

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

Oleh

**Ni Putu Diah Setiarini, NIM 2011031251**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Studi pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan rancangan produk *game* edukasi kemampuan membaca permulaan, mengetahui validitas media pembelajaran *game* edukasi, mengetahui respon tenaga pendidik dan peserta didik mengenai kepraktisan *game* edukasi, serta untuk mengetahui efektivitas *game* edukasi terhadap motivasi belajar membaca permulaan peserta didik SD. Studi ini adalah studi pengembangan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data memakai non tes dengan bentuk koesioner. Dalam menganalisis data, menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Studi ini menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan pengujian yang diberlakukan mendapatkan hasil dari media yang dikembangkan dari ahli materi dengan rerata 4,8 berkualifikasi sangat valid. (2) Serta validasi dari ahli media pembelajaran yang memperoleh hasil rata rata 3,85 dikategorikan sangat valid. (3) Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh praktisi/guru dapat diketahui bahwa media *game* edukasi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan persentase 98%. (4) Serta dari siswa memperoleh persentase sebesar 96,89%. (5) Efektivitas *game* edukasi membaca permulaan dicari dengan uji statistika inferensial teknik uji-t berkolerasi. Berdasarkan hasil uji-t berkolerasi diketahui bahwa nilai *Sig. 2-tailed* sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, dilihat bahwa nilai *Sig. < 0,05*. Sehingga memperoleh kesimpulan jika adanya perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum belajar membaca permulaan memakai media *game* edukasi dan setelah menggunakan media *game* edukasi.

**Kata kunci:** *Game* Edukasi, Membaca Permulaan, Pengembangan

## **ABSTRACT**

*This development study aims to produce educational game product designs for early reading skills, determine the validity of educational game learning media, determine the responses of teaching staff and students regarding the practicality of educational games, and to determine the effectiveness of educational games on the motivation to learn to read at the beginning of elementary school students. This study is a development study using the ADDIE model. The data collection method uses non-tests in the form of questionnaires. In analyzing the data, using quantitative and qualitative descriptive desk techniques. This study shows that: (1) Based on the tests carried out, the results obtained from media developed by material experts with an average of 4.8 are highly valid. (2) As well as validation from learning media experts who obtained an average result of 3.85 which was categorized as very valid. (3) Based on the assessment given by practitioners/teachers, it can be seen that educational game media has a very good level of practicality with a percentage of 98%. (4) And the students obtained a percentage of 96.89%. (5) The effectiveness of early reading educational games is sought using inferential statistical tests using the correlated t-test technique. Based on the results of the correlated t-test, it is known that the Sig. 2-tailed of 0.000. Based on these results, it can be seen that the Sig. < 0.05. So it can be concluded that there is a significant difference in students' learning motivation before learning to read, starting using educational game media and after using educational game media.*

**Keywords:** *Educational Games, Beginning Reading, Development*

