

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMES BOOK DALAM  
MINAT BACA PADA PEMBELAJARAN PKN  
KELAS IV SD SWASTA BAKTI 1**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

**ANISYA FITRI**  
**NPM : 2202090224**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mulhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

  
Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Games Book* dalam Minat Baca pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Games Book* dalam Minat Baca pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
05/02/2026	Meninjau ulang latar belakang Masalah	
07/02/2026	Memeriksa kembali rumusan masalah dan tujuan Penelitian	
10/02/2026	Analisis teori	
12/02/2026	Revisi Metodologi	
23/02/2026	Cek data hasil Penelitian	
25/02/2026	Memperbaiki kesimpulan dengan menjawab tujuan Penelitian	
26/02/2026	Penambahan hasil Penelitian	
28/02/2026	ACC Sidang mesa hijau	

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Games Book* dalam Minat Baca pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Games Book* dalam Minat Baca pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**ANISYA FITRI**  
NPM. 2202090224

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

### **Anisya Fitri, NPM 2202090224, Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk *Games Book* pada materi keberagaman agama untuk siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Games Book* serta mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate, namun dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap Develop. Proses pengembangan dilakukan melalui validasi oleh ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas kepada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran games book memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media sebesar 100% dan dari ahli materi sebesar 96,6%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 84% dari siswa dan 96% dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran games book yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Games Book*, Keberagaman Agama

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assallammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillah* rabbi'l'alamin, Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Games Book* Terhadap Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1" Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Erwin** dan Ibunda tercinta **Mery Linda Wati** yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, memotivasi dan mendoakan serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan

yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
9. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Nindi Putri, S.Pd.,Gr.** selaku kepala sekolah di SD Swasta Bakti 1.
11. Ibu **Alya Ramadhani.** selaku wali kelas IV serta seluruh tenaga pendidik di SD Swasta Bakti 1.
12. Terima kasih yang sebesar besarnya penulis sampaikan kepada Ayahanda tercinta **Erwin** dan Ibunda tercinta **Mery Linda Wati** atas segala kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Kasih sayang dan semangat dari kedua orang tua saya menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahap dalam penyusunan skripsi ini. Semoga keberhasilan kecil ini dapat menjadi kebanggaan serta langkah awal menuju impian yang lebih besar.
13. Terima kasih untuk semua keluarga saya yaitu kepada Nenek **Basrida** dan Kedua Abang saya **M. Qusyairi** dan **M. Ridho Hidayah** yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu **Sherly Tiara Amanda, Ulfa Zahro Br. Sembiring, Wafiah Afridannur, dan Riri Damayanti** yang tidak membiarkan penulis sendirian serta menjadi rekan yang

menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai dan selalu mendoakan serta memberikan dukungan terbaiknya untuk penulis.

15. Kepada rekan-rekan mahasiswa khususnya dari kelas E Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2022, Terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

16. Untuk diri Peneliti **Anisya Fitri** terimakasih telah berusaha dengan sungguh-sungguh, bertahan dalam berbagai proses, dan tidak menyerah meskipun banyak tantangan yang dihadapi. Penulis mengapresiasi setiap usaha yang telah dilakukan. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa penulis mampu menghadapi perjalanan-perjalanan selanjutnya dengan lebih kuat dan percaya diri.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

**Medan, 28 Februari 2026**  
**Penulis**



**Anisya Fitri**

**NPM.2202090224**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Spesifikasi Produk.....	6
1.7 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAU PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.2 Penelitian Relavan.....	29
2.3 Teori Pembelajaran .....	33

2.4 Kerangka Pikir.....	36
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Tahapan Penelitian .....	40
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	42
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	43
3.3 Instrumen Penelitian .....	43
3.4 Analisis Data Penelitian.....	47
3.5 Rancangan Produk .....	48
3.6 Pengujian Lapangan.....	55
3.7 Jadwal Penelitian.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
1. Tahap Analisis (Analysis).....	57
2. Tahap Desain (Design).....	59
3. Tahap Pengembangan (Develop).....	67
4.2 Pembahasan .....	73
4.3 Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Penelitian Terdahulu.....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan.....	81

5.2 Saran.....	82
<b>REFERERENSI.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk.....	6
Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Siswa .....	25
Tabel 2. 2 Penelitian Relavan .....	30
Tabel 3. 1 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi .....	44
Tabel 3. 2 Angket Penilaian Kelayakan Media .....	44
Tabel 3. 3 Angket Respon Guru .....	45
Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan .....	47
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan .....	48
Tabel 3. 7 Desain Hipotetik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian .....	56
Tabel 4. 1 Validator Media Pembelajaran Games Book.....	68
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Mteri .....	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Games Book.....	70
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru .....	71
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Kepraktisan Siswa .....	72

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan Four-D (4D) .....	40
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan .....	53
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi Canva.....	60
Gambar 4. 2 Tampilan Pemilihan Template dan Warna.....	61
Gambar 4. 3 Tampilan Gambar dalam Games Book .....	61
Gambar 4. 4 Tampilan Jenis File yang Dapat Diunduh.....	62
Gambar 4. 5 Tampilan Cover Media Games Book .....	63
Gambar 4. 6 Tampilan Profil Penulis.....	64
Gambar 4. 7 Kata Pengantar Games Book .....	65
Gambar 4. 8 Tampilan Daftar Isi.....	65
Gambar 4. 9 Petunjuk Penggunaan .....	66
Gambar 4. 10 Isi Games Book.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	90
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi .....	97
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media .....	101
Lampiran 4 Lembar Angket Kepraktian Guru .....	107
Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Guru .....	112
Lampiran 6 Lembar Hasil Wawancara Observasi.....	120
Lampiran 7 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran.....	120
Lampiran 9 Lembar Dokumentasi.....	122
Lampiran 10 K1 .....	122
Lampiran 11 K2.....	124
Lampiran 12 K3.....	125
Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal .....	126
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	127
Lampiran 15 Surat Keterangan.....	128
Lampiran 16 Permohonan Riset .....	129
Lampiran 17 Surat Penelitian .....	130
Lampiran 18 Surat Balasan Sekolah .....	131
Lampiran 19 Turnitin .....	132
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan cara berpikir manusia dalam menentukan arti dan pengertian pendidikan terus berubah setiap masa. Perubahan ini didorong oleh berbagai penemuan dan perubahan di lapangan, terutama karena semakin banyaknya komponen dalam sistem pendidikan. Perkembangan pemikiran para pakar, pengelola, dan pengamat pendidikan menghasilkan teori-teori baru. Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran literasi memegang peran yang sangat penting karena menjadi pondasi bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan memahami informasi (Sukmawati, 2023).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak serta keterampilan (Nurjanah & Cahyana, 2021). Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter baik dan memahami nilai-nilai kebangsaan serta kepribadian yang tercermin dalam Pancasila. Pancasila, yang merupakan dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia, memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral peserta didik (Dahnial, 2024).

Beberapa Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Games Book* sebagai

media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbasis *Games Book* adalah media dalam bentuk buku yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari materi melalui permainan, tetapi juga membantu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa.(Septiana et al., 2025).

Beberapa Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Games Book* sebagai media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbasis *Games Book* adalah media dalam bentuk buku yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari materi melalui permainan, tetapi juga membantu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa.(Septiana et al., 2025).

Buku permainan merupakan salah satu media yang dapat menggugah minat membaca siswa. Jika beruntung, siswa akan terinspirasi untuk belajar bahasa Indonesia melalui *Games Book* dan menghasilkan pendekatan kreatif mereka sendiri terhadap bahasa tersebut. Buku Permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan minat membaca siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka dengan memastikan bahwa mereka mempertahankan dan menerapkan konten kursus dari waktu ke waktu. (Nopita & Afendi, 2024)

Minat baca sekolah dasar menjadi fokus penting dalam berbagai penelitian. Media pembelajaran juga bisa membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media visual interaktif, seperti

membaca cerita yang dilengkapi gambar dan melakukan berbagai kegiatan interaktif dalam buku cerita bergambar. Dengan melakukan kegiatan tersebut, siswa akan lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses belajar (Langi & Setyaningtyas, 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, termasuk *Games Book*, telah terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa. Namun, penelitian sebelumnya masih fokus pada mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia atau IPS, dan belum banyak yang membuat buku berbasis game untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran PKN, terutama untuk siswa kelas IV SD. Selain itu, sebagian besar penelitian masih menyangkut penggunaan media, bukan pengembangan prosesnya secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media *Games Book* yang dirancang khusus untuk pembelajaran PKN dan mampu meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Swasta Bakti I diketahui bahwa minat baca siswa pada pembelajaran PKN masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang tertarik membaca materi, terlihat dari kebiasaan hanya membaca sekilas tanpa memahami isi bacaan dan kurang bersemangat saat diberi tugas berbasis teks. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan cara konvensional, seperti buku teks dan lembar kerja, sehingga belum bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan baik. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Ardelia et al., 2025) minimnya minat terhadap bahan

bacaan yang menarik, serta metode pembelajaran yang kurang inovatif di sekolah juga dapat menjadi penyebab utama rendahnya minat baca.

Fakta lapangan tersebut memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis permainan dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam membaca. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sistematis yang dikemas dengan menyenangkan melalui bermain (Gapinski, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Games Book* berpotensi menjadi solusi tepat bagi permasalahan yang terjadi di kelas IV, terutama karena media ini memadukan bacaan, aktivitas dan tantangan yang sesuai dengan karakter belajar siswa di SD.

Untuk mengatasi rendahnya minat baca siswa pada pembelajaran PKN, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan *Games Book*, yaitu media berbasis permainan yang memadukan aktivitas membaca dengan tantangan edukatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi melalui permainan yang menguatkan pemahaman konsep PKN. Dengan demikian, *Games Book* diharapkan menjadi inovasi media yang efektif untuk meningkatkan minat baca sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat baca siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah, ditandai dengan siswa kurang tertarik membaca materi yang disajikan dalam buku pelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti buku teks tanpa adanya variasi media yang menarik.
3. Siswa cepat merasa bosan saat kegiatan membaca, terutama jika materi yang dipelajari banyak memuat bacaan dan konsep yang dianggap sulit.
4. Kurangnya media inovatif yang menggabungkan unsur permainan dan bacaan, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
5. Hasil belajar PKn pada aspek minat dan motivasi membaca belum optimal, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana media *Games Book* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran PKn untuk menumbuhkan minat baca siswa. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui aktivitas permainan dan bacaan yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan siswa dalam membaca. Penelitian ini secara khusus diterapkan pada siswa kelas IV SD yang dipilih sebagai subjek penelitian dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Games Book* di kelas IVSD Swasta Bakti 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Games Book* di kelas IV SD Swasta Bakti 1?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Games Book* di kelas IV SD Swasta Bakti 1?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Untuk Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian, dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk kevalidan media pembelajaran *Games Book* di kelas IV SD Swasta Bakti 1.
2. Untuk kepraktisan media pembelajaran *Games Book* di kelas IV SD Swasta Bakti 1.
3. Untuk pengembangan media pembelajaran *Games Book* di kelas IV SD Swasta Bakti 1.

#### 1.6 Spesifikasi Produk

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

NO	ASPEK	SPEKIFIKASI PRODUK
1.	Nama Produk	Media <i>Games Book</i> pembelajaran PKN.

2.	Jenis Produk	Buku permainan ( <i>Games Book</i> ) dalam bentuk hardcopy berisi bacaan, aktivitas, dan mini-games.
3.	Model Pengembangan	<i>Research and Development (R&amp;D)</i> dengan model 4D ( <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i> ).
4.	Sasaran/Pengguna	Siswa kelas IV SD
5.	Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PKN).
6.	Tujuan Pengembangan	Menghasilkan media <i>Games Book</i> PKN yang layak digunakan, menarik, dan mampu menumbuhkan minat baca siswa kelas IV SD melalui aktivitas membaca yang dikombinasikan dengan permainan edukatif.
7.	Durasi Akses	Tidak terbatas, dapat digunakan kapan saja, karena berbentuk fisik.
8.	Instrumen Pengumpulan Data	Lembar validasi, angket dan tes hasil belajar.
9.	Uji Coba Produk	Diterapkan pada siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1

10.	Hasil Efektifitas	Terjadi peningkatan minat baca siswa setelah menggunakan media <i>Games Book</i> dalam pembelajaran PKN.
11.	Keunggulan Produk	Media <i>Games Book</i> menarik dan mudah dipahami, membantu menumbuhkan minat belajar siswa serta membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
12.	Keterbatasan Produk	Media ini membutuhkan kualitas cetak yang baik.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah

#### 1) Manfaat Teoritis

*Games Book* ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, *Games Book* ini dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran PKN.

#### 2) Manfaat Praktis

- Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat belajar dan menumbuhkan minat baca melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media *Games Book*.

- **Bagi Guru**  
Sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menumbuhkan minat baca siswa pada pembelajaran PKN.
- **Bagi Sekolah**  
Sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif untuk menunjang kegiatan literasi disekolah.
- **Bagi Peneliti**  
Sebagai refrensi dan bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif.

## **BAB II**

### **TINJAU PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a) Hakikat Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan akademis. Tanggung jawab utama guru dalam hal ini adalah menyediakan ruang dan lingkungan belajar yang nyaman yang mendukung proses transformasi perilaku siswa. Komunikasi inilah yang kemudian memunculkan hasil belajar, yang bisa terlihat dari perubahan perilaku dalam hal pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Nurdin et al., 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran (Pratiwi & Amelia, 2021).

Guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai gaya belajar peserta didik maupun minat belajar peserta didik sehingga peserta didik semakin dapat berkembang yang terlihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Guru dapat mempergunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki ketertarikan dan memudahkan peserta didik lebih paham terhadap materi yang disampaikan guru (Panjaitan et al., 2020). Media pembelajaran dapat digunakan dari sesuatu yang dekat dengan lingkungan anak-anak yang dapat

dikaitkan dengan kebutuhan di dalam keseharian peserta didik yang dapat mendorong minat peserta didik dalam mempelajari materi yang hendak diajarkan.

Menurut (Trisiana & Pancasila, 2020) media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyalurkan pesan yang dapat memicu pikiran, dan rasa ingin tahu siswa sehingga mendorong terjadinya penambahan informasi baru pada siswa. Selanjutnya media pembelajaran merupakan alat perantara seperti televisi, radio, bahan cetakan, namun meliputi orang atau manusia sebagai sumber informasi atau berupa kegiatan berdiskusi, seminar ataupun yang lainnya untuk bertujuan menambah ilmu dan informasi serta mendorong siswa untuk menambah sikap terampil (Selfiani et al., 2025). Media pembelajaran dapat melibatkan berbagai bentuk, seperti media cetak (buku, buletin, atau materi tulis), media audiovisual (presentasi, rekaman suara, atau video), serta media digital (aplikasi, platform online, atau multimedia interaktif).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan informasi materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan sikap dan keterampilan mereka. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Alat ini dapat memancing perhatian dan rasa ingi tahu siswa sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar.

Selain itu media pembelajaran adalah alat bantu yang berisi materi pelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga bisa menyampaikan pesan dengan baik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar. Media pembelajaran juga dianggap sebagai alat yang bisa membantu mempermudah proses belajar bagi siswa dan guru, memberikan pengalaman yang lebih nyata atau abstrak menjadi lebih konkret, serta mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Media ini juga dapat membantu menyelaraskan antara teori yang diajarkan dengan kondisi nyata di dunia nyata. Media pembelajaran berperan penting dalam pendidikan modern karena para pendidik sadar akan perbedaan cara belajar siswa.

#### **b) Tujuan Media Pembelajaran**

Fadilah & Kanya (2023) Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Pendidikan yang diselenggarakan harus dapat mewujudkan siswa yang literasi sehingga mampu menghadapi tantangan masa depan untuk dirinya, orang tua dan masa depan Bangsa ini (Chairunnisa & Pratiwi, 2020).

Daniyati et al (2023) Mengatakan tujuan media pembelajarann dalam proses mengajar antara lain:

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjaadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tujuan Media pembelajaran adalah alat yang bisa menyampaikan pesan dan merangsang hasrat belajar siswa, sehingga mendorong proses belajar berlangsung pada setiap siswa. Media ini membuat suasana belajar mengajar lebih menarik minat peserta didik, menjadikan materi pelajaran lebih mudah dipahami karena maknanya lebih jelas. Dengan adanya media pembelajaran, metode mengajar bisa lebih beragam dan lebih menarik.

