

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY* DALAM  
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar



Oleh  
**Daniar Asyari**  
**2003699**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
2024**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS III SD**

**Oleh  
Danar Asyari**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

© Danar Asyari  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan  
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Daniar Asyari  
2003699

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY* DALAM  
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III SD**

disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing 1



**Winti Ananthia, M.Ed.**  
NIP 197906062005022015

Pembimbing 2



**Fully Rakhmayanti, M.Pd.**  
NIP 920200419920501201

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S-1 PGSD  
Kampus Upi di Cibiru



**Dr. Tita Mulvati, M.Pd.**  
NIP 198111082008012015

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Media Interaktif *Game Educaplay* dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

**Daniar Asyari**  
NIM 2003699

## MOTTO HIDUP

*“A heart filled with gratitude is a garden where joy blossoms”*

Bersyukur itu jauh lebih mulia daripada mengeluh tanpa rasa senang sedikit pun.

Bersyukur membebaskan diri dari belenggu kecemasan atas kesalahan. Saat masalahmu jadi terlalu berat untuk ditangani, beristirahatlah dan hitung berkah yang sudah kau dapatkan, karena rahasia sukses ialah bersyukur dalam setiap langkah perjalanan hidupnya.

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY* DALAM  
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar



Oleh  
**Daniar Asyari**  
**2003699**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
2024**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS III SD**

**Oleh  
Danar Asyari**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

© Danar Asyari  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan  
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Daniar Asyari

2003699

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF *GAME EDUCAPLAY* DALAM  
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS III SD**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1

**Winti Ananthia, M.Ed.**

**NIP 197906062005022015**

Pembimbing 2

**Fully Rakhmayanti, M.Pd.**

**NIP 920200419920501201**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus Upi di Cibiru



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**

**NIP 198111082008012015**

### **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Media Interaktif *Game Educaplay* dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

**Daniar Asyari**  
NIM 2003699

### **MOTTO HIDUP**

*“A heart filled with gratitude is a garden where joy blossoms”*

Bersyukur itu jauh lebih mulia daripada mengeluh tanpa rasa senang sedikit pun.

Bersyukur membebaskan diri dari belenggu kecemasan atas kesalahan. Saat masalahmu jadi terlalu berat untuk ditangani, beristirahatlah dan hitung berkah yang sudah kau dapatkan, karena rahasia sukses ialah bersyukur dalam setiap langkah perjalanan hidupnya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **Penerapan Media Interaktif *Game Educaplay* dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD** dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw. kepada keluarganya, sahabatnya serta umatnya. Adapun tujuan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus UPI di Cibiru.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini agar menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat membantu menambah pengetahuan, memberikan manfaat, serta pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Bandung, Maret 2024

Penulis,

Daniar Asyari

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* rabbi'l'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang senantiasa memberikan yang terbaik bagi penulis melalui petunjuk-petunjuk-Nya, sehingga dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis selalu diberikan kekuatan, kesabaran, kemudahan, dan keikhlasan dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang memberikan bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan yang baik ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

1. Winti Ananthia, M.Ed., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan yang sangat membantu penulisan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
2. Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan yang sangat membantu penulisan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
3. Dr. Tita Mulyati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, M. Si., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia
7. Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator bahasa dan materi yang sudah memberi penilaian serta saran pada materi yang telah dirancang.
8. Dr. Kurniawati M,Pd., yang telah bersedia menjadi validator bahasa dan materi yang sudah memberi penilaian serta saran pada materi yang telah dirancang.
9. Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., yang telah bersedia menjadi validator media interaktif *game educaplay* yang sudah memberikan penilaian, saran dan masukan pada media yang telah dirancang.

