

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI
MEMBACA PERMULAAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Ni Putu Diah Setiarini
NIM 2011031251**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198504022009121009

Pembimbing II,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Skripsi oleh Ni Putu Diah Setiarini ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 4 Juni 2024

Dewan Penguji,



Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198909212024212001

(Ketua)



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.
NIP. 199202122019032013

(Anggota)



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

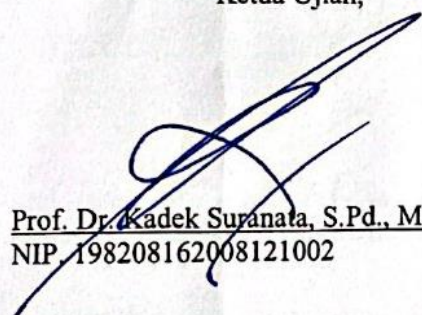
Pada:

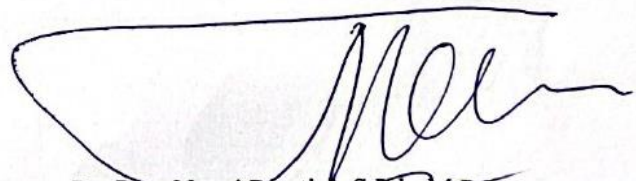
Hari : Selasa
Tanggal : 4 Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,

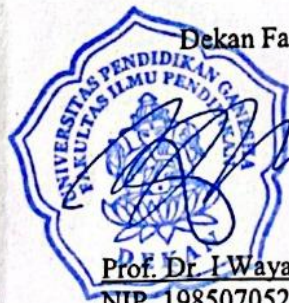
Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002


Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media *Game* Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 31 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Diah Setiarini

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan dihadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya-lah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Game* Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Selama penyusunan Skripsi ini, telah mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menyetujui skripsi ini.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menyetujui skripsi ini.
5. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Ketut Susiani, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc., selaku penguji II yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberikan masukan dalam menyusun skripsi ini.
10. Kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan di SD Negeri 4 Bebetin yang telah memberikan bantuan selama penelitian.
11. Siswa/siswi SD Negeri 4 Bebetin yang telah berpartisipasi dan terlibat secara langsung dalam penelitian.
12. Keluarga Bapak I Wayan Sudayasa, Ibu Ni Nengah Sudarmini, Ibu Ni Ketut Budiasih serta sanak keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penyusun dalam menjalankan kegiatan selama perkuliahan.
13. Sahabat yang telah menjadi *support system* utama yang selalu memberikan motivasi, doa dan materi untuk memperlancar dalam menyusun skripsi ini.
14. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa manusia tak luput dari kesalahan dan kekurangan yang dimiliki. Maka dari itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 31 Mei 2024
Penulis

Ni Putu Diah Setiarini
NIM 2011031251



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	5
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian.....	5
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.8.1 Kebaharuan Penelitian.....	9
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.9.1 Asumsi Pengembangan	10
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
2.1 Deskripsi Teoritis.....	13

2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	13
2.1.2 Model Pengembangan Penelitian ADDIE.....	14
2.1.3 Media Pembelajaran	15
2.1.4 <i>Game</i> Edukasi.....	16
2.1.5 Pembelajaran Membaca Permulaan	17
2.1.6 Bahasa Indonesia	18
2.1.7 Karakteristik Siswa Kelas I.....	21
2.1.8 Motivasi Belajar	23
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	26
2.3 Kerangka Konsep.....	32
2.4 Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	35
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	35
3.3 Uji Coba Produk	38
3.3.1 Desain Uji Coba	39
3.3.2 Subjek Uji Coba	39
3.4 Jenis Data.....	40
3.5 Metode Instrumen Pengumpulan Data	40
3.6 Metode dan Teknik Analisis Data	46
3.6.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif	46
3.6.2 Analisis Deskriptif Kualitatif	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Rancang Bangun Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	53
4.1.2 Validitas Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	61
4.1.3 Kepraktisan Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	65
4.1.4 Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	68

4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	70
4.2.2	Pembahasan Validitas Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	71
4.2.3	Pembahasan Kepraktisan Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	73
4.2.4	Pembahasan Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa	75
4.3	Implikasi Penelitian	77
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Rangkuman	78
5.2	Kesimpulan	80
5.3	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		88



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian dengan Penelitian yang Relevan.....	29
Tabel 3.1	Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bab 1 “Bunyi dan Pancaindra”.....	36
Tabel 3.2	Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bab 2 “Tempat dan Aturan Bermain yang Aman”	36
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	42
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Respon Guru.....	43
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	44
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	45
Tabel 3.8	Tabel Tabulasi.....	46
Tabel 3.9	Kriteria Validitas Isi.....	47
Tabel 3.10	Metode Analisis Data.....	48
Tabel 3.11	Kriteria Validitas Aiken.....	49
Tabel 3.12	Skala Likert.....	49
Tabel 3.13	Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	50
Tabel 4.1	Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bab 1 “Bunyi dan Pancaindra”.....	54
Tabel 4.2	Analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bab 2 “Tempat dan Aturan Bermain yang Aman”	54
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Dari Ahli Materi Pembelajaran	62
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Dari Ahli Media Pembelajaran	64
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Praktisi	65
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Siswa.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konsep	33
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	35
Gambar 4.1 <i>Storyboard Media Game</i> Edukasi Membaca Permulaan	58
Gambar 4.2 Tampilan <i>Game</i> Edukasi Yang Dihasilkan	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	89
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	91
Lampiran 4. Surat Permohonan Uji Judges.....	92
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Judges	98
Lampiran 6. Hasil Uji Judges Instrumen Oleh Ahli 1.....	104
Lampiran 7. Hasil Uji Judges Instrumen Oleh Ahli 2.....	114
Lampiran 8. Perhitungan Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	124
Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran	129
Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran	133
Lampiran 11. Hasil Uji Respon Guru	137
Lampiran 12. Hasil Uji Respon Siswa	143
Lampiran 13. Data <i>Pretest</i> Efektivitas <i>Game</i> Edukasi.....	161
Lampiran 14. Data <i>Posttest</i> Efektivitas <i>Game</i> Edukasi	162
Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi Membaca Permulaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa	163
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	165
Lampiran 17. Jadwal dan Waktu Penelitian.....	165
Lampiran 18. Riwayat Hidup.....	165