### **c) Fungsi Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran dirancang dengan berbagai fungsi yang dapat mendukung efektivitas pengajaran. Fungsi-fungsi ini membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan guru yang memberikan informasi dengan siswa yang menerima informasi. Tujuannya adalah

untuk menampilkan objek-objek yang sulit dilihat dengan mata telanjang. Setiap media pembelajaran memiliki keistimewaan tersendiri, dan pemilihan media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Suranda & Khadafi, 2024).

Karomah, Nailatil et al (2024) Penggunaan media pembelajaran juga bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, motivasi, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, hal ini bisa menjadi salah satu faktor yang mendukung hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam meningkatkan hasil belajar, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar kompetensi siswa bisa meningkat. Dengan demikian, media pembelajaran bisa membuat proses belajar-mengajar berjalan baik antara guru dan siswa, serta media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien.

Dalam hal fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam (Nurlaila et al., 2025), beberapa hal harus ditekankan: (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diserahkan; (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi; (5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan; (6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja; (7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; (8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan

materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian, memotivasi siswa agar lebih aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media mampu menjembatani pengalaman langsung dengan konsep yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Fungsi lainnya adalah memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi, permainan, atau demonstrasi yang relevan dengan materi.

#### **d) Mafaat Media Pembelajaran**

Menurut (Nurfadhillah et al., n.d.) manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu tenaga dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual,auditori dan kinestetiknya; (5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Media pembelajaran memberikan manfaat tidak hanya bagi peserta didik yang menikmati materi menggunakan berbagai media tetapi juga oleh guru yang dapat mengurangi beban dalam menjelaskan dan dapat menyimpulkan materi secara lebih detail kepada peserta didik. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Arifin, 2024).

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran:

(1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik; (3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuntutan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya (Ibrahim et al., 2023).

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dibahas sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa manfaat dari media tersebut adalah membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan terstruktur sehingga tidak terlalu bergantung pada ucapan saja, memberikan semangat belajar kepada anak melalui rasa ingin tahu mereka, serta memperkaya metode pembelajaran dengan variasi yang beragam, bukan hanya melalui komunikasi lisan saja. Selanjutnya, manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan berbagai pengalaman belajar yang beragam kepada peserta didik, meningkatkan kesan belajar yang bermakna bagi mereka, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik.

Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar dapat lebih interaktif, dan penggunaan media juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif antara pengajar dan siswa. Selain itu manfaat media pembelajaran membantu peserta didik dalam membangun struktur, konsep, dan sistem terhadap informasi yang diperoleh, sehingga menghasilkan pengalaman yang bermakna.

Selain itu, media pembelajaran juga memperkaya pengalaman peserta didik mengenai suatu konsep, yang kemudian bisa dikembangkan secara berkelanjutan.

### **2.1.2 Hakikat Media *Games Book***

#### **a) Pengertian Media *Games Book***

*Games Book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa. Media *Games Book* biasanya digunakan untuk anak-anak yang belum sekolah maupun anak yang sedang duduk dibangku taman kanak-kanak. Media *Games Book* pada umumnya hanya berupa buku yang didalamnya berisi permainan untuk melatih psikomotorik siswa. *Games book* adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat permainan yang menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. tentang penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa, hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan positif pada minat dan sikap membaca siswa yang dibuktikan dengan tes hasil belajar. (Mirnawati, 2020)

Menurut (Septiana et al., 2025) “Buku permainan adalah buku yang berisi permainan-permainan menarik yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Buku permainan berisi berbagai macam permainan serta memuat petunjuk dan petunjuk untuk sedang bermain game. Setiap permainan menghadirkan masalah dan mengajukan pertanyaan tentang pelajaran. Penyajian suatu masalah dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk menemukan solusi yang berbeda terhadap suatu masalah, dan meskipun hal ini dapat dilakukan sendiri atau bersama anggota kelompok, namun media ini cocok untuk dilakukan.

*Games book* merupakan sebuah media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sejak dini. *Games book* adalah media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk memahami materi kepada peserta didik melalui sebuah permainan. *Games Book* merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran dengan permainan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, kreatif, dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. *Games book* memuat berbagai permainan beserta aturannya yang terselip di sebuah buku, melalui permainan diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan menambah minat baca peserta didik agar selalu belajar. Bentuk permainan yang terdapat pada *Games Book* menyesuaikan materi yang diajarkan (Ariq & Marmoah, 2020).

*Games Book* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa. Media *Games Book* pada umumnya hanya berupa buku yang didalamnya berisi permainan untuk melatih psikomotorik siswa. Di dalam *Games Book* terdapat macam-macam permainan beserta petunjuk penggunaan juga tata cara penyelesaian permainan tersebut. Pada tiap permainan akan menyajikan permasalahan dan ada pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Buku permainan merupakan salah satu media yang dapat menggugah minat membaca siswa. Jika beruntung, siswa akan terinspirasi untuk belajar bahasa Indonesia melalui *Games Book* dan menghasilkan pendekatan kreatif mereka sendiri terhadap bahasa tersebut (Erawahyuni et al., 2023).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Games Book* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk

buku yang memadukan unsur permainan, bacaan, dan visual yang menarik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. *Games Book* menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti teka-teki, permainan mencocokkan, kuis sederhana, dan instruksi permainan lainnya yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lebih jauh, *Games Book* dianggap mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka membutuhkan media yang bersifat visual, menyenangkan, dan mudah dipahami. Dengan adanya kombinasi antara bacaan dan aktivitas permainan, *Games Book* dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa saat belajar, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan motivasi dan minat baca mereka. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif karena siswa dapat membaca materi sekaligus berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam buku.

Melalui penyajian materi yang ringkas, bahasa yang sederhana, serta desain yang menarik, *Games Book* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep, melatih kemampuan berpikir, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa *Games Book* merupakan media pembelajaran inovatif yang sangat relevan digunakan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan minat baca siswa melalui kegiatan belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan.

### **b) Tujuan Media *Games Book***

Tujuan utama media *Games Book* adalah untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi serta membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena disajikan dalam bentuk permainan yang dekat dengan dunia mereka. menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Melalui penyajian materi dalam bentuk permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi. Pembelajaran yang dikemas dengan aktivitas bermain terbukti mampu meningkatkan konsentrasi dan rasa ingin tahu. (Ariq & Marmoah, 2020).

*Games book* bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran alternatif untuk menumbuhkan minat baca siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Konsep ini muncul bersamaan dengan masalah kelas yang perlu diselesaikan. Selain itu, buku permainan ini adalah media pembelajaran yang dibuat untuk membuktikan teori bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berangkat dari berbagai dasar konsep yang muncul, penulis membuat media permainan ini sebagai media pembelajaran untuk menunjukkan bagaimana media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Hal ini disebabkan oleh sifat *Games book* yang menggabungkan elemen kompetisi dan interaktivitas (Erawahyuni et al., 2023).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media *Games Book* adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan melalui penggabungan kegiatan membaca dan permainan. Media ini bertujuan meningkatkan minat baca siswa dengan menyediakan aktivitas yang mendorong mereka membaca instruksi dan informasi secara mandiri. Selain itu, *Games Book* ditujukan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui tampilan visual dan aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Media ini juga memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

### c) Fungsi *Games Book*

Media *Games book* meningkatkan minat baca siswa. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan ini meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. *Games book* memiliki kemampuan untuk meningkatkan berbagai aspek minat baca, meskipun ada beberapa masalah saat menggunakannya pertama kali. ebagian besar siswa menunjukkan minat yang meningkat dalam kegiatan membaca. Hal ini disebabkan oleh sifat *Games book* yang menggabungkan elemen kompetisi dan interaktivitas, yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Ariq & Marmoah, 2020).

Media *Games Book* memiliki berbagai fungsi penting dalam pembelajaran, salah satunya sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan menyenangkan. Sebagai media visual dan aktivitas, games book berfungsi memperjelas konsep yang sulit sehingga lebih mudah dipahami oleh

siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan tidak monoton melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Fungsi motivasional juga muncul karena bentuk permainan dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Keseluruhan fungsi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Laily & Rahmawati, 2025).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media *Games Book* adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu memperjelas materi melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas permainan sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Media ini berfungsi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan aktif karena menyediakan kegiatan yang melibatkan visual, membaca, serta aktivitas bermain. Selain itu, *Games Book* berfungsi meningkatkan interaksi antara siswa dan guru maupun antar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif. Media ini juga berperan sebagai sarana latihan dan penguatan materi.

#### **d) Manfaat Media *Games Book***

Media *Games Book* dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menarik minat baca siswa. Daya tarik tersebut meliputi unsur teks bacaan yang singkat, gambar yang mendukung isi teks bacaan, desain buku yang memainkan berbagai unsur warna, dan berbagai permainan yang pernah dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, media *Games Book* dianggap mampu meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran PKN, karena media ini dapat memberikan pengalaman

dan kesan membaca yang lebih menyenangkan. Manfaat dari penggunaan media Games Book yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan media ini terdapat permainan yang bisa merangsang peserta didik melakukan kegiatan (Damayanti, Hilma et al., 2023).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memiliki sejumlah manfaat penting dalam proses pembelajaran. *Games Book* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton karena memadukan unsur permainan dengan bahan bacaan. Media ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, baik dalam membaca maupun memahami isi materi. Selain itu, *Games Book* dapat menumbuhkan minat baca, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan berpikir kritis melalui berbagai aktivitas permainan yang terdapat di dalamnya.

#### **e) Kelebihan dan Kekurangan Media *Games Book***

Menurut Rahmat (2021) kelebihan *Games Book* antara lain:

1. Dalam memberikan proses pembelajaran, media *Games Book* dapat meningkatkan daya ingat siswa karena materi disampaikan melalui aktivitas permainan yang menyenangkan.
2. Dalam membantu proses pembelajaran, media *Games Book* mampu meningkatkan minat baca siswa karena tampilannya yang interaktif dan tidak monoton.
3. Dalam kegiatan belajar, media *Games Book* dapat meningkatkan motivasi siswa karena adanya tantangan, poin, dan kompetitif.

4. Dalam proses pemahaman materi, media *Games Book* dapat mempermudah siswa memahami konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar.
5. Dalam aktivitas kelas, media *Games Book* mampu melatih kerja sama dan komunikasi siswa karena beberapa permainan dilakukan secara berkelompok.
6. Dalam proses pembelajaran tematik, media *Games Book* dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai materi sehingga lebih fleksibel digunakan di SD.

Selain itu terdapat kelemahan pada media pembelajaran *Games Book* antara lain:

1. Dalam proses pembuatan media *Games Book* membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama karena guru harus mendesain isi permainan dan tampilan.
2. Dalam pelaksanaan kegiatan, media *Games Book* membutuhkan pengawasan guru yang intensif agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.
3. Dalam penggunaan di kelas, media *Games Book* berpotensi membuat siswa lebih fokus pada permainan daripada materi sehingga guru harus memberi arahan.
4. Dalam penyediaan media, *Games Book* membutuhkan biaya pembuatan seperti kertas, tinta, dan percetakan.

5. Dalam penerapannya, tidak semua siswa memiliki ketertarikan yang sama terhadap jenis permainan tertentu, sehingga efektivitas dapat berbeda beda.

**f) Indikator (Pencapaian)**

Sebelum menyajikan tabel indikator, perlu dijelaskan bahwa indikator pencapaian digunakan sebagai acuan untuk melihat sejauh mana media *Games Book* memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran. Indikator ini disusun berdasarkan komponen kelayakan materi, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan media bagi siswa maupun guru. Dengan adanya indikator tersebut, peneliti dapat melakukan penilaian secara lebih terarah dan sistematis terhadap kualitas media yang dikembangkan. Selain itu, indikator ini berfungsi untuk memastikan bahwa media *Games Book* benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Berikut merupakan tabel indikator kelayakan media *Games Book* yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Siswa

No	Indikator	Keterangan
1	Siswa mampu menyebutkan agama-agama di Indonesia	Keterampilan Kognitif
2	Siswa mampu menjelaskan makna keberagaman agama	Kognitif

3	Siswa mampu mengidentifikasi contoh sikap toleransi	Kognitif
4	Siswa menunjukkan sikap saling menghargai	Afektif
5	Siswa menunjukkan sikap antusias saat bermain	Afektif
6	Siswa mampu bekerja sama dalam permainan	Afektif
7	Siswa mampu menjalankan intruksi permainan	Psikomotorik
8	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	Psikomotorik
9	Siswa mampu mempraktikkan perilaku toleransi	Pikomotor

### 2.1.3 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

#### a) Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Menurut (Magdalena et al., 2020) mengemukakan bahwa Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Sembiring, Br et al., 2023) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena dinilai

penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus-penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut (Mokol et al., 2022) Pengertian PKN adalah, dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PKN ialah upaya memberi bekal terhadap peserta didik melalui pengetahuan dan keterampilan mendasar melalui hubungan warga negara, dan pendidikan bela negara pendahulu, sehingga menjadi warga negara yang baik serta bisa diandalkan oleh bangsa dan negara. PKN ialah sebuah bidang studi yang membekali siswa dengan kemampuan penalaran selain aspek nilai dan moral, terdapat sejumlah teori-teori sosial didalamnya yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diperoleh siswa hanya sekedar produk menghafal saja. Sifat pembelajaran PKN berimplikasi pada proses pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris (Lisnawati et al., 2022).

Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pada pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang membentuk sikap moral setiap orang sebagai warga negara, didasarkan pada nilai-nilai pancasila, untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai yang mulia, serta mengingatkan kita betapa pentingnya hak dan kewajiban yang dimiliki dalam sebuah negara. PKN adalah mata pelajaran yang dibuat untuk membentuk warga negara Indonesia yang pintar, berbakat, memiliki karakter, mampu mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai yang tinggi serta moral yang berasal dari budaya bangsa sendiri. Pelajaran ini juga fokus pada pengembangan warga negara yang lebih baik.

### **b) Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) bertujuan untuk menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, dan demokratis, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab, berinteraksi (Sari et al., 2023). Menurut (Magdalena et al., 2020) tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPN) untuk memberikan kompetensi berpikir secara kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis.

Menurut (Sulina et al., 2024) Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mendidik siswa menjadi warga negara, warga negara, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh diri mereka sendiri, keluarga mereka, komunitas mereka, masyarakat mereka, bangsa mereka, dan negara mereka untuk mencapai tujuan bersama. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran strategis dan penting dalam membangun warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Pelajaran ini membentuk sikap dan perilaku siswa dalam berperilaku sehari-hari sehingga mereka diharapkan menjadi orang yang lebih baik.