10. Seluruh dosen dan staff akademik UPI Kampus Cibiru yang telah mendidik, memberikan bekal ilmu dan pengalaman serta senantiasa memberika, motivasi, dan arahan selama penulis menempuh studi S-1 di PGSD UPI Cibiru.
11. Rd. N. Lilis Garkiah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Cinunuk 01 serta seluruh guru dan staff yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis selama melaksanakan penelitian dilapangan untuk menyusun skripsi ini.
12. Peserta Didik 1kelas III SDN Cinunuk 01 yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
13. Kedua orang tua tercinta Ibu Sri Agustini dan Bapak Aldin Siri serta saudara kandung saya Yaafi Asyari telah mendukung baik dalam do'a, dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah putus bagi penulis agar selalu berusaha dengan maksimal serta senantiasa untuk bersyukur.
14. Sahabat-sahabat yang selalu berbagi Wenny Yolandha, Patricia Bunga Juwita Galand, Vesha Nuriefer Haliza, Maharani Sartika Dewi, Ratih Setiawati, Jenisa Tasya Kamila, Salsa Berliana Putri, Kaamilah Nurnazhiifa, Hasna Salsabila, Lara Sati, dan Yunita Yasmin Istiqomah terima kasih untuk dukungan, bantuan, canda tawa, dan kebersamaan selama menjalankan studi S-1 PGSD.
15. Enzie Pradana Sumedy, yang telah menjadi salah satu penyemangat, pendengar keluh kesah dalam penulisan skripsi, penasehat yang baik dan senantiasa memberikan dukungan dengan tulus untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
16. Kepada rekan mahasiswa kelas A PGSD UPI Kampus di Cibiru Angkatan 2020 yang telah membersamai penulis selama perkuliahan.
17. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan serta ketulusan dari pihakpihak yang telah membantu penulis. Semoga tercatat menjadi amal baik baginya dan mendapat ridho Allah Swt.

# **PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**

Daniar Asyari  
2003699

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan teknologi yang telah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penerapan *game educaplay* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan permainan, terutama dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia peserta didik masih mengalami kesulitan menulis kalimat saran, kurangnya memahami konsep kalimat saran, dan pemilihan diksi yang kurang tepat sehingga peserta didik perlu terampil dalam memberikan kalimat saran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain kuasi eksperimen (*quasi eksperimental design*) dengan pendekatan kuantitatif melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD dan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media interaktif *game educaplay* dengan media gambar dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD. Hal tersebut terlihat dari nilai signifikansi  $0,041 < 0,05$  dan selisih rata-rata  $88 - 81,75 = 6,250$  dan selisih perbedaan tersebut antara 0,274 sampai 12,226. Dapat disimpulkan bahwa kedua media berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, *Game Educaplay*, Kalimat Saran.

**APPLICATION OF EDUCAPLAY GAME INTERACTIVE MEDIA  
IN LEARNING INDONESIAN LANGUAGE SUGGESTION  
SENTENCE CLASS III ELEMENTARY SCHOOL**

Danar Asyari  
2003699

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the use of technology that has become the main complement in every learning activity. The application of the educaplay game is expected to help students to learn with games, especially in learning Indonesian advice sentences, students still have difficulty writing suggestion sentences, lack of understanding the concept of suggestion sentences, and choosing inappropriate diction so that students need to be skilled in giving advice sentences. This research aims to measure the effect of the application of educaplay game interactive media in learning Indonesian language advice sentences for grade III elementary school. The research method used is quasi experimental design (quasi experimental design) with a quantitative approach involving experimental classes and control classes. The results of the research show that there is an influence on the application of educaplay game interactive media in the learning of Indonesian language advice sentences in grade III elementary school and there is a difference in the learning outcomes of students who use educaplay game interactive media with image media in learning Indonesian suggestion sentences in grade III SD. This can be seen from the significance value of  $0.041 < 0.05$  and the average difference of  $88-81.75 = 6,250$  and the difference between  $0.274$  to  $12.226$ . It can be concluded that both media affect the learning outcomes of students in learning Indonesian language advice sentences for grade III elementary school.*

**Keywords:** *Indonesian Learning, Educaplay Game, Suggestion Sentences.*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>MOTTO HIDUP</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</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>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.1 Teoretis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.2 Praktis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
<b>BAB II PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN DENGAN MEDIA INTERAKTIF <i>GAME EDUCAPLAY</i>.....</b>	<b>10</b>
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	10
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	10
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ...	11
2.2.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	11
2.2 Pembelajaran Kalimat Saran.....	12
2.1.1 Pengertian Kalimat Saran.....	12
2.1.2 Tujuan Kalimat Saran .....	13
2.1.3 Ciri-ciri Kalimat Saran.....	14
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	16
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	17
2.2.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	19

