



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*  
*LEARNING* BERBANTUAN *HAPPY READING BOARD*  
(HAREBO) TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA KELAS  
IV SD NEGERI LANGENSARI 04**

**SKRIPSI**

Oleh :

Putri Rahmadita Prihandini

134212011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO.**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN RISET BERJUDUL:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN *HAPPY READING BOARD* (HAREBO) KALI  
BATERHADAP MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV SD  
LANGENSARI 04**

Oleh :

Putri Rahmadita Prihandini

(134212011)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2025

Setelah diperiksa, laporan riset dinyatakan telah memenuhi persyaratan.

Ungaran, 3 Februari 2025

**Dosen Pembimbing**

  
Anni Malfhatu Hawa, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0631039001

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN *HAPPY READING BOARD* (HAREBO) TERHADAP  
MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI LANGENSARI 04**

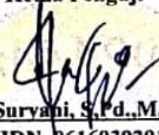
Disusun Oleh:  
Putri Rahmadita Prihandini  
134212011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas  
Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 4 Agustus 2025

Tim Penguji:

**Ketua Penguji**

  
Ela Suryani, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0616039201

**Penguji I**

  
Zulmi Roestika Rini, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0605089002


**Penguji II**

  
Anni Malihattul Hawa, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0631039001

**Dekan Fakultas Komputer**

  
  
Iwan Setiawan Wibisono, ST., M. Kom. M.Pd.  
NIDN. 0614077901

**Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah  
Dan Pendidikan Dasar**

  
Anni Malihattul Hawa, S.Pd.  
NIDN. 0631039001

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Putri Rahmadita Prihandini  
Nomor Induk Mahasiswa : 134212011  
Program Studi/Strata : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)/S1  
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
GAME BASED LEARNING BERBANTUAN  
HAPPY READING BOARD (HAREBO)  
TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI LANGENSARI 04**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan dalam skripsi ini, kecuali yang disebutkan sumbernya merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik. Demikian pernyataan keaslian skripsi ini nyatakan dengan sebenarnya, dan apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti – bukti ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh berdasarkan perundang – undangan yang berlaku.

Ungaran, 30 Mei 2025

Mahasiswa yang Bersangkutan



Putri Rahmadita Prihandini

## KESEDIAAN PUBLIKASI

### KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Putri Rahmadita Prihandini  
Nomor Induk Mahasiswa : 134212011  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Komputer dan Pendidikan  
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
GAME BASED LEARNING BERBANTUAN  
HAPPY READING BOARD (HAREBO)  
TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI LANGENSARI 04**

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti/ pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan Karya Tulis Ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat Karya Tulis Ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam Karya Tulis Ilmiah ini.

Ungaran, 30 Mei 2025

Mahasiswa yang Bersangkutan



Putri Rahmadita Prihandini

Universitas Ngudi Waluyo  
Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan  
Skripsi, Februari 2025  
Putri Rahmadita Prihandini  
134212011

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*  
BERBANTUAN *HAPPY READING BOARD (HAREBO)* TERHADAP  
MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI LANGENSARI 04**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat membaca siswa yang di sebabkan kurangnya inovasi dalam penerapan model dan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Langensari 04. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *Non Probability Sampling* di mana pengambilan sampel menggunakan *Puposive Sampling*. yang terdiri dari 2 kelas yaitu siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri Langensari 04. Bentuk yang dipilih oleh peneliti yaitu *Quasi* eksperimen adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dengan teknik non tes meliputi angket *pre test* dan *post test*, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji *Independent Sample T-Test* dan Regresi Linear Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan minat membaca siswa dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Happy Reading Board* (HAREBO) dengan yang tidak menggunakan media *Happy Reading Board* (HAREBO) dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $<0,023 < 0,05$ . (2) Terdapat pepengaruh dalam penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap minat membaca siswa, dengan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang di mana kelas eksperimen memiliki rata - rata 80% sedangkan kelas kontrol memiliki rata – rata 75,73%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Happy Reading Board* (HAREBO) berpengaruh terhadap minat membaca siswa sebesar (nilai *R Square* 0,878 atau 87,8%) selebihnya sebesar 12,2 % dipengaruhi oleh faktor lain.

**Kata kunci:** *Game Based Learning, Happy Reading Board (HAREBO), Non Probability Sampling, Purposive Sampling, Quasi* Eksperimen, *Non Equivalent Control Group Design*.

Universitas Ngudi Waluyo  
Study Program of Primary Teacher Education, Faculty of Computers and  
Education  
Final Project, February 2025  
Putri Rahmadita Prihandini  
131211012