Tujuan Pembelajaran PKN adalah untuk menyebarkan pengetahuan yang memperkuat rasa tanggung jawab, membangun patriotisme, dan meningkatkan kesadaran akan negara. Karakter dan nilai-nilai luhur generasi muda Indonesia

sangat dibentuk oleh pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Strategi pengajaran yang inovatif dan menarik minat siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan ini. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Mandiri yang menyatakan bahwa sekolah dasar memiliki otonomi yang lebih besar dalam memilih kurikulum dan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa dapat hidup rukun bersama bangsa lain, berinteraksi dengan bangsa asing dalam dinamika dunia, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan Bahwa tujuan Pembelajaran Kewarganegaraan (PKN) adalah bertujuan memberikan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan, serta mampu berpartisipasi secara baik dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk bertindak cerdas dalam berbagai kegiatan sosial, nasional, dan negara. Melalui pembelajaran ini, siswa ditingkatkan kemampuan untuk berkembang secara positif dan demokratis, sehingga dapat membentuk diri sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia. Tujuan bagi mahasiswa perguruan tinggi adalah mengembangkan wawasan dan semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, kesadaran hukum, penghargaan terhadap keragaman, serta partisipasi dalam membangun bangsa sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Dalam sebuah penelitian, keberadaan penelitian relevan diperlukan untuk memperkuat landasan teoritis serta memberikan gambaran mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Penelitian relevan

juga berfungsi sebagai pembanding sehingga peneliti dapat melihat kesamaan, perbedaan, serta ruang kontribusi baru yang dapat dikembangkan. Pada penelitian ini, penelitian relevan digunakan untuk melihat bagaimana media pembelajaran, khususnya media berbentuk *Games Book*, dengan mengkaji penelitian sebelumnya, peneliti memperoleh acuan mengenai langkah pengembangan, efektivitas media, serta aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam proses implementasi di kelas. Oleh karena itu, beberapa penelitian relevan disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis kesesuaian dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Gita Nopita <sup>1</sup> , Arief Hidayat Afendi <sup>2</sup> , Hanikah <sup>3</sup>	2024	Sama-sama meneliti dampak penggunaan <i>Games Book</i> terhadap pembelajaran.	Penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian saya fokus pada minat baca dan pembelajaran PKN.
2	Distia Hilma Damayanti <sup>1</sup> , Erik Aditia Ismaya <sup>2</sup> , Ahmad Bakhrudin <sup>3</sup>	2023	Sama-sama meneliti pemanfaatan <i>Games Book</i> sebagai media pembelajaran..	Fokus penelitian tersebut adalah hasil belajar IPS, sedangkan penelitian saya pada minat baca di mata pelajaran PKN,

3	Ariq Utama <sup>1</sup> , Sri Marmoah <sup>2</sup> , Suharno <sup>3</sup>	2020	Sama-sama fokus pada minat baca siswa.	Penelitian tersebut dilakukan pada mapel IPS sedangkan dalam penelitian saya dilakukan pada mapel PKN.
4	Anggi Wulandari <sup>1</sup> , Febrina Dafit <sup>2</sup>	2024	Sama-sama penelitian pengembangan media (R&D).	Materi yang digunakan penelitian tersebut tidak berhubungan dengan mapel PKN.
5	Acep Saepul Rahmat, S.Pd., M.Pd. <sup>1</sup> Siti Badriyah, S.Pd. <sup>2</sup> Rini Susilowat, S.Pd. <sup>3</sup>	2020	Sama-sama memanfaatkan <i>Games Book</i> dalam pembelajaran.	Pada penelitian ini menggunakan model <i>Inquiry</i> , sedangkan dalam penelitian saya tidak menggunakan model tertentu karena fokus pada pengembangan media.
6	Acep Saepul Rahmat <sup>1</sup> , M. Syarif Sumantri <sup>2</sup> , Deasyanti <sup>3</sup>	2020	Sama- sama fokus pada pembelajaran kelas IV sd	Materinya tentang Sumber Daya Alam, bukan materi PKN seperti penelitian saya.
7	vika Septiana Hapsari <sup>1</sup> , Yeni Nuraeni <sup>2</sup> , Syahnia	2025	Sama-sama membahas minat baca siswa.	Penelitian tersebut bersifat eksploratif, sedangkan dalam penelitian saya

	Maulida Fitria <sup>3</sup> , Virna Dhia Ulhaq <sup>4</sup> , Rizkia Putri Awalina <sup>5</sup>			bersifat pengembangan media.
8	Eka Rani Erawahyuni <sup>1</sup> , Muhamad Taufik Hidayat <sup>2</sup>	2023	Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D).	Tema <i>Games Book</i> berbeda: penelitian tersebut berbasis cerita “Minuman Nusantara”, sedangkan dalam penelitian saya tentang PKN.

Dari delapan penelitian relevan yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa. Seluruh penelitian menunjukkan bahwa **Games Book** mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Persamaannya terletak pada pemanfaatan *Games Book* sebagai media inovatif di SD, sedangkan perbedaannya terdapat pada tujuan, mata pelajaran, jenjang kelas, dan jenis penelitiannya. Penelitian yang ada juga menjadi dasar kuat bagi peneliti yang berfokus pada” “Pengembangan Media *Games Book* Terhadap Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1”.

### 2.3 Teori Pembelajaran

Dalam filsafat pendidikan, penelitian ini menggunakan aliran Progresivisme sebagai dasar berpikir, karena aliran ini menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, aktivitas, dan keterlibatan siswa secara aktif. Teori progresivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Filsafat pendidikan ini menganggap peserta didik sebagai manusia yang memiliki berbagai kemampuan-kemampuan yang potensial dan harus dikembangkan melalui cara-cara yang kreatif dan inovatif.

Menurut John Dewey, progresivisme adalah aliran filsafat pendidikan yang menekankan bahwa proses belajar harus berpusat pada peserta didik dan diperoleh melalui pengalaman nyata. John Dewey berpendapat bahwa pendidikan tidak boleh hanya menekankan hafalan, tetapi harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan eksplorasi, berinteraksi, dan memecahkan masalah sesuai konteks kehidupannya. Dengan demikian, belajar menjadi proses yang aktif, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Nursalim & Susarno (2025) Penerapan filsafat progresivisme dalam pengembangan literasi anak usia dini tidak hanya membangun keterampilan teknis, tetapi juga menciptakan dasar bagi literasi yang bermakna, relevan, dan berkelanjutan. Temuan yang ada memberikan wawasan bagi pendidik untuk menerapkan prinsip progresivisme dalam pembelajaran, yang tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang holistik dan mendalam. Pendekatan yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pentingnya pengalaman.

Septiana et al (2025) Keberadaan media pembelajaran yang menarik dapat

meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar. Media permainan merupakan pilihan yang tepat karena sesuai dengan sifat anak yang cenderung menyukai bermain. Pembelajaran dengan bantuan media buku permainan diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Media pembelajaran berupa Games Book merujuk pada penggunaan buku yang dirancang dengan permainan guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Konstruktivisme yang dikembangkan Jean Piaget dalam bidang pendidikan dikenal dengan nama konstruktivisme kognitif. Jean Piaget mengemukakan bahwa anak-anak belajar melalui proses kognitif yang bertahap dan berurutan, dan mereka aktif dalam menkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Konstruktivisme sangat menitikberatkan tentang apa dan bagaimana peserta didik mengetahui pengetahuan. Penelitian ini dilandaskan pada filsafat pendidikan konstruktivisme.

Wahyu et al (2024) Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis, metode cerita bergambar memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam konstruksi pemahaman mereka sendiri. Melalui proses interpretasi dan refleksi terhadap cerita bergambar, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan membaca mereka, tetapi juga membangun pengetahuan dan konsep tentang Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih bermakna dan relevan bagi mereka. Konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran.

Purbaningrum et al (2024) Keterkaitan antara minat baca dengan kemampuan berpikir kritis ini juga didukung oleh teori belajar yaitu teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget. Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman yang berasal dari pembelajaran. Teori ini memfokuskan pada proses penemuan pengetahuan yang dikonstruksi secara kenyataan. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan itu sendiri dibangun oleh peserta didik atas peristiwa-peristiwa yang didasarkan pada kenyataan melalui pengalaman. Dengan membaca, maka pola berpikir peserta didik akan berkembang sehingga kemampuan berpikir kritisnya juga ikut terasah.

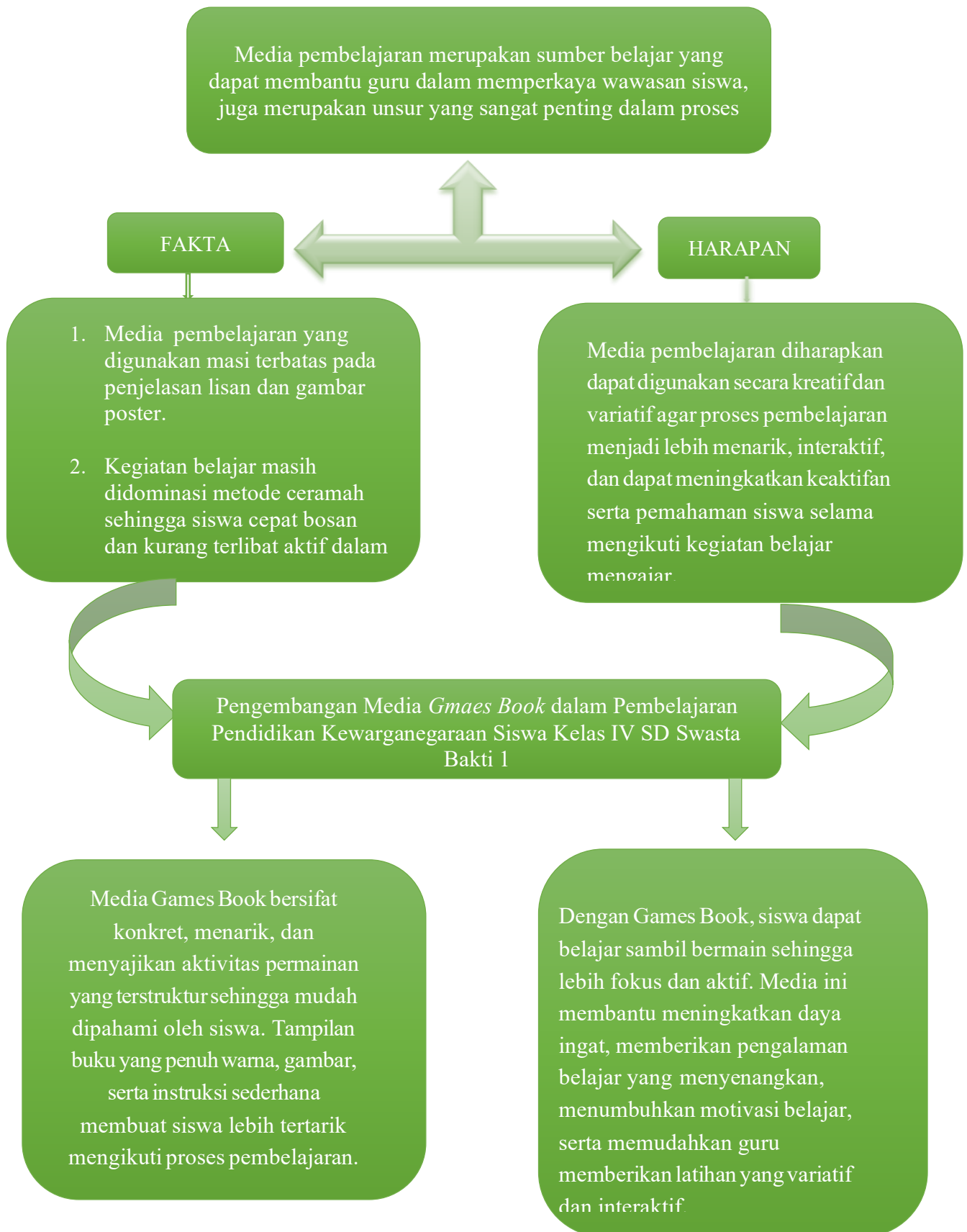
Teori progresivisme dan konstruktivisme menjadi landasan penelitian ini karena keduanya menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam belajar. Progresivisme menurut John Dewey menilai bahwa pembelajaran harus berpusat pada pengalaman nyata yang menarik dan relevan bagi siswa. Media Games Book mendukung pandangan ini karena menghadirkan aktivitas bermain yang mendorong partisipasi langsung. Sementara itu, konstruktivisme menurut Jean Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi dan proses berpikir mandiri. Games Book memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan pemahaman melalui kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, kedua teori tersebut memperkuat bahwa penggunaan Games Book tepat untuk meningkatkan minat baca dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta bermakna.

## 2.4 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang digunakan dalam penelitian. Kerangka berpikir adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis perencanaan dan membahas arah asumsi yang akan diambil. Dalam penelitian kuantitatif, akhirnya hipotesis penelitian akan diterima atau ditolak. Sementara itu, penelitian yang berbentuk pernyataan atau narasi menggunakan data dan teori sebagai dasar penjelasan, serta berakhir dengan pernyataan atau hipotesa yang diperbarui (Syahputri et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih tergolong minim. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV Sd Swasta Bakti 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKN masih terbatas pada poster. Media tersebut hanya berfungsi sebagai penunjang visual dan kurang mampu membuat siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca maupun memahami materi. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, serta menunjukkan minat baca yang rendah.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif ini menunjukkan perlunya media yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat baca siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Games Book*, yaitu media permainan berbasis buku yang menggabungkan bacaan, aktivitas, dan tantangan yang dirancang agar siswa lebih aktif, tertarik, serta terlibat dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN.



## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Slamet, 2022). Menurut (Muqdamien et al., 2021) Mengatakan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu.

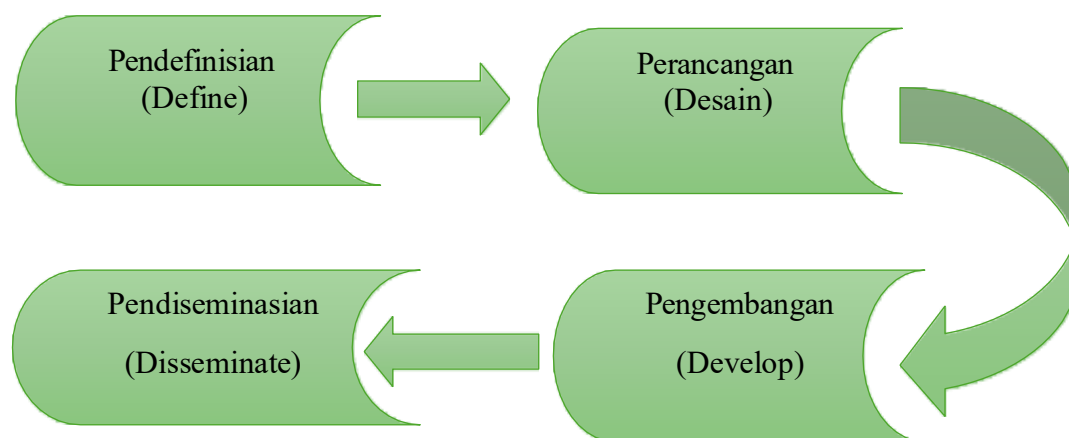
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah adalah jenis penelitian yang bertujuan menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada untuk memperbaiki cara belajar. Produk yang telah dihasilkan nantinya akan diuji coba, kemudian diverifikasi agar memenuhi standar kelayakan dan keefektifan. Setelah produk tersebut terbukti valid, maka produk tersebut dapat diproduksi dalam jumlah yang lebih besar lagi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan yang diterapkan adalah model 4-D (Four D) yang digunakan untuk merancang media pembelajaran berbentuk *Games Book*. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam

Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun (1974) dalam (Johan et al., 2023). Model 4-D merupakan salah satu model pengembangan yang dapat dimanfaatkan untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu: define, design, develop, dan disseminate. Keempat tahapan tersebut berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, mengembangkan perangkat tersebut, serta menyebarkannya.

Berdasarkan model pendekatan diatas, peneliti membataskan penelitian ini menjadi 3D dikarenakan model pengembangan 4D dipilih karena memberikan langkah yang sistematis dan sederhana untuk mengembangkan media pembelajaran. Melalui tahap Define dan Design, peneliti dapat menganalisis kebutuhan serta merancang media sesuai tujuan pembelajaran. Tahap Develop membantu melakukan validasi dan revisi agar media menjadi layak digunakan. Tahap Disseminate memungkinkan media diujicobakan secara terbatas untuk melihat kelayakannya di kelas. Model ini juga lebih praktis dibandingkan model pengembangan lainnya sehingga sesuai digunakan dalam pembuatan *Games Book* yang membutuhkan proses desain, evaluasi, dan penyempurnaan. Dengan demikian, model 4D dianggap paling tepat untuk mendukung keberhasilan pengembangan media *Games Book* dalam penelitian ini.

Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan Four-D (4D)



### 3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan model 4D, berikut penjabaran dari 4 tahapan Pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini:

#### 1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan dan memperjelas kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan proses pendefinisian, penulis dapat menyusun tujuan dan menentukan materi yang akan diajarkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap media yang akan dikembangkan, termasuk analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Tahapan pendefinisian ini terdiri dari lima langkah utama, yaitu:

##### a) Analisis Awal (*Front-end analysis*)

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dalam pembelajaran PKN pada topik Keberagaman Agama,

sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai.

**b) Analisis Siswa (*Learner Analysis*)**

Tujuan dari analisis ini adalah memahami karakteristik peserta didik yang menjadi target media pembelajaran. Proses ini juga membantu mengungkap kendala yang dihadapi dalam pembelajaran PKN, khususnya pada materi Keberagaman Agama.

**c) Analisis Tugas (*Task Analysis*)**

Analisis ini dilakukan untuk merinci tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik agar dapat mencapai kompetensi dasar. Tugas tugas tersebut mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran, serta akan dituangkan dalam bentuk media pembelajaran berupa *Games Book*.

**d) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)**

Analisis konsep dilakukan untuk menetapkan isi materi yang akan dimasukkan dalam media *Games Book*. Peneliti menyusun peta konsep sebagai dasar untuk mengidentifikasi konsep utama yang akan diajarkan dan mengorganisasi materi secara terstruktur.

**2. Tahapan Perancangan (Design)**

Tahap desain bertujuan untuk menyusun rancangan awal media yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Pada tahap ini, peneliti menentukan bentuk, struktur, tampilan, isi materi, serta komponen pendukung yang diperlukan dalam media *Games Book*. Tahap

perancangan bertujuan agar media yang dibuat memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar. Dalam penelitian ini, tahap desain fokus pada pembuatan rancangan awal media pembelajaran berupa *Games Book* dengan topik Keberagaman Agama. Rencana awal dibuat agar menarik dan materinya mudah dipahami, sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Produk awal juga dimodifikasi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing.

### **3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)**

Tahap ini merupakan proses pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk akhir, setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan, penilaian, dan komentar dari dosen ahli media, materi, bahasa, serta data hasil uji coba oleh peserta didik.

### **4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis *Games Book* mulai diujicobakan dalam cakupan yang lebih luas. Namun, karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, implementasi hanya dilakukan di sekolah tempat penelitian berlangsung.

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian ini, yang menjadi tempat penelitian ini adalah SD Swasta Bakti 1 yang beralamat di Jalan Pelajar No.1 Pulo Brayan Bengkel, Kec Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

#### **a) Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media *Games Book* meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga orang dosen ahli media, materi dan bahasa. Subjek kedua kepraktisan respon guru dan respon 28 siswa kelas IV.

#### **b) Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media *Games Book* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berbentuk lembar angket. Untuk angket dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kevalidan objek penelitian. Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini ada 3 jenis, yaitu: Lembar validasi ahli materi dan Lembar validasi ahli media.

#### **3.3.1 Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran**

##### **a) Validasi Ahli Materi**

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi (materi), untuk mengevaluasi validitas materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *Games Book*, dan untuk mengetahui saran atau masukan validator dari segi materi terhadap media yang telah dibuat dan dikembangkan.

**Tabel 3. 1 Angket Penilaian Kelayakan Isi Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Aspek Isi/Materi	Ketepatan konsep materi	Materi sesuai dengan CP
		Materi sesuai dengan indikator
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Kejelasan Materi	Gambar dapat memperjelas materi
		Keakuratan gambar dan materi
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	Keruntutan konsep
	Penyajian Pembelajaran	Kemudahan mengakses materi.

**b) Validasi Ahli Media**

Instrument validasi ahli desain media digunakan untuk mengevaluasi apakah desain yang dibuat pada media pembelajaran *Games Book* . Selain itu juga mengidentifikasi rekomendasi dan masukan validator tentang desain media dari media pembelajaran *Games Book* yang telah dikembangkan. Kisi- kisi instrument untuk validasi ahli desain media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Angket Penilaian Kelayakan Media**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Kebergunaan	Membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan
	Peserta didik mudah dalam memahami materi
	Petunjuk penggunaanya dibuat cukup jelas dan mudah

	dipahami
Desain Tampilan	Gambar yang dibuat sesuai dengan isi materi
	Jenis dan tampilan huruf tidak menggnggu
Desain Ilustrasi (isi)	Petunjuk mengoperasikan yang mudah dipahami
	Penyajian tampilan runtut
	Tingkat kesulitan yang sesuai
	Menantang Bagi peserta didik

### 3.3.2 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

#### a) Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Games Book* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Item Pernyataan
1	Kejelasan	1. Kejelasan dalam penyampaian tujuan. 2. Kejelasan dalam penyampaian materi.	1,2
2	Kepuasan	Tambahan gambar yang menarik.	3
3	Keingintahuan	1. Pengalaman dalam menggunakan <i>Games Book</i> sebagai media pembelajaran. 2. Keingintahuan dalam mengembangkan.	4,5
4	Semangat	Tidak bosan dalam proses pembelajaran.	6
5	Kemudahan	1. Tidak kesulitan dalam mengolah kelas. 2. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.	7,8

6	Ketertarikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keinginan siswa dalam mempelajari materi.</li> <li>2. Ketertarikan menggunakan media sejenis pada penyampaian materi lainnya.</li> </ol>	9,10
<b>Jumlah Butir</b>			

### b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Games Book* yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa

NO	Aspek	Indikator	Item Pernyataan
1	Rasa Senang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesenangan dalam mempelajari materi.</li> <li>2. Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.</li> </ol>	1,2
2	Minat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengalaman yang diperoleh siswa.</li> <li>2. Siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.</li> </ol>	3,4
3	Keaktifan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktif dalam pembelajaran.</li> <li>2. Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran.</li> </ol>	5,6
4	Keseriusan	Konsentrasi siswa dalam pembelajaran.	7
5	Kemudahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.</li> <li>2. Tidak kesulitan dalam menggunakan media.</li> </ol>	8,9
6	Ketertarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis.	10
<b>Jumlah Butir</b>			

### 3.4 Analisis Data Penelitian

Selanjutnya langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian ini ialah melakukan analisis terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian. Adapun teknik analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran *Games Book* yang berkualitas serta memenuhi kriteria kevalidan, dan kriteria kepraktisan.

#### a) Kriteria Kevalidan Media dan Materi Pembelajaran

Analisis kevalidan diperoleh dan dinilai oleh para ahli kemudian dianalisis peneliti. Teknik analisis data untuk kevalidan media dan materi pembelajaran *Games Book* melalui lembar validasi dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validasi} = + \frac{\text{Total Skor Hasil Validasi}}{\text{Total Skor Maksimum}} 100\%$$

**Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria Validasi</b>
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

#### b) Kriteria Angket Kepraktisan Respon Guru dan Siswa

Analisis kepraktisan media *Games Book* dilakukan melalui lembar Observasi selama proses pembelajaran, yang mencakup angket tanggapan dari guru dan peserta didik, dengan langkah-langkah menghitung aspek-aspek yang telah terlaksana dan mengubahnya ke dalam bentuk persentase.

$$\text{Persentase} = + \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} 100\%$$



Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan



<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria Validasi</b>
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

### 3.5 Rancangan Produk

Pada tahap perancangan ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal produk *Games Book* yang akan dikembangkan. Rancangan produk disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap define serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada bagian ini, peneliti menentukan struktur halaman, format penyajian materi, jenis permainan, tata letak, ilustrasi, serta tampilan visual yang digunakan dalam *Games Book*. Desain awal yang dihasilkan disebut sebagai desain hipotetik, yaitu rancangan sementara sebelum melalui proses validasi oleh ahli. Rancangan produk ini menjadi dasar dalam proses pengembangan selanjutnya.

Tabel 3. 7 Desain Hipotetik

NO	Keterangan	Visual Games Book
1.	Cover	
2.	Kata Pengantar	 <p>Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena Games Book berjudul "Keberagaman Agama di Indonesiaku" ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa kelas IV SD memahami keberagaman agama melalui kegiatan membaca dan bermain yang menyenangkan.</p> <p>Besar harapan penulis agar buku ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn serta mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan buku ini.</p> <p>Semoga Games Book ini bermanfaat dan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.</p> <p>Anisya Fitri</p>

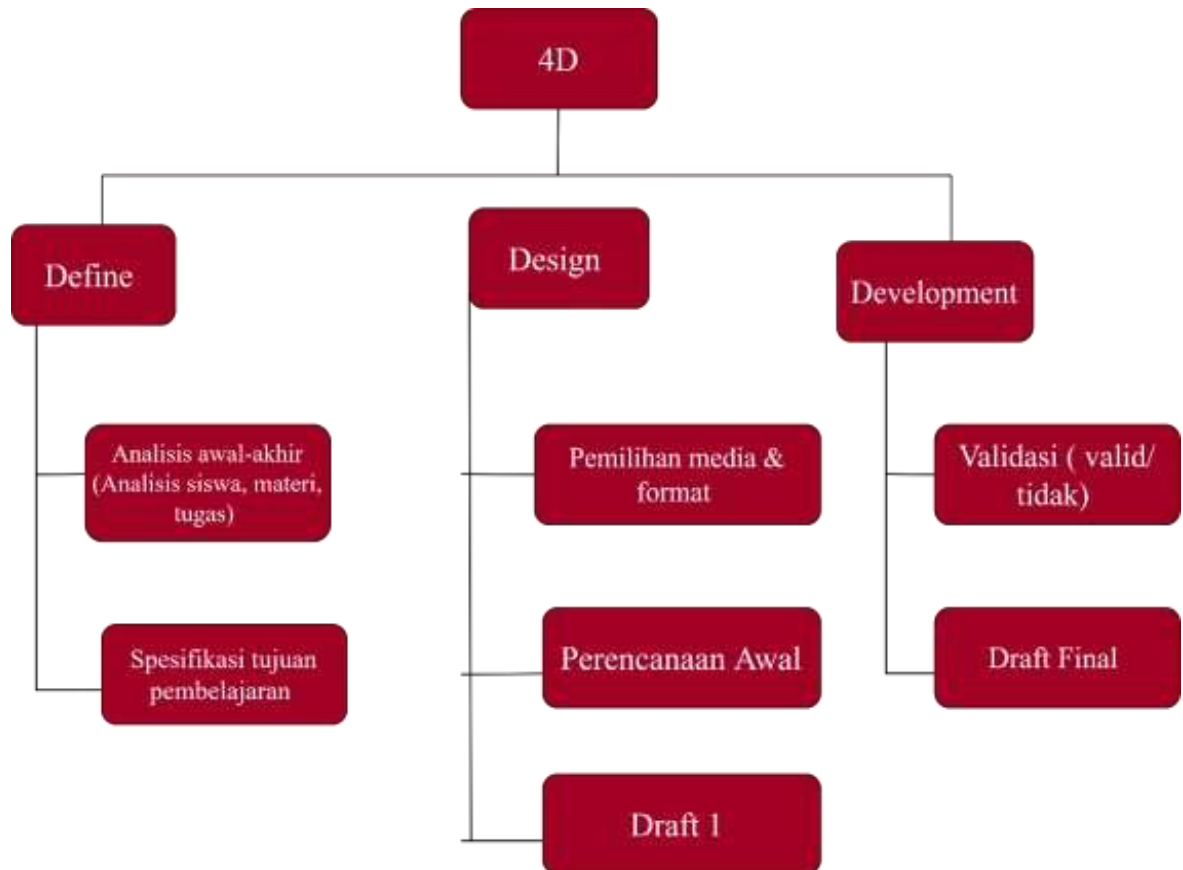
3.	Petunjuk Penggunaan	 <p><b>PETUNJUK PENGGUNAAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bacalah intruksi pada setiap halaman dengan teliti.</li> <li>2. Kerjakan kegiatan secara berurutan dari awal hingga akhir.</li> <li>3. Gunakan gambar, teks, atau contoh yang tersedia sebagai panduan.</li> <li>4. Tuliskan jawaban dengan rapi dan jelas.</li> <li>5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.</li> </ol>
4.	Materi “Keberagaman n Agama”	 <p><b>KEBERAGAMAN AGAMA</b></p> <p>Keberagaman agama adalah kondisi ketika masyarakat memiliki keyakinan dan cara beribadah yang berbeda-beda, namun tetap hidup berdampingan secara damai. Keberagaman ini menunjukkan bahwa setiap orang bebas memeluk agama sesuai kepercayaannya, serta dihargai hak-haknya untuk menjalankan ibadah. Dalam kehidupan sehari-hari, keberagaman agama mendorong masyarakat untuk saling menghormati, bertoleransi, dan bekerja sama tanpa memandang perbedaan keyakinan.</p>

5.	Permainan “Lengkapi Kalimatmu”	 <p><b>LENGKAPI KALIMATMU!</b></p> <p>Indonesia memiliki banyak ..... yang harus dihormati. Sikap ..... membantu kita hidup rukun. Saat teman beribadah, kita harus bersikap.....</p>
6.	Materi “Agam- agama yang diakui di Indonesia”	 <p><b>AGAMA-AGAMA YANG DIAKUI DI INDONESIA</b></p> <p>AGAMA ISLAM</p> <p>AGAMA HINDU</p> <p>AGAMA KRISTEN</p> <p>AGAMA BUDDHA</p> <p>AGAMA KATOLIK</p> <p>AGAMA KONGHUCU</p>

7.	Permainan "Mencari Kata"	 <p>The image shows a word search puzzle titled "MENCARI KATA" (Finding Words). The puzzle is a 15x15 grid of letters. Below the grid, there is a list of words to find: ISLAM, HINDU, KRISTEN, BUDDHA, KATOLIK, and KONGHUCU. The background of the puzzle area features a map of Indonesia and a colorful bird.</p>
----	--------------------------------	--

Desain hipotetik ini merupakan rancangan awal media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap Design dalam model 4D. Rancangan ini masih bersifat sementara dan digunakan sebagai acuan sebelum dilakukan proses validasi oleh ahli. Melalui desain awal ini, peneliti dapat menggambarkan konsep awal tampilan media, mulai dari susunan elemen, komponen visual, hingga struktur isi yang direncanakan akan ditampilkan. Hasil validasi nantinya akan menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**Gambar 3. 2** Prosedur Pengembangan



Secara garis besar tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### **1. Pengumpulan Informasi**

Di tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan cara mengenali masalah yang ada, mengeksplorasi teknologi yang digunakan, memahami kurikulum yang diterapkan, serta menganalisis tugas-tugas yang ditemukan di lapangan. Tujuannya adalah mencari tahu hambatan dalam proses belajar, seperti cara penggunaan media yang ada, bagaimana siswa merespons pembelajaran, jenis pembelajaran yang mereka anggap menyenangkan, seberapa efektif media yang digunakan, serta sampai sejauh mana media bisa meningkatkan hasil belajar dan memengaruhi alur

pembelajaran. Semua ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa.

## **2. Melakukan Perencanaan**

Tahapan ini adalah proses pembuatan media pembelajaran *Games Book* oleh peneliti. Desain dibuat setelah mengetahui permasalahan dan menentukan solusi melalui analisis, dengan fokus pada media *Games Book*. Langkah-langkah dalam desain dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penetapan tujuan pembelajaran yang sistematis dengan hasil dari analisis kurikulum yang telah dilakukan sebelumnya.
- b. Penyajian materi.
- c. Pada tahap ini, peneliti merancang sketsa awal media pembelajaran *Games Book* yang akan dikembangkan. Proses ini mencakup penyusunan tampilan halaman, alur permainan, instruksi yang digunakan, serta materi yang akan disampaikan. Melalui tahap ini, peneliti dapat memastikan *Games Book* memiliki daya tarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

## **3. Pengembangan Produk**

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *Games Book* dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Proses ini berfokus pada penyusunan desain awal yang menggambarkan tampilan dan alur permainan dalam buku. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti meliputi: (a) Menyusun sketsa awal *Games Book* berdasarkan tema pembelajaran serta menata setiap halaman agar sesuai dengan tujuan materi, (b) Mendesain halaman permainan seperti teka-teki, tantangan, kartu aktivitas, atau instruksi yang mendukung keterlibatan siswa, dan (c) Menyusun

ulang tata letak agar tampilan *Games Book* lebih menarik, mudah dipahami, serta siap menuju tahap validasi ahli sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi yang melibatkan dosen sebagai ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Masukan dari para validator akan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan media. Proses validasi ini akan terus dilakukan hingga media dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

#### **4. Uji Coba Produk**

Tahapan ini melibatkan uji coba media *Games Book* secara langsung dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan dua kali: pertama untuk melakukan validasi terhadap materi, media, dan bahasa; dan kedua untuk mengukur kepraktisan melalui validasi oleh guru dan peserta didik

#### **3.6 Pengujian Lapangan**

Pengujian lapangan ini untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media *Games Book*. Dalam penelitian ini pengujian lapangan skala kecil, uji skala kecil merupakan kegiatan uji coba produk / media yang dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada siswa

### 3.7 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan										
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1.	Pengajuan Judul	■										
2.	Acc Judul		■									
3.	Penyusunan Proposal		■	■								
4.	Seminar Proposal				■							
5.	Riset Penelitian					■	■					
6.	Penulisan Skripsi						■	■	■			
7.	Pengesahan Skripsi							■	■	■		
8.	Sidang Meja Hijau								■			

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada penelitian pengembangan ini digunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Tahap-tahap pengembangan tersebut telah dibahas pada bagian sebelumnya. Namun, karena peneliti menyesuaikan model pengembangan dengan kebutuhan penelitian, maka pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap Develop (pengembangan) dan Disseminate (penyebaran) terbatas pada uji coba di sekolah.

##### **1. Tahap Analisis (Analysis)**

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SD Swasta Bakti 1 dikelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik.