2.3	<i>Game Educaplay</i> .....	20
2.4	Kerangka Berpikir .....	26
2.5	Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Desain Penelitian.....	28
3.2	Populasi.....	29
3.3	Sampel .....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.5	Instrumen Penelitian.....	30
3.6	Prosedur Penelitian.....	32
3.7	Definisi Operasional.....	33
3.8	Teknik Analisis Data .....	34
3.8.1	Uji Validitas.....	34
3.8.2	Uji Reliabilitas .....	35
3.8.3	Uji Tingkat Kesukaran .....	36
3.8.4	Uji Daya Pembeda .....	37
3.8.5	Uji Nilai <i>N Gain</i> .....	38
3.8.6	Uji Normalitas.....	38
3.8.7	Uji Homogenitas .....	39
3.8.8	Uji Perbedaan Rerata .....	39
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	42
4.1.1	Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media Interaktif <i>Game Educaplay</i> .....	42
4.1.2	Proses Pembelajaran Kelas Kontrol Menggunakan Media Gambar.....	44
4.2	Pembahasan .....	45
4.2.1	Penerapan Media Interaktif <i>Game Educaplay</i> di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran Kalimat Saran .....	45
4.2.2	Perbedaan Hasil Belajar antara Peserta Didik yang Menggunakan Media Interaktif <i>Game Educaplay</i> dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD .....	52
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>61</b>
5.1	Simpulan .....	61
5.2	Implikasi .....	61
5.3	Rekomendasi.....	62

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>
<b>RIWAYAT PENULIS .....</b>	<b>226</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	28
<b>Tabel 3. 2</b> Kisi-Kisi Pemahaman Kalimat Saran .....	31
<b>Tabel 3.3</b> Hasil Uji Validatas Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	34
<b>Tabel 3.4</b> Kategori Reliabilitas .....	35
<b>Tabel 3.5</b> Hasil Uji Reliabilitas.....	35
<b>Tabel 3.6</b> Indeks Kesukaran.....	36
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	36
<b>Tabel 3.8</b> Kriteria Indeks Daya Pembeda .....	37
<b>Tabel 3.9</b> Hasil Uji Daya Pembeda.....	37
<b>Tabel 3.10</b> Klasifikasi Nilai <i>N Gain</i> .....	38
<b>Tabel 4.1</b> Jadwal Penelitian .....	42
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Analisis Deskriptif.....	45
<b>Tabel 4.3</b> Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik di Kelas Eksperimen .....	46
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Uji Normalitas .....	47
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	48
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	49
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Analisis Deskriptif.....	52
<b>Tabel 4.8</b> Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik di Kelas Kontrol .....	52
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Uji Homogenitas .....	53
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Uji <i>Independent Sample Test</i> .....	55
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> .....	56

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Berpikir .....	26
<b>Gambar 4.1</b> Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik di Kelas Eksperimen .....	51
<b>Gambar 4.2</b> Grafik Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	57
<b>Gambar 4.3</b> Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik di Kelas Kontrol.....	58
<b>Gambar 4.4</b> Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik di Kelas Kontrol.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.1</b> Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	71
<b>Lampiran 1.2</b> Surat Izin Penelitian SDN Cinunuk 01 .....	74
<b>Lampiran 1.3</b> Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian di SDN Cinunuk 01.....	75
<b>Lampiran 1.4</b> Buku Bimbingan .....	76
<b>Lampiran 1.5</b> Instrumen Penelitian.....	81
<b>Lampiran 1.6</b> Surat Permohonan Validasi .....	88
<b>Lampiran 1.7</b> Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa dan Materi oleh Validator .....	94
<b>Lampiran 1.8</b> Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator.....	103
<b>Lampiran 1.9</b> RPP Kelas Eksperimen.....	105
<b>Lampiran 1.10</b> RPP Kelas Kontrol .....	114
<b>Lampiran 1.11</b> LKPD Kelas Eksperimen .....	123
<b>Lampiran 1.12</b> RPP Kelas Kontrol .....	128
<b>Lampiran 1.13</b> Lembar Evaluasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	138
<b>Lampiran 1.14</b> Media Interaktif <i>Game Educaplay</i> .....	150
<b>Lampiran 1.15</b> Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol .....	157
<b>Lampiran 1.16</b> Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	169
<b>Lampiran 1.17</b> Hasil <i>Pre-Ttest</i> Kelas Kontrol .....	179
<b>Lampiran 1.18</b> Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	207
<b>Lampiran 1.19</b> Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	219
<b>Lampiran 1.20</b> Dokumentasi Kelas Kontrol .....	222
<b>Lampiran 1.21</b> Form Perbaikan Skripsi .....	225



