

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:
FAISAL AMIN KHORIRI
A710140056

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMDIYAH SURAKARTA
2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:
FAISAL AMIN KHORIRI
A710140056

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMDIYAH SURAKARTA
2018

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Faisal Amin Khoriri

NIM : A710140056

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR .

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 20 Nopember 2018

Yang membuat pernyataan,



Faisal Amin Khoriri

NIM. A710140056

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Diajukan Oleh:

Faisal Amin Khoriri

A710140056

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 3/Okttober 2018

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.

NIDN. 19610722198503 1



Sukirman, S.T., M.T.

NIDN. 0603088406

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME PUZZLE*
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Faisal Amin Khoriri

A710140056

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada hari Senin, 05 November 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Pengaji

1. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.
2. Sukirman, S.T., M.T.
3. Drs. Sujalwo, M.Kom.

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



HALAMAN MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri.” (Q.S. Ar-Ra’ad:11)

“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan : keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimanya. Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya.” (Lenang Manggala)

“Mengetahui saja tidak cukup, kita harus menerapkan. Keinginan saja tidak cukup, kita harus melakukan.” (Johann Wolfgang von Goethe)

“Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemuanya dia dengan kemajuan selangkahpun.” (Ir. Soekarno)

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*UntukMu yang selalu ada, menemani dan menjaga di setiap langkahku,
mengingatkanku dengan teguran-teguranMu, menyapa dikalaku mengalami
kesusahan, merangkulku dan memberikanku kemudahan untuk menjalani
kehidupan di dunia.*

*Sebagai ucapan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya sederhanaku
ini kepada :*

*Kedua orang tuaku, yang senantiasa menjaga dan merawatku hingga sampai saat
ini, memberikan doa dan pengorbanan tiada henti kepadaku, karya ini
kupersembahkan sebagai tanda bakti dan cintaku kepada mereka.*

*Keluarga besar serta saudara-saudaraku, yang senantiasa memberikan motivasi
serta semangat untuk keberhasilanku.*

*Sahabat serta teman-teman baikku, yang telah memberikan semangat, motivasi,
dukungan, dan bantuan baik materiil maupun spiritual.*

*Keluarga besar program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

ABSTRAK

Faisal Amin Khoriri/A710140056. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Maret, 2018.

Hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran belum optimal ketika metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, oleh sebab itu perlu ada pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *game* edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan menggunakan *Waterfall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji normalitas, uji *Wilcoxon Matched Pairs test* dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menyatakan bahwa penilaian ahli media memiliki rata-rata sebesar 73,4% yang dapat dikategorikan layak dan penilaian ahli materi mendapat rata-rata sebesar 91,6% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan uji *Wilcoxon Matched Pairs test* diperoleh hasil $\text{asymp sig} < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar dari peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game puzzle* bergambar layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *game* edukasi, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Faisal Amin Khoriri/A710140056. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PUZZLE BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS KELAS 1 SEKOLAH DASAR.** Skripsi. The Faculty of Education, University Muhammadiyah of Surakarta. March, 2018.

The learning outcomes of students for learning are not optimal when the learning method still uses conventional methods, therefore it is necessary to develop learning media. This study aims to determine the effectiveness of educational games as a medium for learning Grade 1 Indonesian in Elementary School (SD). The method used is Research and Development (R & D) with a development model using Waterfall. Data collection techniques used in the form of observations, interviews, pre-test and post-test questionnaires. The data analysis technique used was using the normality test, Wilcoxon Matched Pairs test and N-gain test. The results of the study state that the assessment of media experts has an average of 73.4% which can be categorized as feasible and the assessment of material experts gets an average of 91.6% which is categorized as very feasible. Based on the Wilcoxon Matched Pairs test obtained $asymp\ sig < 0.05$ which means H_a is accepted and H_0 is rejected. Thus there are differences in learning outcomes from students between before and after using the media. It can be concluded that pictorial puzzle based learning media is feasible and effective to improve students' reading and writing skills.

Keywords : learning media, educational games, Indonesian.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang senantiasa memberi petunjuk serta melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *game puzzle* bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kelas 1 Sekolah Dasar”.

Penyelesaian skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bimbingan dan saran dalam proses penyusunan skripsi ini, antara lain kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, bimbingan, petunjuk, ridho dan kasih sayang Mu yang tak henti – hentinya Engkau limpahkan kepadaku.
2. Bapak Dr. Sofyan Anif, M.Si., Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Drs. Sujalwo, M.Kom., Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Kehuruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Prof. Dr. Budi Murtyasa, M.Kom., pembimbing utama yang telah memberikan saran dan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti
6. Sukirman, S.T., M.T., pembimbing pendamping yang telah memberikan saran dan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti
7. Dewan Penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan tanggapan terhadap skripsi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa studi.

9. Maulida Indah, guru kelas I SD Negeri Nayu No. 77 Surakarta yang telah menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
10. Siswa-siswi kelas I SD Negeri Nayu No. 77 Surakarta yang telah memberikan waktu untuk mencoba *game* edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
11. Seluruh staf karyawan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kelancaran proses administrasi maupun informasi selama kuliah dan skripsi ini.
12. Ibu dan Bapak saya yang telah memberikan segalanya unuk putra-putrinya
13. Teman-teman Kampus I atas pengalaman dan inspirasi selama kuliah di kampus I
14. Surakarta yang telah memberikan inspirasi tiada henti
15. Almamater kebanggaan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun sangat penulis apresiasi. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi pihak – pihak yang membutuhkan nantinya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Surakarta,

Faisal Amin Khoriri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Media	7
2. Pengertian Pembelajaran	7
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
4. Pengertian <i>Game</i>	9
5. Pengertian Edukasi.....	11
6. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	11
7. Keterampilan Membaca dan Menulis	12

8. Pengertian <i>Software Construct</i> 2.....	13
B. Penelitian Terdahulu	13
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
D. Kerangka Berfikir.....	15
E. Hipotesis.....	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	17
B. Model Pengembangan	17
C. Prosedur Pengembangan	18
D. Subjek, Lokasi dan Waktu	20
E. Sampel.....	20
F. Jenis Data	20
G. Teknik Pengumpulan Data.....	20
H. Instrumen Penelitian.....	24
1. Instrumen Penilaian Ahli Media	24
2. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	26
3. Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	27
I. Validasi dan Reliabilitas Instrumen	28
1. Validasi Instrumen	28
2. Reliabilitas Instrumen	30
J. Teknik Analisis Data.....	32
1. Analisi Kelayakan Media.....	32
2. Analisis Data Awal	33
3. Analisis Data Akhir.....	34
4. Uji <i>Wilcoxon Matched Pairs test</i>	34

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	36
1. Analisis Data	36
2. Tahap Desain Produk	36
3. Tahap Pembuatan Produk	46
4. Tahap Pengujian Produk	53

B. Deskripsi Data.....	54
1. Validasi oleh Ahli Media	54
2. Validasi oleh Ahli Materi.....	55
3. Respon / Tanggapan dari Peserta Didik	57
4. Analisis Data Awal	60
5. Analisis Darta Akhir	61
C. Pembahasan.....	62
1. Pengembangan Produk.....	62
2. Kelayakan Produk	64
3. Keefektifan Produk	65
D. Keterbatasan pengembangan.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Peserta Didik	27
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Validitas Instrument	29
Tabel 3.5 Pedoman Interprerasi Terhadap Koefisien Korelasi	31
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	31
Tabel 3.7 Kriteria Skor Penilaian Skala <i>Likert</i>	32
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validasi Para Ahli	33
Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	34
Tabel 4.1 Hasil Respon / Tanggapan Peserta Didik.....	57
Tabel 4.2 Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji <i>Wilcoxon Matched Pairs test</i>	61
Tabel 4.4 Hasil Pengujian peningkatan rata-rata / N-gain	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Model Penilaian <i>Waterfall</i>	18
Gambar 4.1 Bagan Proses Pengembangan.....	36
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> menu <i>game</i>	37
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> menu <i>game 2</i>	38
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> petunjuk	38
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> pengaturan	39
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> keluar <i>game</i>	39
Gambar 4.7 Halaman menu utama.....	40
Gambar 4.8 Halaman menu <i>game</i>	41
Gambar 4.9 Halaman <i>game 1</i>	41
Gambar 4.10 Halaman menu <i>game 2</i>	42
Gambar 4.11 Halaman <i>game 2</i>	43
Gambar 4.12 Halaman <i>game 3</i>	44
Gambar 4.13 Halaman pengaturan.....	44
Gambar 4.14 Halaman info.....	45
Gambar 4.15 Halaman petunjuk	45
Gambar 4.16 Halaman menu utama.....	47
Gambar 4.17 Halaman menu <i>game</i>	48
Gambar 4.18 Halaman <i>game hewan</i>	49
Gambar 4.19 Halaman menu jenis <i>hewan</i>	49
Gambar 4.20 Halaman <i>game</i> jenis <i>hewan</i>	50

Gambar 4.21 Halaman <i>game</i> belajar huruf	51
Gambar 4.22 Halaman pengaturan.....	52
Gambar 4.23 Halaman petunjuk	53
Gambar 4.24 Grafik hasil validasi ahli media.....	55
Gambar 4.25 Grafik hasil validasi ahli materi	56
Gambar 4.26 Grafik hasil keseluruhan penilaian peserta didik	58
Gambar 4.27 Grafik hasil keseluruhan penilaian media.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Scan Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 2 Nilai r tabel	76
Lampiran 3 Uji Validitas SPSS.....	77
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	78
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi	81
Lampiran 6 Scan Angket Siswa	84
Lampiran 7 Scan <i>Pre-test</i> Siswa	90
Lampiran 8 Scan <i>Post-test</i> Siswa.....	93
Lampiran 9 Dokumentasi.....	96