



Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Ni Putu Diah Setiarini^{1*}, I Gede Margunayasa², Ni Wayan Rati³ 

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 18, 2024

Accepted August 08, 2024

Available online August 25, 2024

Kata Kunci:

Game Edukasi, Membaca Permulaan, Pengembangan.

Keywords:

Educational Games, Beginning Reading, Development.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Siswa kesulitan dalam membaca permulaan. Permasalahan ini berdampak buruk pada kemampuan membaca siswa. Rendahnya tingkat membaca di kelas I mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal. Hal ini karena guru tidak menggunakan media yang menyenangkan dalam membelajarkan membaca permulaan bagi siswa. Selain itu, kecanduan terhadap internet khususnya game online memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas *game* edukasi terhadap motivasi belajar membaca permulaan siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba produk hasil penelitian ini yakni siswa kelas 1 sebanyak 24 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode non tes berbentuk kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah belajar membaca permulaan menggunakan media *game* edukasi. Implikasi dari penelitian ini siswa dapat belajar materi belajar huruf dan angka melalui *game* yang sederhana dan interaktif, serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, dapat memotivasi guru alam mengembangkan media yang bermakna dan inovatif.

ABSTRACT

Students need help in reading the beginning. This problem harms students' reading ability. The low reading level in grade I results in the learning process failing to run optimally. Teachers refrain from using fun media to teach students to read the beginning. In addition, addiction to the internet, especially online games, has a negative impact, such as failure in education. This study aims to analyze the effectiveness of educational games on the motivation to learn to read the beginning of grade I elementary school students. This study is a type of development research that uses the ADDIE development model. The subjects of the trial of the product results of this study were 24 grade 1 students. The data collection method used a non-test method in the form of a questionnaire. The data analysis techniques used consisted of quantitative descriptive and qualitative descriptive methods. The study results showed that student's motivation to learn increased after learning to read the beginning using educational game media. This study implies that students can learn letter and number learning materials through simple and interactive games, and the learning process becomes more effective and positively affects student learning motivation. In addition, it can motivate teachers to develop meaningful and innovative media.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu aspek pembelajaran yang sangat penting, untuk memahami materi siswa harus bisa membaca (Swihadayani, 2023;) Dengan membaca seseorang bisa mengumpulkan informasi, menyerap pengetahuan dan pengalaman baru. Semua diperoleh dengan membaca adalah mungkin orang dapat meningkatkan daya pikir, mempertajam perspektif dan memperluas wawasan mereka (Muliawanti et al., 2022; Syatauw et al., 2020)). Dengan demikian maka

Corresponding author.

*E-mail address: diah.setiarini@undiksha.ac.id (Ni Putu Diah Setiarini)

kegiatan membaca merupakan kegiatan sangat diperlukan oleh siapapun yang ingin maju dan meningkatkan diri (Wagu & Riko, 2020). Ada empat keterampilan membaca di sekolah dasar yaitu : menyimak sambil membaca, dijelaskan isinya, menjawab soal, dan menceritakan isinya, membaca judul, bergantian membacakan teks, mencari isi paragraph, menjawab pertanyaan, dan bergantian membacakan teks, membaca keras bersama-sama, dijelaskan isinya, permainan kata, mencari pokok pikiran, mengerjakan latihan, dan mengarang berdasarkan gambar, dan membaca dalam hati, berlatih bercerita, bercerita di depan kelas, dan menuliskan kembali isi cerita (Habibah & Muftianti, 2020; Muliawanti et al., 2022). Perolehan pengetahuan banyak dilakukan oleh siswa melalui membaca, dalam hal ini membaca pemahaman. Lebih lanjut, pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya diperoleh dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan sehari-hari

