

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bagaimana pengembangan media pembelajaran *games book* untuk meningkatkan minat baca di SDN Karawaci 5. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *games book* untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III di SDN Karawaci 5 Kota Tangerang dikatakan baik dan layak untuk digunakan. Dan dari hasil angket minat baca menyatakan bahwa media *games book* ini juga dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas serta hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Hasil angket yang diberikan kepada guru mendapatkan presentase sebesar 83,5% dengan kriteria “baik/layak”, hasil yang diberikan kepada peserta didik mendapatkan skor 3,60 dan hasil angket minat baca setelah diberikan angket mendapatkan skor rata-rata 92 dengan kategori “Sangat tinggi” hasil Produk *games book* ini memiliki bagian utama seperti cover, materi pembelajaran, dan berbagai macam permainan yang bervariasi dan menarik.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Games Book, Minat Baca.

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of developing game book learning media to increase reading interest at SDN Karawaci 5. The data collection techniques used in this research are interviews, observation, documentation and questionnaires. The data analysis technique in this research is qualitative and quantitative. The test subjects in this research were 27 class III students. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of this research indicate that the development of games book-based learning media to increase reading interest for class III students at SDN Karawaci 5, Tangerang City is said to be good and suitable for use. And the results of the reading interest questionnaire stated that this game book media can also increase students' reading interest. This is based on the results of interviews with class teachers as well as the results of questionnaires given to teachers and students. The results of the questionnaire given to teachers got a percentage of 83.5% with the criteria "good/decent", the results given to students got a score of 3.60 and the results of the reading interest questionnaire after being given the questionnaire got an average score of 92 with the category "Very high" results. This games book product has main parts such as a cover, learning materials, and various kinds of varied and interesting games.

Keywords: *Learning Media Development, Games Book, Interest in Reading.*