###### **a. Analisis Kebutuhan**

Ketika mengembangkan media pembelajaran, tentu berharap media yang dibuat dapat digunakan dan dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan di kelas. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran materi keberagaman agama di kelas IV SD Swasta Bakti 1. Pada tahap ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas IV mengenai proses pembelajaran dan media yang digunakan. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam pengembangan media *Games Book* pada materi keberagaman agama.

Hasil diskusi dengan guru menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran materi keberagaman agama di kelas IV. Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih dominan ceramah dan diskusi biasa. Hal tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga kurang membantu siswa memahami materi keberagaman agama di kelas. Pada pembelajaran biasanya guru menggunakan media yang sederhana berupa gambar-gambar atau poster yang berisi materi pelajaran.

Hasil diskusi dengan guru kelas IV SD Swasta Bakti 1 menyepakati penggunaan media pembelajaran *Games Book* sebagai alternatif dalam pembelajaran materi keberagaman agama. Media ini dikembangkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *Games Book* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu, *Games Book* membantu siswa memahami materi keberagaman agama yang telah diajarkan guru. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan informasi pendukung sesuai dengan kalender akademik sekolah yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan dengan menyiapkan kuesioner sebagai instrumen penelitian untuk menilai media *Games Book* yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media *Games Book*. Lembar validasi tersebut diberikan kepada dosen sebagai ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Games Book* pada materi keberagaman agama.

### **b. Analisis Karakteristik Siswa**

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV SD Swasta Bakti 1 bahwa jumlah siswa kelas IV ada 29 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 17 orang dan siswa perempuan sebanyak 12 orang, dimana rata-rata dari mereka sudah berumur 10 tahun. Pada umur tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran.

## **2. Tahap Desain (Design)**

Perancangan merupakan tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran scrapbook. Tahapan ini terdiri dari tiga bagian, salah satunya adalah:

### **a. Penyusunan Tes Acuan Patokan (*Constructing Criteriom-refenced test*)**

Dalam mengembangkan produk, peneliti menggunakan pendekatan tersendiri dalam menyusun media pembelajaran yang tetap mengacu pada capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan, langkah-langkah yang dilakukan peneliti meliputi:

- 1) Mengembangkan materi yang sudah ada menjadi isi materi yang sesuai untuk media pembelajaran.
- 2) Menyusun media secara runtut berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **b. Pemilihan Fomat (*Format Selection*)**

Langkah menentukan format bertujuan untuk menyelaraskan media pembelajaran

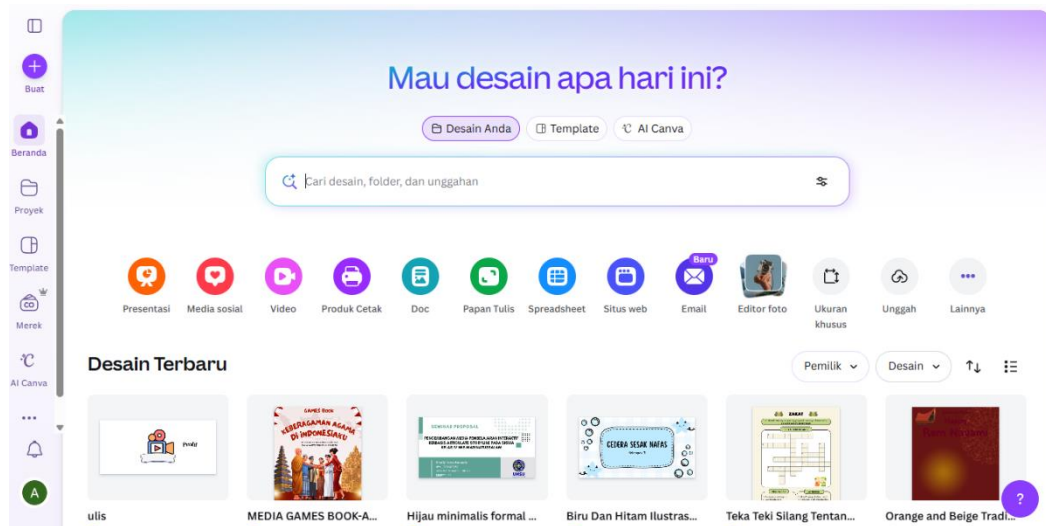
dengan materi yang ingin disampaikan. Pada media *Games Book*, proses ini mencakup penyusunan konten, pengaturan desain visual, dan penulisan teks dengan struktur yang teratur.

### c. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal media pembelajaran *Games Book* bertujuan untuk menciptakan media yang unik dan menarik dalam bentuk buku cetak mengenai Keberagaman Agama. Proses pembuatannya mengikuti tahapan-tahapan pembuatan *Games Book*, yaitu:

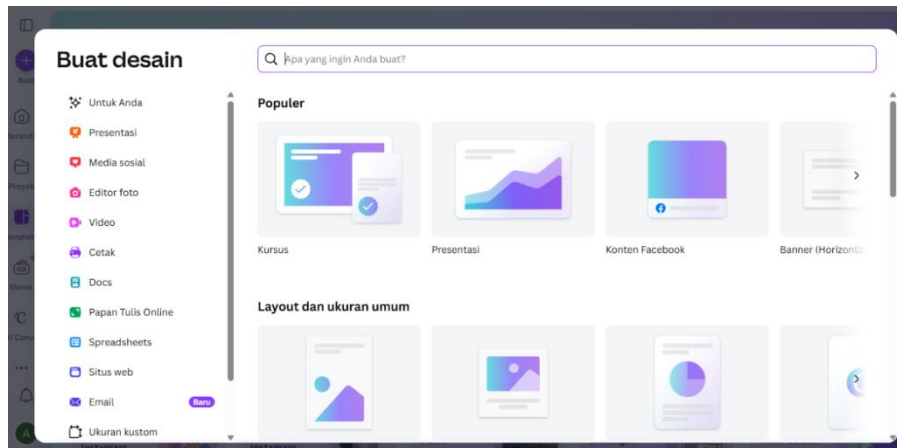
- 1) Menyusun desain awal dengan menentukan tema atau materi pembelajaran yang akan diangkat.
- 2) Menyiapkan aplikasi Canva sebagai alat bantu untuk mendesain *Games Book*.

**Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi Canva**



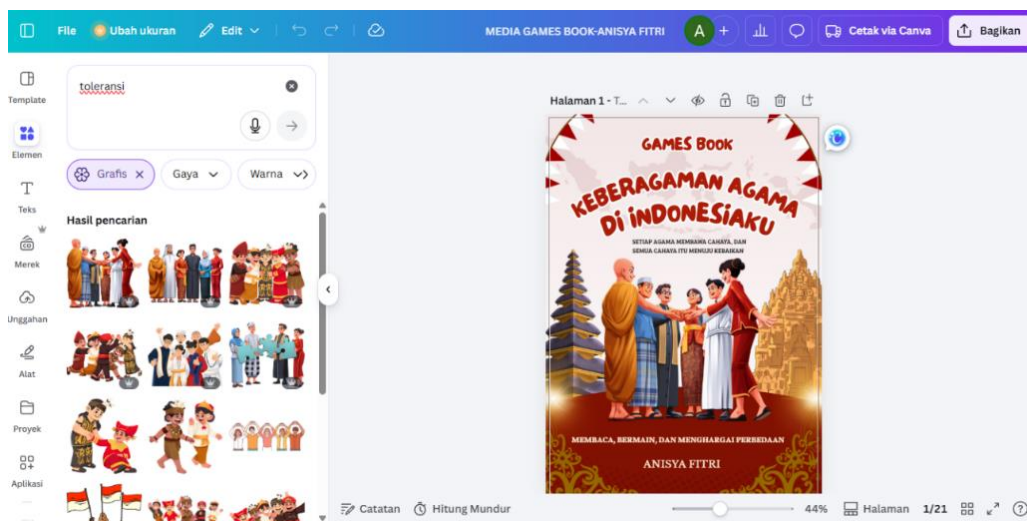
- 3) Kemudian klik sig in => sig in with googel di aplikasi Canva.
- 4) Menentukan template, warna serta tulisan yang akan digunakan.

**Gambar 4. 2 Tampilan Pemilihan Template dan Warna**



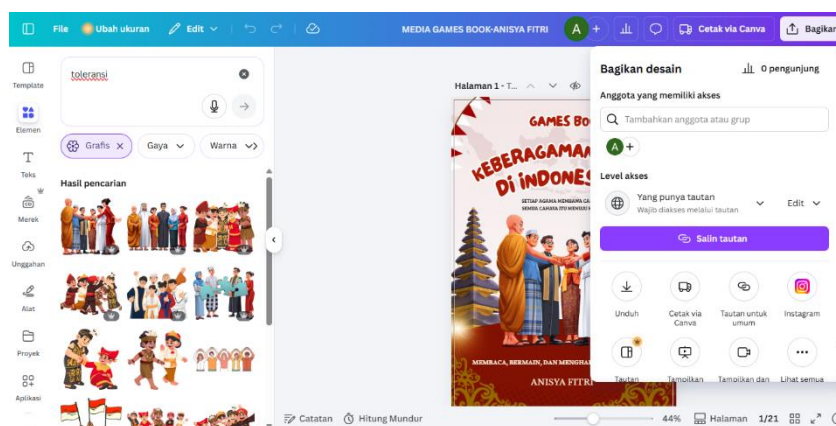
5) Menyusun Karakter Gambar dalam *Games Book*

**Gambar 4. 3 Tampilan Gambar dalam Games Book**



6) Setelah mendesain selesai, media pembelajaran *Games Book* dapat diunduh dengan jenis file yang dibutuhkan.

**Gambar 4. 4 Tampilan Jenis File yang Dapat Diunduh**



Media pembelajaran *Games Book* dicetak sebanyak 21 lembar untuk keperluan validasi oleh para validator. Desain fisik dan isi media ini dirancang menarik, dimulai dari halaman sampul yang menampilkan gambar relevan dengan materi pembelajaran, dipadukan dengan warna-warna kontras agar tampak menarik. Pemilihan judul, gambar, dan kombinasi warna pada sampul bertujuan untuk menarik perhatian siswa saat hendak menggunakan media tersebut, sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Warna dasar sampul menggunakan warna merah sebagai warna utama yang melambangkan semangat dan kebersamaan. Sampul dilengkapi dengan kombinasi warna cerah lainnya seperti kuning dan putih agar menarik perhatian siswa. Pada sampul terdapat ilustrasi peta Indonesia yang menunjukkan keberagaman agama di berbagai daerah. Selain itu, ditampilkan gambar anak-anak dari latar belakang agama yang berbeda sebagai simbol persatuan dan toleransi.

Halaman utama sampul menampilkan judul **“GAMES BOOK KEBERAGAMAN AGAMA DI INDONESIAKU”** dengan ukuran besar dan jelas di bagian tengah. Tepat di bawah judul terdapat subjudul “Setiap agama

membawa cahaya, dan semua cahaya itu menuju kebaikan” sebagai penegasan isi materi. Di latar belakang terdapat ilustrasi peta Indonesia serta gambar tempat ibadah yang menunjukkan keberagaman agama di Indonesia. Pada bagian bawah sampul dicantumkan slogan “Membaca, Bermain, dan Menghargai Perbedaan” serta nama perancang media. Jenis huruf yang digunakan adalah huruf dekoratif dan tebal agar mudah dibaca dan menarik perhatian siswa sekolah dasar.

Berikut merupakan gambaran umum dari media pembelajaran *Games Book* yang telah disusun.

### 1. Halaman Sampul (Cover)

Halaman sampul merupakan bagian awal yang perlu dirancang semenarik mungkin guna menarik perhatian pembaca. Pada media pembelajaran berupa *Games Book* ini, sampul memuat judul utama "GAMES BOOK KEBERAGAMAN AGAMA DI INDONESIAKU" yang sekaligus menjadi ajakan agar pembaca tertarik mengenal lebih jauh mengenai Keberagaman Agama. Peneliti merancang sampul ini dengan harapan dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca dan mempelajari isi *Games Book* yang telah disusun. Bentuk visual dari cover yang terdapat pada media pembelajaran *Games Book* seperti gambar 4.5.

Gambar 4. 5 Tampilan Cover Media Games Book



## 2. Profil Penulis

Halaman profil penulis berisi informasi mengenai identitas penulis sebagai pengembang media pembelajaran *Games Book*. Profil ini disajikan untuk memperkenalkan penulis kepada pembaca serta memberikan gambaran tentang latar belakang penulis dalam menyusun media pembelajaran. Informasi yang dicantumkan meliputi nama, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, agama, serta program studi. Penyajian profil penulis bertujuan agar pembaca mengetahui pihak yang bertanggung jawab dalam perancangan dan pengembangan media.

Gambar 4. 6 Tampilan Profil Penulis



## 3. Kata Pengantar

Kata pengantar berfungsi sebagai bagian pembuka dalam suatu karya tulis. Dalam media *Games Book*, kata pengantar dimaknai sebagai ungkapan tertulis yang menyampaikan rasa syukur dan apresiasi penulis kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Games Book*. Selain itu, bagian ini juga memuat penjelasan singkat mengenai tujuan dari pembuatan media pembelajaran Scrapbook tentang Struktur Tumbuhan.

Gambar 4. 7 Kata Pengantar Games Book



#### 4. Daftar Isi

Halaman daftar isi berfungsi untuk memudahkan pembaca mengetahui susunan isi *Games Book* serta menemukan halaman yang ingin dibaca atau dipelajari. Daftar isi memuat judul-judul bagian, mulai dari halaman sampul, profil penulis, materi keberagaman agama, hingga berbagai permainan dan latihan yang tersedia. Penyusunan daftar isi dilakukan secara sistematis agar siswa dapat menggunakan *Games Book* dengan mudah dan terarah.

Gambar 4. 8 Tampilan Daftar Isi

DAFTAR ISI	
Profil Penulis.....	2
Kata Pengantar.....	3
Daftar Isi.....	4
Petunjuk Penggunaan.....	5
Keberagaman Agama.....	6
Lengkapi Kalimatmu.....	7
Agama-agama yang Diakui di Indonesia.....	8
Mencari Kata.....	9
Tempat Ibadah Setiap Agama.....	10
Menghubungkan Carrbar.....	11
Contoh Sikap Menghargai Keberagaman Agama.....	12
Jalan Menuju Kerukunan.....	13
Contoh Sikap Menghargai Keberagaman Agama.....	14
Pasangan Sikap Toleransi.....	15
Contoh Perilaku Toleransi di Rumah dan Sekolah.....	16
Quiz Cerita Bergambar.....	17
Manfaat Menghargai Keberagaman Agama.....	18
Misi Membaca Cerita Keberagaman.....	19
Penutup.....	20

## 5. Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan berisi cara menggunakan games book dalam pembelajaran. Petunjuk ini membantu siswa dan guru memahami cara membaca materi serta memainkan permainan yang ada di dalam buku. Dengan adanya petunjuk penggunaan, diharapkan siswa dapat belajar tentang keberagaman agama dengan mudah dan menyenangkan.

**Gambar 4. 9** Petunjuk Penggunaan



## 6. Isi *Games Book*

Isi *Games Book* memuat materi tentang keberagaman agama di Indonesia yang disajikan secara sederhana dan menarik. Di dalam buku terdapat penjelasan singkat tentang pengertian keberagaman agama serta jenis-jenis agama yang diakui di Indonesia. Selain materi, disediakan berbagai permainan edukatif seperti melengkapi kalimat, mencocokkan gambar, dan menjawab pertanyaan. Permainan tersebut bertujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain serta memahami pentingnya sikap toleransi.

Gambar 4. 10 Isi Games Book



### 3. Tahap Pengembangan (Develop)

Salah satu tujuan utama dalam proses pengembangan adalah melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang digunakan agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta memilih bahan ajar yang tepat guna mendukung pencapaian tujuan tersebut. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *Games Book* adalah sebagai berikut:

#### a. Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Pada tahap ini, media pembelajaran berupa *Games Book* sedang menjalani proses validasi oleh 2 orang validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Produk yang divalidasi adalah media pembelajaran mengenai materi Keberagaman Agama untuk siswa kelas IV di SD Swasta Bakti 1. Proses ini telah memasuki tahap validasi media oleh para ahli. Tujuan dari pelaksanaan validasi ini adalah untuk memperoleh hasil yang menunjukkan tingkat kevalidan media pembelajaran tersebut.

