarang hal-hal di bawah untuk memberi pendapat tentang media gawai book yang sudah kalian gunakan. Beri tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan perasaan kalian.

B. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
	YA	TIDAK
A. Kemudahan Desain		
1. Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini.	✓	
2. Tampilan buku ini menarik dan membuat saya senang belajar.	✓	
B. Keterbacaan Teks		
3. Huruf dalam buku ini mudah dibaca.	✓	
4. Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami.	✓	
C. Kejelasan Materi		
5. Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah.	✓	
D. Kesesuaian dalam Belajar		
6. Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini.	✓	
7. Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.	✓	
E. Kesesuaian Penggunaan		
8. Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman.	✓	
9. Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah.	✓	X
F. Minat Membaca		
10. Buku ini membuat saya semakin suka membaca.	✓	

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
 "Pengembangan Media Gawai Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca
 Persewaan Siswa Kelas II di MIS Al-Hikmah Karangasem Kabupaten Malang"

Nama Siswa : FANISKA
 Tanggal Pengisian : 18-9-2025

A. Petunjuk
 Amatilah, sebarang hal-hal di bawah untuk memberi pendapat tentang media gawai book yang sudah kalian gunakan. Beri tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan perasaan kalian.

B. Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
	YA	TIDAK
A. Kemudahan Desain		
1. Saya suka dengan warna dan gambar dalam buku ini.	✓	
2. Tampilan buku ini menarik dan membuat saya senang belajar.	✓	
B. Keterbacaan Teks		
3. Huruf dalam buku ini mudah dibaca.	✓	
4. Kata-kata dalam buku ini mudah dipahami.	✓	
C. Kejelasan Materi		
5. Buku ini membantu saya belajar membaca dengan lebih mudah.	✓	
D. Kesesuaian dalam Belajar		
6. Saya senang dengan permainan yang ada dalam buku ini.	✓	
7. Permainan dalam buku ini membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.	✓	
E. Kesesuaian Penggunaan		
8. Buku ini mudah digunakan sendiri atau bersama teman.	✓	
9. Saya bisa mengikuti petunjuk yang ada dalam buku ini dengan mudah.		✓
F. Minat Membaca		
10. Buku ini membuat saya semakin suka membaca.	✓	

Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

[illegible]

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pengerjaan Pretest



Gambar 2. Pengerjaan Posttest



Gambar 3. Penggunaan Media Games Book



Gambar 4. Penggunaan Media Games Book



Gambar 5. Foto bersama siswa dan guru



Gambar 6. Foto bersama siswa dan guru



Gambar 7. Foto bersama Guru kelas II



Gambar 8. Foto bersama Kepala Sekolah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap : Hilda Wahyuni
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Sibolga, 25 Februari 2000
 Alamat Asal : Dusun IX JL. Bantan Gg Pancasila
 Nama Ayah : Sofyan Ismail
 Nama Ibu : Juniarti
 Email : hildawahyuni2000@gmail.com



B. Latar Belakang Pendidikan

- | | |
|--|-------------|
| 1. SD Negeri 101770 Tembung | 2006 – 2012 |
| 2. SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan | 2012 – 2015 |
| 3. SMA Negeri 11 Medan | 2015 – 2018 |
| 4. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan | 2018 – 2022 |
| 5. Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang | 2024 – 2025 |

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab.

Penulis,

Hilda Wahyuni