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. doi:<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. doi:<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amrah., & Nurhaedah. (2023). Peningkatan hasil belajar materi kalimat saran dengan model problem based learning pada siswa kelas IV Sd Negeri Pangebatan. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 4(1), 80-87. doi:<https://doi.org/10.26858/tpj.v4i1.26470>
- Andayani. (2015). *Problema dan aksioma dalam metodologi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish.
- Arifin, J. (2008). *Statistik terapan dengan microsoft excel 2007*. PT Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Vol. 3). PT Raja Grafindo persada.
- Asnawir, U. B. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Aspi, M. &. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Journal of Education*, 2(1), 64-73. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/57>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia. <http://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20%28book%29.pdf>
- Cresswell, J. W. (2009). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications Ltd.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: planning, conducting, evaluating, quantitative and qualitative research (fourth edition)*. Pearson Education Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches fifth edition*. SAGE Publications, Inc.
- Darisman, M. (2007). *Ayo belajar berbahasa Indonesia*. Yudhistira.



- Elfrianto, & Lesmana. G. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan*. Umsu Press.
- Fahri, M. U. (2020). Media pembelajaran realia. *Journal Article*, 1-3.
- Fahrurrozi, & Wicaksono, A. (2023). *Pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Garudhawaca.
- Febriani, D. (2020). Peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model problem based learning di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2354-2359. doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.716>
- Fikri, H., & Madona, A. S. . (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Penerbit Samudra Biru. <http://repo.bunghatta.ac.id/6983/1/Buku%20Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%202018.pdf>
- Gunawan., Sultani, D. I., Silalahi, C. A. P., Suherlan, A., Dwi, D. F., Mukhlis., Asnawi., Nirmawan. (2022). *Media pembelajaran interaktif sederhana untuk MI/SD*. K-Media.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi pendekatan TPACK (technological, pedagogical, content knowledge) guru sekolah dasar sikl dalam melaksanakan pembelajaran era digital. *JEID: Journal*, 2(1), 15-27. doi:<https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Hartania, N. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis flash untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat saran kelas III SDN Sekaran 02 Kota Semarang.
- Hasan, M. M. (2021). *Media pembelajaran*. . Tahta Media Group.
- Helaluddin., & Awalludin. (2020). *Keterampilan menulis akademik panduan bagi mahasiswa di perguruan tinggi*. Media Madani.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode pembelajaran scramble untuk meningkatkan sktivitas dan hasil belajar menulis kalimat bahasa inggris*. Penerbit NEM.
- Hilda, G. P. (2023). *Metode penelitian eksperimen untuk pemula*. Wawasan Ilmu.
- Ibda, H., & Rahmadi, E. (2018). Penguatan literasi baru pada guru madrasah ibtidaiyah dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1(1), 1-21. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/96656548/534-libre.pdf?1672600182=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPenguatan\\_Literasi\\_Baru\\_Pada\\_Guru\\_Madras.pdf&Expires=1699971620&Signature=Z~~fmLmixFXxz2NtrQf948UCYQPfbi6W3zTpPTyzVtTTKVo7g22uSzsA5b](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/96656548/534-libre.pdf?1672600182=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPenguatan_Literasi_Baru_Pada_Guru_Madras.pdf&Expires=1699971620&Signature=Z~~fmLmixFXxz2NtrQf948UCYQPfbi6W3zTpPTyzVtTTKVo7g22uSzsA5b)

- Ismail, F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Prenadamedia Group.
- Iswara, P. (2011). Pembelajaran kalimat Bahasa Indonesia dengan pola spiral pada program pendidikan guru sekolah dasar, UPI Kampus Sumedang. *Universitas Pendidikan Indonesia*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Prana-Iswara/publication/265083876\\_PEMBELAJARAN\\_KALIMAT\\_BAHASA\\_INDONESIA\\_DENGAN\\_POLA\\_SPIRAL\\_PADA\\_PROGRAM\\_PENDIDIKAN\\_GURU\\_SEKOLAH\\_DASAR\\_UPI\\_KAMPUS\\_SUMEDANG/links/56af37b608ae28588c62ec8a/PEMBELAJARAN-KALIMAT-BAHASA-INDO](https://www.researchgate.net/profile/Prana-Iswara/publication/265083876_PEMBELAJARAN_KALIMAT_BAHASA_INDONESIA_DENGAN_POLA_SPIRAL_PADA_PROGRAM_PENDIDIKAN_GURU_SEKOLAH_DASAR_UPI_KAMPUS_SUMEDANG/links/56af37b608ae28588c62ec8a/PEMBELAJARAN-KALIMAT-BAHASA-INDO)
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.  
 doi:<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press.
- Juwitasari, I. (2021). Penerapan metode pemodelan untuk meningkatkan kemampuan mengungkapkan kalimat saran, masukan & penyelesaian masalah. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1470-1475.  
 doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1520>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basatra) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98.  
<https://repository.iaincurup.ac.id/55/1/261-1948-1-PB-Ummul%20Khair.pdf>
- Khoimatun, Rukmini, P., & Padlilah, M. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis kalimat saran melalui model pembelajaran multisensor. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 275-288.  
 doi:<https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i2.526>
- Khoiruman, M. (2021). Analisis hambatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51-62.  
 doi:<https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Kholifah, S., Purwanti, S., & Purwanti, E. (2020). Upaya peningkatan pemahaman dan minat belajar dengan menggunakan model problem based learning siswa kelas III SDN 9 Langkahan tahun ajaran 2020/2021. 658-667.  
<https://eprints.uad.ac.id/21350/1/6.%20siti%20kholifah-PGSD%20%28658-667%29.pdf>
- Krissandi, A. D. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (pendekatan dan teknis)*. Media Maxima.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi penelitian pedoman penulisan karya tulis ilmiah (KTI)*. CV Budi Utama.

- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65-73. doi:<http://dx.doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Kustandi, C. &. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi Pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.
- Kusuma, A., Rukayah, R., & Daryanto, J. (2021). Analisis kesulitan pembelajaran daring yang dialami guru dan peserta didik pada pelajaran tema 4 KD 3.10 di kelas III sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). doi:<https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49571>
- Madu, F. J., & Hariyati, M. (2023). Peran guru dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDK Gapong tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-54. doi:<https://doi.org/10.36928/jipd.v7i1.1845>
- Maftuhah. (2020). Pengembangan media ritatoon menggunakan model POE (predict, observe, explain) untuk memahami kalimat saran siswa kelas iii SDN Cangkiran 01. *Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*. <https://lib.unnes.ac.id/39303/1/1401416424.pdf>
- Mahrunnisya, D. (2023). Keterampilan pembelajar di abad ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101-109. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/598>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variavle" in diagnostic pretest scores. *American Journal Physics*, 70(12), 1259-1268. doi:DOI: 10.1119/1.1514215
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan power point untuk peningkatan kompetensi guru SD. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 96-100. doi:<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Mizkat, E. (2019). Analisis penggunaan kalimat efektif pada penulisan kritik dan saran mahasiswa FKIP UNA. *Komunitas Bahasa*, 7(1), 19-32. <https://core.ac.uk/download/pdf/268618312.pdf>
- Nafi'ah, S. A. (2022). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kalimat saran melalui modul pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah Kemiri Kab. Purworejo. *Jurnal As Sibyan Jurnal Kajian*

- Kritis Pendidikan Islam*, 5(2), 101-106.  
doi:[https://doi.org/10.52484/as\\_sibyan.v5i2.350](https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v5i2.350)
- Nurlelah., Wulandari, D., Muktiarni., Rokhani., Rahmawati, Y., Hidayat, R., Lesnawati., Guntur, M., Maraatussoaliha., Hidayat, S . (2022). *Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Zahir Publishing.
- Paragarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793/5149>
- Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di PGSD. *In Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1).  
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>
- Pratiwi, E. E. (2023). Analisis kesulitan menulis kalimat saran pada siswa kelas III SD Negeri Gunung Agung, Kokap Kulon Progo. *Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*.  
<https://repository.ustjogja.ac.id/docload/analisis-kesulitan-menulis-kalimat-saran-pada-siswa9285681>
- Putranto, R. A. (2023). *Terampil membaca dan menulis Bahasa Indonesia SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Rachman, A. B. R., & Nuriadin, I. (2022). Peningkatan kemampuan numerasi peserta didik dengan model problem based learning dan pendekatan TPACK. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(2), 81-93.  
doi:<https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i2.522>
- Radityan, F., Kuntadi, I., & Komaro, M. (2014). Pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan differential. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 239-245.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.  
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185. doi:<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.

- Rokhmansyah, A. R. (2018). *Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi*. Unnes Press.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. . (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif-prinsip dasar dan model pengembangan*. Penerbit ANDI.
- Safei, M. (2013). *Teknologi pembelajaran: pengertian, pengembangan dan aplikasinya*. Alauddin University Press.
- Sanaky, H. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Saputra, N. &. (2020). *Konsep dasar Bahasa Indonesia*. CV. Jakad Media Publishing.
- Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). Game mobile edukasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 14(2), 549-559. doi:<https://doi.org/10.5281./5479/5.jupiter.2022.10>
- Shintianingsih, W. (2021). Peningkatan kemampuan mengungkapkan kalimat saran, masukan & penyelesaian masalah dengan metode demonstrasi. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1873-1878. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1714>
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Annajmi., Akbar, Z. (2023). *Media pembelajaran (suatu pengantar sarana pendidikan)*. CV. Mega Press Nusantara.
- Siregar, R. A., & Mahrani, E. (2022). *Keterampilan menulis*. Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2012). *Instructional technology dan media for learning : Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Kencana.
- Suhartuti, L. I., & Pada, A. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kegiatan belajar dari rumah melalui model problem based learning kelas III-a SDN Tandes Kidul 1/110 Surabaya. *Global Science Education Journal*, 4(2), 162-171. doi:<https://doi.org/10.26858/ges.v4i2.693>
- Sunyoto, D. (2013). *Metode dan instrumen penelitian ekonomi dan bisnis*. CAPS .
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Suwandi, E. (2022). *Metodologi Penelitian*. PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Taryanti, T. (2020). Upaya meningkatkan keaktifan belajar daring melalui model pembelajaran problem based learning. *In Social, Humanities, and*

- Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1044-1049.  
doi:<https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55673>
- Taylor, L. (2018). Educaplay. *The School Librarian*, 66(4), 214.  
<https://www.proquest.com/openview/b4f58751acd1ff8d32a7ab7449fdad32/1?pq-origsite=gscholar&cbl=296199>
- Tim Guru . (2016). *Buku pintar pasti kisi-kisi akurat UN SD/Mi 2016*. Penerbit HB.
- Trias, M. M. (2022). Pengaruh game interaktif quizwhizzer terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTs Negeri Probolinggo. *Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Khias Haji Achmad Siddiq Jember*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/8276/1/WATERMAK%20MALIK.pdf>
- Umi, C. (2020). *Arif cerdas untuk sekolah dasar kelas III*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wachidah, K. &. (2018). *Buku ajar pendidikan bahasa dan sastra Indonesia SD kelas rendah*. Umsida Press.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129.  
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Yanuar, R. F. (2021). Analisis pemanfaatan aplikasi whatsapp dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 58-65.  
doi:<https://doi.org/10.24903/sjp.v2i1.750>
- Yanuar, R. F., & Putri, T. N. D. U. (2021). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDS harapan Jakarta. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 181-200.  
doi:<https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.74>
- Yaumi, M. (n.d.). *Media & teknologi pembelajaran*. 2018: Prenadamedia Group.
- Yuniastuti., M. &. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial tinjauan teoretis dan pedoman praktis*. Scopindo Media Pustaka.
- Zulkifli, M. &. (2022). *Semua bisa pintar ulangan harian tematik SD/MI kelas 3*. Wahyu Media.