Namun kenyataannya kemampuan membaca siswa khususnya pada kelas rendah masih sulit dilakukan. Kecanduan terhadap internet khususnya game online memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga (Novitasari & Prastyo, 2020). Khususnya dalam bidang pendidikan, kecanduan game menyebabkan siswa akan malas untuk belajar, tidur, sekolah, makan dan juga berdampak sulit untuk berkonsentrasi (Kharisma & Arvianto, 2019) Hal tersebut sangat memberi dampak negatif untuk segala aspek, baik dari aspek keuangan, psikologis, social, kesehatan serta juga akademik. Dari hal tersebut siswa disekolah dasar perlu bimbingan dan diperhatikan baik di lingkungan sekolah dan juga di lingkungan rumah mereka. Ini dikarenakan siswa sekolah dasar belum bisa menyaring mana yang baik dan mana yang buruk. Berdasarkan hasil wawancara, siswa kelas I sulit memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan banyak siswa yang belum bisa membaca dan siswa juga memiliki kurang minat dalam mulai belajar membaca. Siswa kelas I dan wali kelas I di SD Negeri 4 Bebetin, yang mengatakan bahwasannya sejak dulu membaca permulaan dikelas I baru dimulai, hal ini dikarenakan di taman kanak-kanak siswa hanya diajak bermain. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa kelas I, permasalahan ini berdampak buruk pada kemampuan membaca siswa kelas I. Rendahnya tingkat membaca di kelas I mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas I terbilang cukup susah, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa belum bisa membaca bahkan tidak bisa membaca. Akan tetapi dalam menggunakan Handphone dan juga fitur-fitur yang terdapat didalamnya, sebagian besar siswa mengerti dan sangat fasih. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas I banyak yang sudah memiliki Handphone sendiri dan tidak dalam pengawasan orang tua. Sebagian besar siswa kelas I menggunakan Handphone untuk mencari hiburan, bermain game online seperti Mobile Legend dan PUBG, game online ini memang tengah digandrungi dikalangan masyarakat salah satunya di lingkungan sekolah dasar, padahal siswa sekolah dasar rentan terhadap hal-hal negative yang ada pada Handphone.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menunjang dan dapat mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan Handphone yang salah. Melihat dari kegemaran siswa bermain game pada Handphone yang mereka miliki, maka peneliti mengembangkan sebuah game edukasi. Game edukasi ini dikembangkan semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar (Hiskia et al., 2022; Risnani & Adita, 2018). Game ini difokuskan untuk siswa belajar membaca, mengetahui huruf dan juga mengeja. Selain itu game edukasi ini merupakan media pembelajaran yang belum pernah dikembangkan sebelumnya di SD Negeri 4 Bebetin. Game edukasi adalah game yang dirancang untuk pendidikan dengan cara menyisipkan materi-materi pembelajaran tertentu pada permainan sehingga user atau pemain tidak tertekan dengan belajar terlalu serius (Anis Fuadah, 2023; Mujiyanto, 2022). Game edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. Game edukasi mengajarkan anak-anak atau pun orang dewasa beberapa bentuk pembelajaran dengan cepat dan mudah diserap. Sementara pembelajaran di sekolah konvensional dirasa lambat dan membosankan. Proses pembelajaran khususnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan. Sejalan dengan hal tersebut, siswa diharapkan mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Temuan penelitian sebelumnya terkait pengembangan game edukasi pada membaca permulaan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif membaca berbasis game edukasi untuk siswa kelas I mendapatkan hasil yang positif dan layak digunakan dalam membantu siswa kelas 1 membaca (Kurniawati & Koeswanti, 2020; Syatauw et al., 2020). Aplikasi berbasis android sebagai media membaca permulaan siswa SD kelas I, menyatakan aplikasi Alfabenta memenuhi kriteria sangat layak, sehingga dapat digunakan di kelas maupun sebagai media belajar mandiri (Erlina & Iswara, 2023; Rahmadayanti & Hartoyo, 2021; Sihite & Rosnelly, 2021). Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas game edukasi terhadap motivasi belajar membaca permulaan siswa

kelas I SD. Penelitian ini diharapkan media game edukasi membaca permulaan, siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

2. METODE

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah produk. Produk yang dikembangkan yakni sebuah media pembelajaran gam edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasion, Evaluation*). Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest and posttest*. Pada desain ini diberikan perlakuan dengan membandingkan keadaan objek sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan untuk mendapatkan hasil yang akurat. Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan yang diantaranya review para ahli, uji coba guru dan siswa. Objek penelitian ini yakni siswa kelas 1 sekolah dasar dengan jumlah 24 siswa. Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ialah data yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena yang tidak dapat dihitug, selain itu data kualitatif dapat diperoleh berdasarkan dari kritik dan saran mengenai proses pengembangan produk yang diperoleh pada subjek uji terkait produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantit merupakan skor yang diperoleh dari lempar penilaian kelayakan media yang diisi oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa atau data yang dihasilkan dari konversi dari kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan media game edukasi membaca permulaan ini adalah berupa metode non tes dan metode tes. Metode non tes berupa lembar kuesioner atau angket yang dipergunakan untuk mengetahui penilaian responden/uji kelayakan (ahli materi, ahli media), validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkanserta siswa sebagai subjek uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok oleh siswa. Pada penelitian pengembangan ini, angket/kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari para ahli seperti ahli materi, ahli media pembelajaran, serta kepada siswa dan juga kepada guru. Adapun kisi-kisi instrument pengumpulan data disajikan pada [Tabel 1, 2, 3, 4, dan 5](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Komponen
Kurikulum	Kesesuaian materi dengan CP (capaian pembelajaran). Kesesuaian IKTP (Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan materi.
Materi	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. Kejelasan memberikan materi. Kemudahan dalam memahami isi materi.
Bahasa	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan materi bahasa Indonesia kelas i. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Bahasa disesuaikan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Kemudahan dalam memahami ejaan yang benar.
Evaluasi	Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Komponen
Tampilan	Tampilan layar pada media game edukasi membaca permulaan menarik. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Kesesuaian ukuran <i>font</i> dan penggunaan warna pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Kejelasan gambar pada media <i>game</i> . Kesesuaian gambar pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan materi. Kombinasi warna pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sesuai dan menarik.
Kemanfaatan	Penggunaan media <i>game</i> edukasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media <i>game</i> edukasi mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.
Pengoperasian	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

Aspek	Komponen
Materi	Kesesuai materi dalam media <i>game</i> edukasi yang disajikan.
Visualisasi	Tampilan <i>game</i> edukasi yang menarik. Kejelasan teks bacaan pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Kejelasan tampilan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.
Bahasa	Keseuaian warna gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Menggunakan bahasa yang jelas sesuai panduan EYD. Menggunakan kata yang jelas sesuai panduan EYD. Menggunakan ejaan yang jelas sesuai panduan EYD.
Pengoprasian	Kemudahan dalam pengoperasian media <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Kemudahan akses media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

Aspek	Komponen
Visualisasi	Tampilan <i>game</i> edukasi membaca permulaan yang menarik. Kualitas gambar yang digunakan HD sehingga gambar yang ditampilkan jernih. Kejelasan gambar pada media <i>game</i> edukasi membaca permulaan.
Penyajian Materi	Materi pada <i>game</i> edukasi mudah dibaca dengan jelas. Kejelasan bentuk huruf <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Keseimbangan materi pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan.
Kebahasaan	Kualitas teks pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan menggunakan bahasa indonesia. Kejelasan teks yang digunakan dalam <i>game</i> edukasi.
Kemanfaatan Evaluasi	Media <i>game</i> edukasi menjadikan siswa semangat dalam belajar membaca. Kesesuai evaluasi <i>game</i> edukasi membaca permulaan dengan evaluasi guru disekolah.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Komponen
Usaha	Siswa belajar membaca atas keinginan sendiri. Siswa mempelajari materi yang ada pada <i>game</i> edukasi membaca permulaan sebelum diberikan pembelajaran membaca buku oleh guru di sekolah. Siswa belajar membaca dengan target bisa membaca dengan lancar.
Tekun	Dalam mempersiapkan diri untuk membaca buku yang lainnya, siswa terlebih dahulu melatih kemampuan membaca menggunakan <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Siswa rajin belajar membaca semenjak adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan, karena ingin mendapatkan hasil belajar membaca yang memuaskan.
Percaya diri	Siswa cemas jika disaat membaca lupa dengan bunyi huruf/angka. Siswa yakin dapat menguasai pelajaran membaca dengan adanya <i>game</i> edukasi membaca permulaan. Saya berinisiatif membaca buku tanpa disuruh guru. Siswa yakin dalam belajar sangat bermanfaat untuk masa depan Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar membaca semenjak ada <i>game</i> edukasi membaca permulaann.

Instrumen ahli isi, ahli media, dan uji coba guru dan siswa yang telah dibuat agar dapat dikatakan valid, maka diperlukan sebuah uji validitas terlebih isi instrumen terlebih dahulu. Validitas isi instrumen dalam penelitian pengembangan ini diuji menggunakan rumus *Gregory*. Uji validitas produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli isi materi dan ahli media pembelajaran. Data yang diambil menggunakan instrumen angket atau kuesioner. Kemudian, data yang didapatkan dianalisis menggunakan rumus Aiken V. Uji kepraktisan produk yang dikembangkan dilakukan oleh praktisi (guru) dan siswa. Analisis data uji praktisi dan respon siswa menggunakan rumus presentase. Analisis efektivitas game edukasi membaca permulaan terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi. Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan game

edukasi membaca permulaan akan dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan game edukasi membaca permulaan. Analisis data uji efektivitas akan menggunakan aplikasi SPSS versi ke-25.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan salah satu model pengembangan yang sering digunakan yakni model pengembangan ADDIE. model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil yang diperoleh dari setiap tahapan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini yakni. Tahap pertama yakni tahap analisis, berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran membaca permulaan yang selama ini dilaksanakan di sekolah, guru cenderung masih terlalu banyak menerapkan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan media pembelajaran berupa video yang diunduh dari youtube dan benda-benda di lingkungan sekitar, hal ini dikarenakan guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan sebuah materi ajar sehingga kurang adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran dan mempengaruhi minat serta fokus siswa dalam belajar. Selain itu, dilihat dari kebutuhan siswa di kelas I SD Negeri 4 Bebetin, kemampuan siswa dalam membaca permulaan masih rendah, sehingga diperlukan media yang sesuai untuk membantu proses pembelajaran membaca permulaan agar mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca seperti game edukasi membaca permulaan. Tahap kedua yakni perancangan, pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yakni melakukan perancangan media, yang terdiri dari pengumpulan data, *flowchart*, dan *storyboard*. Tahap ketiga yakni pengembangan, tahap pengembangan ini adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap pengembangan ini dapat merealisasikan desain yang telah dibuat untuk membuat suatu media game edukasi membaca permulaan. Pada proses pengembangan, desain game dibuat dengan berbantuan aplikasi canva dan freepik. Pembuatan game dibuat dengan bantuan aplikasi *construct 2* dan di upload pada web *itch.io/games*. Setelah game edukasi yang dikembangkan telah selesai diproduksi, kemudian game edukasi tersebut akan dinilai atau di-review oleh para ahli menggunakan angket/kuesioner yang telah dibuat. Nantinya, hasil review dari para ahli akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki game edukasi yang telah dikembangkan agar baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tampilan game edukasi yang telah dikembangkan disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Game Edukasi

Tahap keempat yakni implementasi, Pada tahap pengimplementasian produk media pembelajaran dapat dilakukan apabila hasil produk yang dikembangkan dalam kategori layak. Setelah produk dalam kategori layak, maka dilanjutkan dengan penggunaan game edukasi membaca permulaan terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD. Implementasi game edukasi membaca permulaan dilakukan untuk mengetahui pengaruh media ajar dan keefektifannya. Dalam uji coba lapangan, sampel yang digunakan adalah siswa kelas I SD Negeri 4 Bebetin. Uji coba yang dilakukan menggunakan desain one group pretest and posttest. Keefektifan media terhadap motivasi belajar siswa dilihat dengan memberikan soal pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil perhitungan validitas media menurut ahli materi pembelajaran menggunakan rumus Aiken V terlihat bahwa seluruh aspek penilaian yang berkaitan dengan materi pembelajaran mendapatkan kategori sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil perhitungan validitas media menurut ahli media pembelajaran menggunakan rumus Aiken V terlihat bahwa seluruh aspek penilaian yang berkaitan dengan media pembelajaran mendapatkan kategori sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi

berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran. Hasil dari persentase hasil uji coba praktisi, produk memperoleh hasil yaitu 99%. Berdasarkan tabel konversi skala 5, hasil persentase berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Dari persentase hasil uji coba praktisi, produk memperoleh hasil yaitu 99%. Kemudian untuk hasil respon siswa berdasarkan tabel konversi skala 5, hasil persentase berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Efektivitas pengembangan media game edukasi membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan metode non tes berupa kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi yang nantinya akan dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat teknik uji-t berkolerasi untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan. Uji prasyarat meliputi uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians. Hasil uji prasyarat dapat dilihat pada Tabel 6 dan 7.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest-Posttest	1,00	0,172	24	0,065	0,953	24	0,318
	2,00	0,127	24	0,200	0,933	24	0,116

Tabel 7. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest-