

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN KATA DAN
KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh:

Nuraeni Findianti

NIM 1800415

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN KATA DAN
KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Nuraeni Findianti

NIM 1800415

*Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan*

Nuraeni Findianti

Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Nuraeni Findianti

NIM 1800415

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN KATA DAN KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR

Disetujui oleh,

Pembimbing I



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 196312042005011002

Pembimbing II

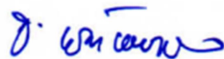


R. Nadia Hanoum, M.Pd.

NIP. 198210162010122003

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

FIP UPI



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

196312042005011002

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN KATA DAN KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR

Nuraeni Findianti

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media *game* edukasi Suka-Suka untuk meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil penilaian PISA Indonesia pada tahun 2018, dimana pada bidang membaca Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara. Untuk meningkatkan keterampilan membaca, salah satunya bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian untuk melihat efektivitas dari media *game* edukasi Susun Kata – Susun Kalimat (Suka-Suka) yang dikembangkan peneliti. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Girimekar 3, Kecamatan Cilengkrang Kabupaten Bandung, dengan subjek penelitian siswa kelas 3. Kelas 3A berjumlah duapuluh delapan siswa sebagai kelas eksperimen, serta kelas 3B yang berjumlah tigapuluh siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda, dengan jumlah soal sebanyak 20 butir, serta lembar observasi yang diisi oleh peneliti selama tiga kali pertemuan *treatment*. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) Adanya peningkatan keterampilan siswa pada aspek menyusun kata, dan efektivitas media *game* edukasi Suka-Suka berada pada kategori cukup (sedang), (2) Adanya peningkatan keterampilan siswa pada aspek menyusun kalimat, dan efektivitas media *game* edukasi Suka-Suka berada pada kategori cukup (sedang). Kesimpulannya, secara umum penggunaan media *game* edukasi Suka-Suka efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar dalam menyusun kata dan kalimat.

Kata Kunci: Media *Game* Edukasi Susun Kata – Susun Kalimat (Suka- Suka), Media Pembelajaran, Menyusun Kata, Menyusun Kalimat

**THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF EDUCATIONAL GAME MEDIA
TO IMPROVE THE SKILLS OF COMPOSING WORDS AND SENTENCES
FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Nuraeni Findianti

ABSTRACT

This study uses a quantitative approach, with experimental research methods. The purpose of the study is to describe and analyze the use of Suka-Suka educational game media to improve the skills of composing words and sentences for elementary school students. This research is based on the results of Indonesian PISA assesment in 2018, where in the field of reading, Indonesia is ranked 74th out of 79 countries. To improve reading skills, one of them can be done through the use of learning media. Researcher conducted a study to see the effectiveness of educational game media Susun Kata – Susun Kalimat (Suka-Suka), which was developed by the researcher. This research was conducted at SD Negeri Girimekar 3, Cilengkrang District, Bandung Regency, with the research subjects is 3rd grade students. Class 3A totalling twenty eight students as experimental class, and class 3B totalling thirty students as control class. Data collection was carried out using written test in the form of multiple choice, with total of 20 questions, as well as an observation sheet filled out by the researcher during three treatment meetings. The research findings show that: (1) There is an increase in students' skills in the aspect of composing words, and the effectiveness of educational game media Suka-Suka is in the enough (moderate) category, (2) There is an increase in students' skills in the aspect of composing sentences, and the effectiveness of educational game media Suka-Sukais in the enough (moderate) category. The conclusion is, in general, the use of educational game media Suka-Suka is effective in improving the skills of elementary school students in composing words and sentences.

Keywords: *Educational Game Media Susun Kata – Susun Kalimat (Suka- Suka), Learning Media, Compoling Words, Composing Sentences*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.1.4 Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	11

2.1.5	Kaitan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar.....	13
2.2	<i>Game</i> Edukasi.....	15
2.3.1	Definisi <i>Game</i> Edukasi	15
2.3.2	Karakteristik <i>Game</i> Edukasi	16
2.3.3	Genre <i>Game</i> Edukasi.....	17
2.3.4	Bentuk Interaksi <i>Game</i> Edukasi.....	18
2.3	Keterampilan Membaca	19
2.1.1	Definisi Membaca	19
2.1.2	Tujuan Membaca.....	19
2.1.3	Membaca sebagai Suatu Keterampilan	21
2.1.4	Tahap – Tahap Perkembangan Membaca	22
2.4	Penelitian Terdahulu.....	23
2.5	Kerangka Berpikir	25
2.6	Asumsi dan Hipotesis	27
2.6.1	Asumsi	27
2.6.2	Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Desain Penelitian	29
3.2	Subjek Penelitian.....	29
3.3	Variabel Penelitian	30
3.4	Definisi Operasional.....	30
3.5	Instrumen Penelitian.....	31
3.6	Prosedur Penelitian.....	33
3.7	Analisis Data	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		35

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	35
4.1.1	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	35
4.1.2	Hasil Penelitian Berdasarkan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i>	37
4.2	Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah	41
4.2.1	Deskripsi Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyusun Kata Setelah Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi “Suka-Suka” Dibandingkan Dengan Menggunakan Buku.....	42
4.2.2	Deskripsi efektivitas penggunaan media <i>game</i> edukasi “Suka-Suka” untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar dalam menyusun kalimat	43
4.3	Analisis Data	44
4.3.1	Uji Normalitas Data	45
4.3.2	Uji Hipotesis	46
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
4.4.1	Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyusun Kata Setelah Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi “Suka-Suka” Dibandingkan dengan Menggunakan Buku.....	53
4.4.2	Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyusun Kalimat Setelah Menggunakan Media <i>Game</i> Edukasi “Suka-Suka” Dibandingkan dengan Menggunakan Buku.....	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		64
5.1	Simpulan.....	64
5.3	Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		71