**Tabel 4. 1 Validator Media Pembelajaran Games Book**

No	Nama	Validator
1	Salman Alparisi Efendi, S.Pd.,M.Pd.	Ahli Media
2	Elma Fiana Tanjung, S.Pd.	Ahli Materi

#### **b. Validasi Ahli Media**

Validasi oleh ahli media adalah proses menilai kelayakan sekaligus kegunaan desain *Games Book*. Tujuan dari proses ini adalah mengecek apakah desain media telah memenuhi indikator yang ditentukan serta mengumpulkan kritik dan saran membangun guna dasar perbaikan media. Penilaian dilakukan melalui penyerahan produk berupa *Games Book* beserta kuesioner validasi. Proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali.

Untuk validasi media dilakukan oleh Bapak **Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** yang dilakukan pada tanggal 22 Januari 2026 . Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang di peroleh yaitu 100%. Sehingga presentase hasil penilaian pengembangan media pembelajaran *Games Book* dari ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.	60	60	100%	Sangat Valid

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Ahli Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$V=100\%$$

Hasil validasi pengembangan media pembelajaran *Games Book* yang telah dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak **Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** Diperoleh skor 60 dengan presentase 100% termasuk kriteria “sangat valid”.

### **c. Validasi Ahli Materi**

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi indikator yang ditetapkan, sekaligus untuk mengumpulkan masukan dan saran demi penyempurnaan media. Penilaian dilaksanakan dengan menyertakan materi produk *Games Book* beserta kuesioner validasi ahli materi, Kegiatan validasi ini dilakukan sebanyak satu kali.

Untuk validasi materi dilakukan oleh Guru Kelas V SD Swasta Bakti 1 Ibu **Elma Fiana Tanjung, S.Pd.** yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2026. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang di peroleh yaitu 96%. Sehingga

persentase hasil penilaian media pembelajaran *Games Book* dari ahli materi sebagai berikut :

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Mteri**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Elma Fiana Tanjung, S.Pd.</b>	58	60	96,6%	Sangat Valid

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total Skor Hasil Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$V = 96,6\%$$

Hasil validasi materi pembelajaran *Games Book* yang telah dilakukan oleh guru kelas V SD Swasta Bakti 1 ahli materi yaitu Ibu **Elma Fiana Tanjung, S.Pd.** Diperoleh skor 58 dengan presentase 96,6% termasuk kriteria “sangat valid”.

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Games Book**

<b>Aspek Validasi</b>	<b>Presentase Yang Diperoleh</b>	<b>Interpretasi</b>
Media	100%	Sangat Valid
Materi	96,6%	Sangat Valid

#### d. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran Games Book ini dilakukan oleh satu guru, yaitu Ibu **Alya Ramadhani** Guru Kelas IV SD Swasta Bakti 1. Hasil uji coba kepraktisan guru terhadap pengembangan media Pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Games Book* dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 96%. Sehingga persentase hasil penilaian kepraktisan guru terhadap pengembangan media pembelajaran Games Book sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kepraktisan Guru

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Alya Ramadhani	72	75	96%	Sangat Praktis

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Hasil penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran Games Book skor 72 dengan presentase 96% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

#### e. Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik

Uji coba kepraktisan dilakukan oleh peserta didik, untuk mendapatkan data kepraktisan pengembangan media pembelajaran Games Book. Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1. Uji coba dilakukan dengan memberi peserta didik angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Games Book. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh 29 siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1 diketahui bahwa jumlah skor yang telah diperoleh 84% Sehingga persentase hasil uji kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran Games Book sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Kepraktisan Siswa**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Seluruh Siswa Kelas IV SD Swasta Bakti 1	1.839	2.175	84%	Sangat Praktis

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.839}{2.175} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai kepraktisan yang diperoleh siswa sebesar 84%, sehingga media *Games Book* dikategorikan “sangat praktis”. Selain itu, melalui diskusi kelompok, ditemukan bahwa penggunaan media *Games Book* membangkitkan minat baca serta keingintahuan siswa terhadap materi.

## 4.2 Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk *Games Book* pada materi keberagaman agama di kelas IV SD. Media yang dikembangkan bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian membahas penggunaan *Games Book* dalam pembelajaran materi keberagaman agama. Melalui media ini, siswa diharapkan mampu memahami perbedaan agama serta menumbuhkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *Games Book* juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Media pembelajaran *Games Book* merupakan alat bantu belajar yang dirancang dengan memadukan materi, gambar, dan permainan edukatif yang menarik. Media ini disusun dengan tampilan warna yang cerah agar dapat menarik perhatian siswa. *Games book* berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara membuat siswa belajar sambil bermain. Melalui media ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan *Games Book* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, khususnya pada materi keberagaman agama.

Dalam penggunaannya, media *Games Book* berbentuk buku yang berisi materi tentang keberagaman agama di Indonesia dan disertai berbagai permainan sebagai bentuk evaluasi. Materi disajikan secara singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh siswa. Setiap permainan dirancang untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik menjadikan media ini sesuai digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran *Games Book* pada materi keberagaman agama dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media ini memberikan manfaat dalam mendorong motivasi belajar siswa dan membantu pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, *Games Book* juga melatih siswa untuk berpikir dan bekerja sama dalam kelompok. Keunikan *Games Book* terletak pada tampilan setiap halamannya yang berwarna cerah dan dilengkapi gambar menarik. Tampilan tersebut mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Games Book* berfokus pada keberagaman agama di Indonesia. Topik ini dipilih untuk membantu siswa memahami perbedaan agama yang ada di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak mengenal enam agama yang diakui di Indonesia serta contoh sikap saling menghormati antarumat beragama. Selain itu, materi ini bertujuan menumbuhkan sikap toleransi dan rasa persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai keberagaman dalam pergaulan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Pembahasan dalam penelitian ini mencakup tiga hal utama, yaitu: (1) hasil diskusi mengenai proses pengembangan media pembelajaran *Games Book* pada materi keberagaman agama, (2) pembahasan terkait tingkat kevalidan media pembelajaran *Games Book*, dan (3) pembahasan mengenai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Games Book*. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **4.2.1 Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran *Games Book***

Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas IV di SD Swasta Bakti 1 dengan tujuan menilai proses pengembangan *Games Book* sebagai alat bantu belajar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Setelah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, media *Games Book* diuji coba secara langsung kepada siswa. Data yang diperoleh dari hasil uji coba tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi ini menjadi acuan dalam penyempurnaan media pembelajaran.

Fokus utama dalam pengembangan media *Games Book* terletak pada aspek desain, isi materi, dan keefektifan penggunaannya. Desain media disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV, terutama dalam pemilihan jenis huruf, ilustrasi, dan tata letak. Materi disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Saran dari ahli media digunakan untuk memperbaiki tampilan ilustrasi agar sesuai dengan materi keberagaman agama. Selain itu, perbaikan juga dilakukan pada aspek kebahasaan agar lebih jelas dan komunikatif bagi siswa.

Di SD Swasta Bakti 1, buku pelajaran yang digunakan dinilai kurang menarik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa *Games Book* sebagai alternatif yang lebih interaktif pada materi keberagaman agama di kelas IV. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan *Games Book* terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan membaca siswa, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Seiring dengan perkembangan kebutuhan belajar, peran media pembelajaran perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa. *Games book* dirancang dengan berbagai permainan dan kuis menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar serta mendorong kreativitas mereka. Selain itu, media ini tergolong praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, *Games Book* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif pada materi keberagaman agama.

#### **4.2.2 Hasil Diskusi Kevalidan Media Pembelajaran *Games Book***

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase skor dari ahli media sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Games Book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kategori “Sangat Valid”, yang menandakan bahwa isi materi keberagaman agama telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Games Book* yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman agama di kelas IV. Tahap selanjutnya adalah uji coba media kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Media *Games Book* yang telah dinyatakan valid kemudian diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SD Swasta AKTI 1.

#### **4.2.3 Hasil Diskusi Kepraktisan Media Pembelajaran *Games Book***

Penelitian ini melibatkan 29 siswa sebagai subjek uji kepraktisan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, diperoleh persentase skor dari siswa sebesar 84% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Games Book* yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa serta membantu mereka memahami materi keberagaman agama. Selain itu, hasil uji kepraktisan dari guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis”, yang menunjukkan bahwa media *Games Book* praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Games Book* yang dikembangkan dinyatakan “Praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman agama di kelas IV. Tahap selanjutnya adalah penerapan media secara lebih luas untuk melihat kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Media *Games Book* yang telah dinyatakan praktis kemudian digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD sebagai bagian dari evaluasi produk.

#### **4.3 Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Games Book* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Hasil tersebut sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan Penelitian (Nopita & Afendi, 2024) Media pembelajaran *Games Book* berdampak baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan kemampuan belajar siswa melalui media *Games Book* termasuk dalam

kategori yang cukup baik, terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen. Hasil pretest menunjukkan hanya 27% siswa yang mencapai nilai KKM, namun pada posttest semua siswa (100%) sudah mencapai nilai KKM.

Selanjutnya Menurut (Damayanti, Hilma et al., 2023) Hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS yang menggunakan *Games Book* menunjukkan adanya peningkatan pencapaian belajar siswa kelas V SD saat memanfaatkan buku berbasis game. Dalam siklus I, persentase yang diperoleh adalah 72,82% dengan kriteria baik. Pada siklus II, angka meningkat dengan persentase mencapai 80,97% yang termasuk dalam kriteria baik dan berhasil. Sedangkan Menurut (Wulandari & Dafit, 2024) Berdasarkan kriteria validasi media *Games Book* yang dikembangkan, hasilnya sangat valid. Validasi oleh ahli materi memberikan skor 87,45% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi oleh ahli media memberikan skor 92% dengan kategori "Sangat Valid". Maka diperoleh skor rata-rata sebesar 89,7% dengan kategori "Sangat Valid".

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rahmat, Saepul et al., 2020) Dari data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* memengaruhi minat siswa untuk membaca, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap membaca, serta memengaruhi respons siswa, kerja sama antar siswa, dan kinerja belajar mereka. Sebelum digunakan media *Games Book*, rata-rata minat baca siswa sebesar 62,24%, tetapi setelah media tersebut diterapkan, minat baca siswa meningkat menjadi 90,81%. Disisi lain (Septiana et al., 2025) menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Games Book* adalah media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat baca siswa dengan cara

yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini menawarkan pendekatan yang kreatif dengan menggabungkan materi pembelajaran dan permainan yang bermanfaat ini mampu membuat siswa tertarik dan menjadikan kegiatan membaca lebih menyenangkan. Penggunaan media Games Book tidak hanya membantu siswa. Memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Hasil Penelitian (Rahmat, Saepul et al., 2020) dapat terlihat secara jelas peningkatan ketuntasan tes hasil belajar siswa mulai dari pra tindakan sebanyak 6 orang atau 30% dari jumlah keseluruhan Siswa yang mencapai target, pada siklus I berjumlah 9 orang. atau 45% siswa yang mencapai ketuntasan serta siklus II. sebanyak 20 orang atau 100% dari keseluruhan siswa dinyatakan tuntas pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sumber daya alam dan pemanfaatannya melalui penerapan model pembelajaran Inquiry berbantuan media *Games Book* di kelas IV SD.

Menurut (Erawahyuni et al., 2023) mengatakan *Games Book* memenuhi semua kriteria analisis kebutuhan yang diperlukan oleh siswa, sehingga *Games Book* ini cocok digunakan untuk meningkatkan ketertarikan membaca di kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji ahli, dari ahli media dan ahli materi yang menunjukkan nilai persentase kelayakan media yang sangat tinggi dan tergolong dalam kategori sangat baik. alidasi ahli media dilakukan penilaian pada tiga aspek yaitu aspek kebaruan media sebesar 87,50% (sangat baik), aspek desain media 90,00% (sangat baik) dan aspek penggunaan media 91,66% (sangat baik). Sedangkan validasi ahli materi dilakukan penilaian pada empat aspek yaitu

aspek penggunaan bahasa 85,71% (sangat baik), aspek penggunaan tanda baca 87,50% (sangat baik), aspek unsur teks cerita 100% (sangat baik), dan aspek isi teks cerita 95,00% (sangat baik).

Hasil Penelitian (Naimi et al., 2026) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Games Book* berpengaruh signifikan terhadap minat membaca siswa kelas III di SD. Media ini sukses menarik perhatian para siswa dan menambah ketertarikan mereka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Di samping itu, terdapat perubahan yang mencolok dalam minat membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Games Book*. Sebelum intervensi, mayoritas siswa belum memenuhi standar minat baca yang tinggi, namun setelah menggunakan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai minat baca mereka, dengan banyak yang mencapai kriteria tinggi atau sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa media *Games Book* bisa menjadi opsi yang efektif untuk meningkatkan minat baca siswa.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Games Book*, memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan *Games Book* juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena pembelajaran disajikan secara menarik dan interaktif. Selain itu, media *Games Book* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta melatih kerja sama dalam kegiatan kelompok. Media pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keberagaman agama di sekolah dasar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan media pembelajaran *Games Book* untuk materi Keberagaman Agama di kelas IV SD Swasta Bakti 1, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Games Book* ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Four-D (4D), yang sebenarnya terdiri dari empat tahapan utama. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya menerapkan tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan produk. Setelah itu, dilakukan revisi produk serta uji coba di lapangan.
2. Pada tahap validasi produk media pembelajaran berupa *Games Book* yang telah dikembangkan, dilakukan uji kelayakan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak". Validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 96,6% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pada tahap uji kepraktisan, peneliti melaksanakan uji coba dengan melibatkan 29 peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kepraktisan sebesar 84% dari siswa, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid/Praktis". Sementara itu,

penilaian dari guru memberikan skor sebesar 96% dengan kategori yang sama.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Games Book* mampu mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu serta kemandirian siswa kelas IV SD Swasta Bakti 1 dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKN materi Keberagaman Agama.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dan kesimpulan diatas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan media *Games Book* secara rutin guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN, khususnya materi Keberagaman Agama. Guru diharapkan terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa dianjurkan untuk aktif menggunakan media pembelajaran, baik di ruang kelas maupun di luar batasan kelas, sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan pemahaman materi lebih maksimal. Diharapkan siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan kreativitasnya melalui media pembelajaran yang inovatif.

### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah mendukung penggunaan media inovatif seperti *Games Book* dengan menyediakan fasilitas atau sarana yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti lain dapat mengembangkan media *Games Book* pada materi atau mata pelajaran lain, serta mengeksplorasi media digital atau gabungan media konvensional dan digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan perihal pengaruh penggunaan media *Games Book* terhadap hasil belajar, atau motivasi siswa.

## REFERERENSI

- Ardelia, A. P., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). *Strategi Efektif dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar*. 4.
- Arifin, J. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*. 4, 263–277.
- Ariq, & Marmoah, S. (2020).  *baca pembelajaran ips pada kelas iv sekolah dasar*. 449, 7–12.
- Chairunnisa, A., & Pratiwi, I. (2020). *PKM Pojok Baca Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di UPT Sekolah Dasar Chairunnisa Amelia Indah Pratiwi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Email : chairunnisaamelia@umsu.ac.id Abstrak program kegiatan pembangunan*. 2(2), 146–151.
- Dahnial, I. (2024). *Development of Edugames on Pancasila Material to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students in Elementary Schools Pengembangan Edugames pada Materi Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(2), 83–93.
- Damayanti, Hilma, D., Ismaya, Aditia, E., & Bakruddin, A. (2023). 3 1,2,3. 09.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Erawahyuni, E. R., Hidayat, M. T., Surakarta, U. M., Book, G., Baca, M., Dasar, S., & Erawahyuni, E. R. (2023). *ELSE ( Elementary School Education CERITA “ MINUMAN NUSANTARA ” UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II DI SEKOLAH* (Vol. 7, Issue 1).
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).

- Ibrahim, F., Hendrawan, B., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Tasikmalaya, U. M., Tasikmalaya, K., Barat, P. J., & Ibrahim, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(2), 102–108.
- Johan, J. R., Iriani, T., Maulana, A., & Negeri, U. (2023). *Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan*. 01(06), 372–378.
- Karomah, Nailatil, F., Ramli, Januarga, Z., & O'di, M. (2024). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 4(1), 72–80.
- Laily, N., & Rahmawati, N. (2025). *IMPLEMENTASI MEDIA GAME BOOK GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER ( Q & A ) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 6(3), 725–735.
- Langi, A., & Setyaningtyas, E. W. (2022). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar*. 5, 5296–5303.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD*. 6(1), 652–656.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. 2, 97–104.
- Mirnawati. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. 9(1), 98–112.
- Mokol, N. A., Juni, F., Putri, K., Wulandari, M. T., Aini, R., & Suni, M. H. (2022). *PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI INDONESIA*. April, 1082–1088.

- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, Puji, D. (2021). *TAHADAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT ( R & D ) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS*. 6(1).
- Mustami, M. K., Damayanti, E., Limpo, Y., Romangpolong, N., Gowa, K., & Selatan, S. (2021). *Bioedusiana*. 6(2), 291–304.
- Nopita, G., & Afendi, A. H. (2024). *Pengaruh Media Ajar Games Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 1 Sindanghayu*. 4, 11039–11051.
- Nurdin, S., Kosim, M., Irfanda, H., Universitas, P., Negeri, I., & Bonjol, I. (2024). *Inovasi Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Padang Pariaman*. 4, 16937–16947.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH*. 3, 289–298.
- Nurjanah, & Cahyana, U. (2021). *Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning Dan Berpikir Kreatif*. 17(1), 51–58.
- Nurlaila, E., Fauziah, Nur, E., & Rosyidah, A. (2025). *Jurnal Pendidikan Madrasah*. 3(01).
- Nursalim, M., & Susarno, L. H. (2025). *Analisis Implikasi Filsafat Progressivisme dalam Mengembangkan Literasi Anak Usia Dini*. 8, 1726–1732.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Abstrak*. 4(2), 588–596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Pratiwi, I., & Amelia, C. (2021). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran*

- Purbaningrum, A. D., Indriastuti, J., Poerwanti, S., & Ragil, I. (2024). *Hubungan antara minat baca dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar*. 449, 31–36.
- Sari, R. P., Aprillionita, R., Rukmawianfadia, R., Iskandar, S., Tiara, N., & Sari, A. (2023). *Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD*. 2(3), 171–179.
- Selfiani, D., Syahid, Aah, A., & Kusman, R. (2025). *AL-IRSYAD*. 4(2), 391–403.
- Sembiring, Br, J., Fatimah, L., & Novia, R. (2023). *Hakikat pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan bela negara*. 1(1), 23–28.
- Septiana, A., Nuraeni, Y., Fitria, S. M., Ulhaq, V. D., & Awalina, R. P. (2025). *Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD keterampilan , salah satunya adalah keterampilan membaca . Membaca adalah keterampilan*. 2.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN ( R n D )*.
- Sukmawati, A. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(4), 2048–2057.
- Sulina, W., Riyanti, I., & Serli, Ode, W. (2024). *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: MENINJAU TUJUAN UTAMA PEMBENTUKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DASAR*. 01, 10–17.
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. 4.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.
- Trisiana, A., & Pancasila, P. (2020). *KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN*. 10(November), 31–41.

Wahyu, N., Budianto, E., Wuryani, M. T., & Primadoni, A. B. (2024). *Peningkatkan Minat Baca Kelas II SD dengan Metode Cerita Bergambar*. 5(4), 5528–5536.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Modul Ajar

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

#### A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Anisya Fitri
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	PKN
Elemen	Keberagaman Agama
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami keberagaman agama yang ada di Indonesia serta menunjukkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
Komptensi Awal	Peserta didik dapat mengetahui bahwa Indonesia memiliki banyak suku, budaya, dan agama yang berbeda.
Alokasi Waktu	15-20 Menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berpikir Kritis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong royong</li> <li>• Berkebinekaan Global</li> </ul>
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap muka,
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TaRl (Teaching at the Right Level)
Model Pembelajaran yang Digunakan	PBL (Problem Based Learnig)
Metode Pembelajaran	Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi Penugasan
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar: Buku paket, Bahan ajar, Internet</li> <li>• Media pembelajaran: Media Games Book</li> <li>• Alat: Laptop</li> </ul>
Sumber Belajar	Buku Paket PKN dan Media Games Book

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran tentang Keberagaman Agama melalui pembuatan media ajar, sehingga peserta didik mampu memahami pentingnya sikap toleransi antarumat beragama dengan benar.

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru tentang Keberagaman Agama, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Keberagaman Agama dengan benar dan tepat. <b>(C1-Pengetahuan)</b></li> <li>• Melalui media pembelajaran yang ditampilkan guru, peserta didik dapat menyebutkan agama-agama yang diakui di Indonesia dengan benar <b>(C2-Pemahaman)</b></li> <li>• Melalui kegiatan penugasan berdiskusi kelompok, peserta didik mampu mengidentifikasi contoh sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. <b>(C4-Menganalisis)</b></li> </ul>
<b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memahami bahwa perbedaan agama merupakan bagian dari keberagaman Bangsa Indonesia yang harus dihormati. Dengan saling menghargai dan bersikap toleransi, kehidupan di sekolah dan masyarakat dapat berjalan rukun dan damai.</li> </ul>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah semua teman di kelas memiliki agama yang sama?</li> <li>• Mengapa kita harus menghormati teman yang berbeda agama?</li> </ul>

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>TAHAP</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)</b>	<b>ESTIMINASI WAKTU</b>
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.	Religius, Beriman bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa	<b>5 Menit</b>
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru.	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu "Garuda Pancasila"		

	4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	5. Peserta didik diberikan pertanyaan pematik oleh guru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah semua teman di kelas memiliki agama yang sama?</li> <li>• Mengapa kita harus menghormati teman yang berbedea agama?</li> </ul>	Mandiri, Critical thinking	
	6. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Sintaks 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</b>		<b>10 Menit</b>
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana sikap kita ketika teman sedang beribadah?</li> </ul>		
	2. Peserta didik menyimak guru saat menjelaskan materi tentang Keberagaman Agama.		
	3. Peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang ditampilkan guru.	<i>Critical thinking</i>	
	4. Peserta didik diajukan pertanyaan, misalnya: Apa	<i>Critical thinking</i>	

	manfaat hidup rukun meskipun berbeda agama?		
	<b>Sintaks 2 : Menggorganisasi Peserta Didik</b>		
	<p>5. Guru membentuk beberapa kelompok dikelas:</p> <p><b>Kelompok 1:</b> peserta didik yang mahir diminta untuk mengidentifikasi macam-macam agama yang ada di Indonesia dan menuliskannya.</p> <p><b>Kelompok 2:</b> peserta didik yang cukup mahir diminta untuk mencocokkan gambar rumah ibadah dengan nama agama yang sesuai.</p> <p><b>Kelompok 3:</b> peserta didik yang perlu bimbingan diminta untuk menyebutkan contoh sikap menghormati teman yang berbeda agama dengan arahan guru.</p>	<i>PK, Collaboration</i>	
	6. Peserta didik diberikan oleh guru tugas pada setiap kelompok.	<i>Critical thinking Collaboration</i>	
	7. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan.		
	<b>Sintak 3: Membimbing peserta didik</b>		

	8. Peserta didik bersama kelompok mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.	<i>Critical thinking</i>	
	9. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja peserta didik dalam kelompok.		
	10. Peserta didik menuliskan jawaban pada Games Book yang telah disediakan oleh guru.	<i>Critical thinking</i>	
	11. Peserta didik menuliskan didampingi guru dalam proses diskusinya.	<i>Collaburation</i>	
	<b>Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Karya</b>		
	12. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.	<i>Critical thinking Collaburation</i>	
	13. Peserta didik melakukan presentasi yang sesuai dengan yang ditentukan oleh guru. Pada saat yang sama guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian sikap ketika peserta didik melakukan presentasi.	<i>PK Communication</i>	

	<b>Sintaks 5: Menganalisis dan Megavaluasi proses pemecahan masalah</b>		
	14. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru.	<i>Collaburation</i>	
	15. Peserta didik melakukan ice breaking dibimbing oleh guru.		
<b>Penutup</b>	1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	<i>Communication</i>	<b>5 Menit</b>
	2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana pembelajaran kita hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah mempelajari materi hari ini?</li> </ul>	<i>Communication</i>	
	3. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi penguatan materi, terkait materi Keberagaman Agama.	<i>CK</i>	
	4. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa	

## D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

<p><b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengayaan diberikan kepada siswa yang sudah mencapai tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Remedial diberikan kepada siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menjelaskan kembali materi tentang Keberagaman Agama, selanjutnya memberikan soal evaluasi dengan kisi-kisi yang sama namun berbeda soalnya.</li> <li>3. Guru melakukan penilaian kembali dengan soal sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas.</li> </ol>
<p><b>KOMPONEN LAMPIRAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lampiran 1 Asesmen</li> <li>2. Lampiran 2 Instrumen Penilaian</li> <li>3. Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik</li> <li>4. Lampiran 4 Bahan Ajar</li> <li>5. Lampiran 5 Media</li> </ol>
<p><b>GLOSARIUM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Agama</b> Kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang mengatur hubungan manusa dengan Tuhan dan sesama manusia.</li> <li>• <b>Keberagaman Agama</b> Hkeadaan masyarakat yang memiliki perbedaan agama tetapi tetap hidup berdampingan dalam satu lingkungan.</li> <li>• <b>Toleransi</b> Sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan, terutama perbedaan agama dan kepercayaan.</li> <li>• <b>Peserta Didik</b> Peserta didik yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran.</li> <li>• <b>Refleksi</b> Aktivitas pikir dan rasa dalam rangka menilai situasi diri atau situasi lingkungan untuk menumbuhkan kesadaran yang lebih dalam mengaktualisasi diri.</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD BERSUBSIDI  
BARTI  
KOTA  
MEDAN  
Nandi Putri, S.Pd., Gr.  
NUP TK 1545773674230073

Medan, Februari 2026  
Guru Kelas

Alya Ramadhani

Peneliti

Anisya Fitri

NPM: 2202090224

**Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi****LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarga Negara (PKN)
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Games Book Dalam Minat
Baca Pada	: Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1
Sasaran	: Kelas IV SD Swasta Bakti 1
Penyusun	: Anisya Fitri
Materi Pokok	: Keberagaman Agama
Evaluator	: Elma Fiana Tanjung, S.Pd.

Petunjuk:

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan Bapak/ibu validator untuk memberikan pendapat/penilaian dengan cara membubuhkan tanda "V" dibawah kolom skor.

Keterangan

1 = Sangat Kurang Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

5 = Sangat Valid

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran.						
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.						
3	Kemudahan dalam memahami materi.						
4	Penyajian materi yang berurutan.						
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang dibuat.						
6	Kesesuaian <i>Games Book</i> dengan materi.						
7	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik.						
8	Konsep dan penjelasan yang disajikan sesuai dengan bidang ilmu.						
9	Permainan yang disajikan relevan dengan materi.						
10	Penyajian gambar yang menarik.						
11	Membangun kemandirian siswa dalam belajar.						
12	Dapat digunakan untuk belajar mandiri.						
<b>Jumlah</b>							
<b>Presentase Skor</b>							

**Medan, Februari 2026**  
**Ahli Materi**

**Elma Fiana Tanjung, S.Pd**

**Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi****LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarga Negeraan (PKN)  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca  
Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1  
Sasaran : Kelas IV SD Swasta Bakti 1  
Penyusun : Anisya Fitri  
Materi Pokok : Keberagaman Agama  
Evaluator : Elma Fiana Tanjung,S.Pd

Petunjuk:

Pengisian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu validator mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan Bapak/ibu validator untuk memberikan pendapat/penilaian dengan cara membubuhkan tanda "V" dibawah kolom skor.

**Keterangan**

1 = Sangat Kurang Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

5 = Sangat Valid

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran.					✓	
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.					✓	
3	Kemudahan dalam memahami materi.					✓	
4	Penyajian materi yang berurutan.					✓	
5	Kesesuaian gambar dengan materi yang dibuat.					✓	
6	Kesesuaian <i>Games Book</i> dengan materi.					✓	
7	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian peserta didik.					✓	
8	Konsep dan penjelasan yang disajikan sesuai dengan bidang ilmu.					✓	
9	Permainan yang disajikan relevan dengan materi.					✓	
10	Penyajian gambar yang menarik.				✓		
11	Membangun kemandirian siswa dalam belajar.					✓	
12	Dapat digunakan untuk belajar mandiri.				✓		
<b>Jumlah</b>							
<b>Presentase Skor</b>							

Medan, Februari 2026  
Ahli Materi

  
Elma Fiana Tanjung, S.Pd

### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Games Book* Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti

Penyusun : Anisya Fitri

Dosen Pembimbing : Assoc, Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.  
Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu validator mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan Bapak/Ibu validator untuk memberikan pendapat terhadap media yang telah dibuat. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/Ibu akan semangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui kelayakan untuk digunakan dalam menjelaskan materi terhadap peserta didik.

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif jawaban di kolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 3) Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada alternatif jawaban yang anda inginkan.

**B. Identitas**

Nama : .....

NPM : .....

Instansi : .....

**C. Aspek Kelayakan Isi**

No.	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
		SB	B	CB	TB	STB
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan awal dan akhir cover.					
2	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.					
3	Media yang dibuat mudah untuk digunakan.					
4	Gambar yang dibuat sangat jelas dan menarik.					
5	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.					
6	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa.					
7	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.					
8	Kejelasan tulisan dalam media.					
9	Keamanan bahan yang digunakan.					
10	Kepraktisan media yang dibuat.					
11	Ketahanan media yang dibuat.					
12	Jenis huruf yang dipakain sudah sesuai.					

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda check list (☐) untuk memberikan kesimpulan terhadap media pembelajaran scrapbook ini.

**E. Kesimpulan**

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	
Media dapat digunakan tanpa revisi	

**Medan, Januari 2026**

**Ahli Media**

**Salman Alparisi Efendi, S.Pd.,M.Pd**

### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca  
Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Penyusun : Anisya Fitri

Dosen Pembimbing : Assoc, Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu validator mengenai instrumen penelitian yang telah ditulis oleh penulis tersebut di atas. Kami mohon perkenan Bapak/Ibu validator untuk memberikan pendapat terhadap media yang telah dibuat. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/Ibu akan semangat buat kami dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga dapat diketahui kelayakan untuk digunakan dalam menjelaskan materi terhadap peserta didik.

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif jawaban di kolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pertanyaan/Pernyataan	Skala Likert
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 3) Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* (✓) pada alternatif jawaban yang anda inginkan.

**B. Identitas**

Nama : Salman Alparisi Erendi S.Pd., M.Pd.  
 NPM : .....  
 Instansi : .....

**C. Aspek Kelayakan Isi**

No.	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
		SB	B	CB	TB	STB
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan awal dan akhir cover.	✓				
2	Media sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	✓				
3	Media yang dibuat mudah untuk digunakan.	✓				
4	Gambar yang dibuat sangat jelas dan menarik.	✓				
5	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	✓				
6	Tampilan media dapat menarik keingintahuan siswa.	✓				
7	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.	✓				
8	Kejelasan tulisan dalam media.	✓				
9	Keamanan bahan yang digunakan.	✓				
10	Kepraktisan media yang dibuat.	✓				
11	Ketahanan media yang dibuat.	✓				
12	Jenis huruf yang dipakain sudah sesuai.	✓				

**D. Komentar dan saran perbaikan**

MOHON DIBUATKAN DAFTAR ISI.

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap media pembelajaran scrapbook ini.

**E. Kesimpulan**

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, Januari 2026  
Ahli Media



Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 4 Lembar Angket Kepraktian Guru

### ANGKET KEPRAKTISAN GURU

Media : Games Book

Penyusun : Anisya Fitri

Judul Penelitian : Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian pada setiap pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda *check list* (✓) pada skala yang sesuai:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

#### A. Aspek Tampilan Media

NO	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Media memiliki tampilan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					
2	Warna dan desain media tampil jelas serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi.					

3	Media memiliki unsur kebaruan dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.					
4	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					
5	Ilustrasi dan gambar pada media membantu menarik minat siswa.					

### B. Aspek Kualitas Media

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
6	Media membantu guru dalam memotivasi siswa selama pembelajaran.					
7	Media mudah digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.					
8	Media dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.					
9	Guru tidak kesulitan mengoperasikan media selama pembelajaran					
10	Media mendukung penyampaian materi secara lebih menarik.					

### C. Aspek Kualitas Media

NO	Pertanyaan	1	2	3	4	5
11	Media sesuai dengan materi keberagaman agama.					
12	Isntruksi atau petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.					
13	Media praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD.					
14	Media efektif membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.					

15	Media dapat digunakan berulang kali tanpa menurunkan kualitas penggunaannya.					
----	--	--	--	--	--	--

Saran dan Masukan Guru:

**Medan, Februari 2026**  
**Guru Kelas IV**

**Alya Ramadhani**

3	Media memiliki unsur kebaruan dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.				✓	
4	Tampilan media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					✓
5	Ilustrasi dan gambar pada media membantu menarik minat siswa.					✓

#### B. Aspek Kualitas Media

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
6	Media membantu guru dalam memotivasi siswa selama pembelajaran.					✓
7	Media mudah digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.					✓
8	Media dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.					✓
9	Guru tidak kesulitan mengoperasikan media selama pembelajaran					✓
10	Media mendukung penyampaian materi secara lebih menarik.				✓	

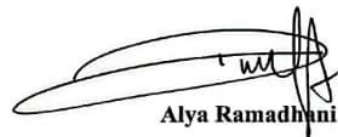
#### C. Aspek Kualitas Media

NO	Pertanyaan	1	2	3	4	5
11	Media sesuai dengan materi keberagaman agama.					✓
12	Isntruksi atau petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.					✓
13	Media praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD.					✓
14	Media efektif membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.					✓

15	Media dapat digunakan berulang kali tanpa menurunkan kualitas penggunaannya.				✓
----	--	--	--	--	---

Saran dan Masukan Guru:

Medan, Februari 2026  
Guru Kelas



Alya Ramadhuni

## Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Guru

### ANGKET KEPRAKTISAN SISWA KELAS IV

Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN  
Kelas IV SD Swasta Bakti 1

#### Petunjuk:

Berilah tanda ( ✓ ) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat  
kamu! Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Nama Siswa :

Kelas : IV SD

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Media Games Book mudah dipahami cara menggunakannya.				
2	Saya tidak kesulitan mengikuti petunjuk permainan yang ada.				
3	Isi Games Book jelas dan mudah dibaca.				
4	Saya dapat mengerjakan aktivitas dalam Games Book tanpa bantuan orang lain.				
5	Tampilan Games Book menarik dan membuat saya semangat belajar.				
6	Gambar dan warna pada Games Book membuat saya tidak cepat bosan.				

7	Permainan di dalam Games Book seru dan menyenangkan.				
8	Saya ingin menggunakan Games Book lagi pada pelajaran berikutnya.				
9	Games Book membantu saya lebih memahami materi keberagaman agama.				
10	Saya lebih mudah mengingat materi PKn setelah bermain di Games Book.				
11	Games Book membuat pembelajaran jadi lebih mudah dimengerti.				
12	Games Book membantu saya aktif dalam proses belajar.				
13	Waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan Games Book.				
14	Saya bisa menyelesaikan aktivitas dalam Games Book dengan cepat dan tepat				
15	Permainan di Games Book tidak membuat saya kebingungan atau menghabiskan waktu terlalu lama.				

**Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Siswa Kelas IV**

**ANGKET KEPRAKTISAN SISWA KELAS IV**

Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV  
SD Swasta Bakti 1

**Petunjuk:**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu!

Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Nama Siswa : Fajri Dwi Kurnia Rumbi

Kelas : IV SD

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Media Games Book mudah dipahami cara menggunakannya.	✓			
2	Saya tidak kesulitan mengikuti petunjuk permainan yang ada.	✓			
3	Isi Games Book jelas dan mudah dibaca.	✓			
4	Saya dapat mengerjakan aktivitas dalam Games Book tanpa bantuan orang lain.	✓			
5	Tampilan Games Book menarik dan membuat saya semangat belajar.	✓			
6	Gambar dan warna pada Games Book membuat saya tidak cepat bosan.		✓		

7	Permainan di dalam Games Book seru dan menyenangkan.	✓			
8	Saya ingin menggunakan Games Book lagi pada pelajaran berikutnya.	✓			
9	Games Book membantu saya lebih memahami materi keberagaman agama.	✓			
10	Saya lebih mudah mengingat materi PKn setelah bermain di Games Book.			✓	
11	Games Book membuat pembelajaran jadi lebih mudah dimengerti.	✓			
12	Games Book membantu saya aktif dalam proses belajar.				
13	Waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan Games Book.	✓			
14	Saya bisa menyelesaikan aktivitas dalam Games Book dengan cepat dan tepat	✓			
15	Permainan di Games Book tidak membuat saya kebingungan atau menghabiskan waktu terlalu lama.	✓			

Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Siswa Kelas IV

ANGKET KEPRAKTISAN SISWA KELAS IV

Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV  
SD Swasta Bakti 1

**Petunjuk:**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu!

Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Nama Siswa : WAHYU 4590

Kelas : IV SD

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Media Games Book mudah dipahami cara menggunakannya.	✓			
2	Saya tidak kesulitan mengikuti petunjuk permainan yang ada.	✓			
3	Isi Games Book jelas dan mudah dibaca.		✓		
4	Saya dapat mengerjakan aktivitas dalam Games Book tanpa bantuan orang lain.	✓			
5	Tampilan Games Book menarik dan membuat saya semangat belajar.	✓			
6	Gambar dan warna pada Games Book membuat saya tidak cepat bosan.		✓		

7	Permainan di dalam Games Book seru dan menyenangkan.	✓			
8	Saya ingin menggunakan Games Book lagi pada pelajaran berikutnya.	✓			
9	Games Book membantu saya lebih memahami materi keberagaman agama.	✓			
10	Saya lebih mudah mengingat materi PKn setelah bermain di Games Book.	✓			
11	Games Book membuat pembelajaran jadi lebih mudah dimengerti.		✓		
12	Games Book membantu saya aktif dalam proses belajar.	✓			
13	Waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan Games Book.	✓			
14	Saya bisa menyelesaikan aktivitas dalam Games Book dengan cepat dan tepat	✓			
15	Permainan di Games Book tidak membuat saya kebingungan atau menghabiskan waktu terlalu lama.		✓		

**Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Siswa Kelas IV**

**ANGKET KEPRAKTISAN SISWA KELAS IV**

Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV  
SD Swasta Bakti 1

**Petunjuk:**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu!

Pilihan Jawaban:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Nama Siswa : Medina Salim

Kelas : IV SD

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Media Games Book mudah dipahami cara menggunakannya.	✓			
2	Saya tidak kesulitan mengikuti petunjuk permainan yang ada.		✓		
3	Isi Games Book jelas dan mudah dibaca.	✓			
4	Saya dapat mengerjakan aktivitas dalam Games Book tanpa bantuan orang lain.		✓		
5	Tampilan Games Book menarik dan membuat saya semangat belajar.	✓			
6	Gambar dan warna pada Games Book membuat saya tidak cepat bosan.	✓			

7	Permainan di dalam Games Book seru dan menyenangkan.	✓			
8	Saya ingin menggunakan Games Book lagi pada pelajaran berikutnya.	✓			
9	Games Book membantu saya lebih memahami materi keberagaman agama.	✓			
10	Saya lebih mudah mengingat materi PKn setelah bermain di Games Book.		✓		
11	Games Book membuat pembelajaran jadi lebih mudah dimengerti.	✓			
12	Games Book membantu s-ya aktif dalam proses belajar.	✓			
13	Waktu yang diberikan cukup untuk menyelesaikan Games Book.		✓		
14	Saya bisa menyelesaikan aktivitas dalam Games Book dengan cepat dan tepat		✓		
15	Permainan di Games Book tidak membuat saya kebingungan atau menghabiskan waktu terlalu lama.	✓			

## Lampiran 6 Lembar Hasil Wawancara Observasi

Hasil wawancara Dan Observasi Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Nama Guru : Alya Ramadhani

Kelas : IV SD

Sekolah : SD Swasta Bakti 1

**Tujuan:** Untuk mengetahui pandangan guru terhadap pembelajaran keberagaman agama serta kebutuhan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif

1. Bagaimana Pendapat ibu tentang Pembelajaran materi keberagaman agama?

**Jawab:** pembelajaran keberagaman agama dapat memahami dan menghargai perbedaan agama, memahami pentingnya toleransi dan mengenali keberagaman agama yang ada di Indonesia.

2. Metode dan media apa yang biasa ibu gunakan dalam mengajar materi ini?

**Jawab:** dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab.

3. Apa kesulitan utama yang dialami siswa dalam mempelajari materi ini?

**Jawab:** kesulitan yang dialami adalah minat siswa, kesulitan minat siswa dalam belajar dan membaca.

4. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi ini?

**Jawab:** Hasil belajar siswa dari pemahaman, menguasai keterampilan, menerapi pengetahuan dalam materi yang diajarkan.

5. Media pembelajaran seperti apa yang sudah pernah ibu terapkan?

**Jawab:** media yang sudah pernah digunakan adalah media gambar.  
Lampiran 7 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

## Lampiran 7 Lembar Dokumentasi

### LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian: Pengembangan Media Games Book Terhadap Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Tujuan Observasi: Untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran PKN di Kelas IV SD, khususnya pada materi keberagaman agama, serta menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran.

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Hasil/Temuan
1	Kegiatan Pembelajaran	Cara guru menjelaskan materi keberagaman agama, keterlibatan siswa, dan penggunaan media.	Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga beberapa siswa tampak kurang fokus dalam pembelajaran.
2	Aktivitas Siswa	Partisipasi siswa saat tanya jawab, menjawab soal, dan mengikuti arahan guru.	Sebagian siswa aktif, namun beberapa terlihat kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat.
3	Minat Baca Siswa	Kesiapan siswa membaca materi PKN, ketertarikan terhadap teks, dan kemampuan memahami isi bacaan	Minat baca rendah, siswa cepat merasa jenuh ketika diminta membaca materi yang panjang.
4	Penggunaan Media Pembelajaran	Ketersediaan media, variasi media, dan ketepatan penggunaannya dalam pembelajaran.	Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis sehingga kurang menarik perhatian siswa.
5	Interaksi Guru dan Siswa	Pola komunikasi dua arah, pemberian stimulus, dan respon siswa terhadap pertanyaan guru.	Interaksi berjalan, tetapi belum maksimal karena siswa kurang diberi ruang untuk berpendapat secara bebas.

## Lampiran 8 Lembar Dokumentasi

## Dokumentasi Observasi



## Lampiran 8 K1

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

**Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : ANISYA FITRI  
 NPM : 2202090224  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Games Book Terhadap Minat Baca Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti I	 6/10/2025
	Pengembangan Media Mystery Box Dalam Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Public Speaking Kelas IV SD Swasta Bakti I	 ✓
	Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Siswa Kelas II SD Swasta Bakti I	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.



Medan, 29 September 2025

Hormat Pemohon,


  
ANISYA FITRI  
 2202090224

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 9 K2

	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <b>Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238</b> Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>	<b>FORM K 2</b>
KepadaYth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: Anisya Fitri	
NPM	: 2202090224	
ProgramStudi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
“ Pengembangan Media Games Book Terhadap Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti I”		
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : Dosen Pembimbing : Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd		
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.		
Medan, 2 Oktober 2025 Hormat Pemohon,		
 Anisya Fitri		
Dibuat Rangkap3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan		

## Lampiran 10 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2288/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :


Nama : **Anisya Fitri**  
N P M : 2202090224  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengembangan Media Games Book terhadap Minat Baca Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1**

Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.**


Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**


Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H  
06 Oktober 2025 M



Wassalam  
Dekan




**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :


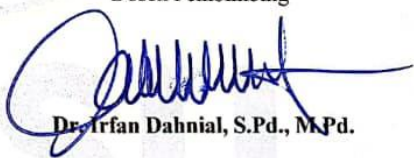
Nama : Anisya Fitri  
 NPM : 2202090224  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Games Book* Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1  
 Revisi / Perbaikan :

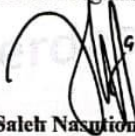
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal


Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas  Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.
--	--

Panitia Pelaksana  
 Ketua Program Studi  
  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

## Lampiran 12 Lembar Pengesahan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**


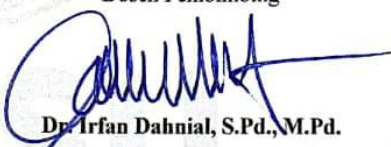
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Games Book* Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

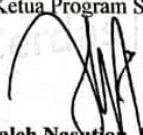
Pada hari Kamis, tanggal 18 Desember, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Desember 2025

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p><b>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.</b></p>
---	---

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**

### Lampiran 13 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Anisya Fitri  
 NPM : 2202090224  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Games Book* Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**

## Lampiran 14 Permohonan Riset

Medan, Januari 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di  
Tempat

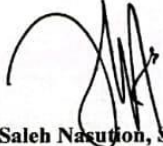
*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Anisya Fitri  
NPM : 2202090224  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Games Book* Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV SD Swasta Bakti 1



Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.  
Amin

Ketua Program Studi

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

\*\*Pertinggal\*\*

## Lampiran 15 Surat Penelitian

 <b>UMSU</b> Unggul   Cerdas   Terpercaya <small>Bila menjabat tugas, ia juga menjabat nomor dan tanggung jawab</small>	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAH-PT/IAK/KPIPT/02/2022</small> <small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003</small> <small><a href="https://fkip.umsu.ac.id">https://fkip.umsu.ac.id</a> <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a> <a href="#">umsu.medan</a> <a href="#">umsu.medan</a> <a href="#">umsu.medan</a> <a href="#">umsu.medan</a></small>
Nomor : 343/II.3-AU/UMSU-02/F/2026	Medan, <u>12 Sya'ban</u> 1447 H
Lamp : ---	31 Januari 2026 M
Hal : Permohonan Izin Riset	
<p>Kepada Yth, Bapak/Ibu  <b>Kepala Sekolah SD Swasta Bakti 1</b>          di          Tempat</p> <p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i>  <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p> <p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p> <p>Nama : <b>Anisya Fitri</b>          N P M : 2202090224          Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar          Judul Skripsi : <b>Pengembangan Media Games Book Dalam Minat Baca Pada Pembelajaran PKN Kelas IV Swasta Bakti 1</b></p> <p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.          Wassalamu'alaikum</p>	
	 <b>Dekan</b> <b>Dra. H. Syamsu Yurnita, M.Pd.</b> <b>NIDN.0004066701</b>
<p><b>**Pertinggal**</b></p>	

## Lampiran 16 Surat Balasan Sekolah

	<p><b>SD SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1</b>  <b>PULO BRAYAN BENGKEL</b>  <b>KECAMATAN MEDAN TIMUR</b>  <b>KOTA MEDAN</b>  <b>KODE POS : 20239 – TELP. 061 – 6616305</b>  <b>AKREDITASI "B"</b></p>	
<p><b>Alamat : Jalan Pelajar No. 1 Pulo Brayan Bengkel - Medan</b></p>		
<p><b><u>SURAT KETERANGAN PENERIMAAN RISET</u></b>  <b>No : / SK / Ka-01 SD.B / II / 2026</b></p>		
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Pulo Brayan Bengkel Kecamatan Medan Timur Kota Medan, menerangkan bahwa :</p>		
Nama	: Anisya Fitri	
NPM	: 2202090224	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Game Book terhadap Minat Baca Siswa pada Pelajaran PKN Kelas IV di SDS Bersubsidi Bakti 1	
<p>Mahasiswa tersebut di atas, telah di izinkan untuk melaksanakan Riset pada tanggal 19 Januari 2026 di kelas IV pada SD Swasta Bersubsidi Bakti 1.</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Medan, 10 Februari 2026            Kepala SD Swasta Bersubsidi Bakti 1</p>		
 <p>NIP. 19810101980001            NIP</p>		

**Lampiran 17 Turnitin**



1772528859123\_SKRIPSI ANISYA FITRI  
(2202090224).pdf

By Turnitin

11791

03 MAR 2026 04:07AM  
120621502

1772528859123\_SKRIPSI ANISYA FITRI (2202090224).pdf

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	820 words — 7%
2	www.researchgate.net Internet	86 words — 1%
3	repository.upi.edu Internet	69 words — 1%
4	journal.upgris.ac.id Internet	58 words — < 1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet	57 words — < 1%
6	repository.iainpalopo.ac.id Internet	52 words — < 1%
7	obsesi.or.id Internet	49 words — < 1%
8	repository.unpkediri.ac.id Internet	41 words — < 1%
9	repository.upstegal.ac.id Internet	38 words — < 1%
10	journal.aripi.or.id Internet	

54	repository.wima.ac.id	8 words — < 1%
55	repository.usd.ac.id	6 words — < 1%
	OFF	OFF
	OFF	OFF

**Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Anisya Fitri  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 17 November 2004  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Tangguk Bongkar IX No.42  
Email : [anisyafitri654@gmail.com](mailto:anisyafitri654@gmail.com)

Jenjang Pendidikan :1. SDN 065853 Medan  
2. SMP Swasta Al-Ulum Medan  
3. SMA Negeri 6 Medan