**THE EFFECT OF THE GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY  
THE HAPPY READING BOARD (HAREBO) ON STUDENTS' READING  
INTEREST OF GRADE IV STUDENTS AT SD NEGERI LANGENSARI 04**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low interest in reading among students caused by the lack of innovation in the application of learning models and media in class IV of SD Negeri Langensari 04. The purpose of this study is to determine the differences and effects of the Game Based Learning (GBL) learning model assisted by the Happy Reading Board (HAREBO) on students' interest in reading. The research method uses a quantitative approach with a Non-Probability Sampling technique where sampling uses Purposive Sampling, which consists of 2 classes, namely students of class IV A and IV B of SD Negeri Langensari 04. The form chosen by the researcher, namely Quasi-experiment is Non-Equivalent Control Group Design. Data collection with non-test techniques includes pre-test and post-test questionnaires, observation, documentation, and interviews. The data analysis technique used is the Independent Sample T-Test and Simple Linear Regression. The results of the study showed (1) There is a difference in students' reading interest with the Game Based Learning model assisted by Happy Reading Board (HAREBO) media and those who do not use Happy Reading Board (HAREBO) media, as evidenced by the results of the Independent Sample T-Test showing a significance value of  $<0.023 <0.05$ . (2) There is an influence in the use of the GBL learning model assisted by Happy Reading Board (HAREBO) on students' reading interest, with the results of a simple linear regression test showing a significance value of  $0.001 <0.05$ . Based on the results of the study, it can be concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class, where the experimental class has an average of 80% while the control class has an average of 75.73%. These results indicate that the value obtained in the experimental class is higher than the control class. The use of the Game Based Learning learning model assisted by Happy Reading Board (HAREBO) has an effect on students' reading interest by (R Square value of 0.878 or 87.8%), the remaining 12.2% is influenced by other factors.*

*Keywords: Game Based Learning, Happy Reading Board (HAREBO), Non Probability Sampling, Purposive Sampling, Quasi Experiment, Non Equivalent Control Group Design.*



Nama : Putri Rahmadita Prihandini

Tempat, Tanggal lahir : Semarang, 18 Januari 1995

Alamat : Perum Graha Dopleng Mas N4, Bawen

No. Telp : 085877368610

Email : [putriahmadita18@gmail.com](mailto:putriahmadita18@gmail.com)

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Katolik

Riwayat Pendidikan :

- TK PL DON BOSKO Semarang
- SD PL DON BOSKO Semarang
- SMP 11 Semarang
- SMA 9 Semarang

## **PRAKATA**

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Happy Reading Board* (HAREBO) terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Langensari 04”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo. Penelitian ini merupakan bagian dari upaya untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar.

Penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. Rektor Universitas Ngudi Waluyo, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk dapat belajar dengan baik.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo
3. Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo dan selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan semangat memberi motivasi, bimbingan, saran, arahan, solusi, dukungan yang luar biasa dan pendampingan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Segenap Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan

bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi peneliti.

5. Ibu Susilowati, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Langensari 04 yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan Kegiatan Penelitian, serta memberi dukungan dan motivasi.
6. Yang teristimewa, kedua orang tua penulis, Almarhumah Bapak tercinta yang telah mendukung dan percaya bahwa penulis bisa berkuliah dengan berbiaya mandiri di usia yang tepat, menjadi teman bertukar pikiran dan cerita selama masa hidupnya, serta memberikan seluruh doa restu, semangat, motivasi, kasih sayang dan cintanya untuk penulis. Beliau yang senantiasa percaya bahwa penulis mampu melewati kuliah dengan baik seperti teman-teman lainnya yang berkuliah di usia muda. Serta mengenakan pembuktian diri kepada Mama tercinta bahwa kelak saya akan menjadi seorang guru, seperti beliau lah motivasi saya. Walaupun saat ini sedang sakit sehingga keterbatasan bergerak, tapi masih memberikan doa restu untuk melangkah maju. Dan juga kepada Suami saya tercinta yang tak lelah mendampingi saya jatuh bangun dalam menyelesaikan studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
7. Semua pihak yang mendukung kesuksesan penulis yang tidak dapat penulis dan sebutkan satu satu persen.

Demikian prakata dan ucapan terima kasih. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KESEDIAAN PUBLIKASI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Relevan	11
2.2 Kerangka Teoritis	26
2.2.1 Model <i>Game Based Learning</i> (GBL)	26
2.2.2 Media <i>Happy Reading Bord</i> (HAREBO)	31
2.2.3 Minat Membaca Siswa	39
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Desain Penelitian	45
3.2 Populasi dan Sampel	48

3.3 Variabel Penelitian .....	49
3.4 Teknik & Instrumen Pengumpulan Data .....	49
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.4.2 Instrumen Pengambilan Data .....	52
3.5 Teknik Analisis Data .....	55
3.5.1 Validitas .....	55
3.5.3 Tingkat Kesukaran .....	60
3.5.4 Daya Pembeda .....	61
3.5.5 Uji Prasyarat .....	62
3.5.6 Uji Hipotesis .....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	68
4.1 Perbedaan Minat Membaca Siswa dengan Model <i>Game Based Learning Berbantuan Happy Reading Board (HAREBO)</i> .....	68
4.1.1 Hasil Penelitian Perbedaan Minat Membaca Siswa .....	68
4.1.2 Pembahasan Perbedaan Minat Membaca Siswa .....	70
4.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Game Based Learning Berbantuan Happy Reading Board (HAREBO)</i> Terhadap Minat Membaca Siswa .....	73
4.2.1 Hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan Model <i>Game Based Learning Berbantuan HAREBO</i> .....	73
4.2.2 Pembahasan Pengaruh Penggunaan Model <i>Game Based Learning Berbantuan HAREBO</i> .....	75
BAB V PENUTUP .....	80
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN .....	89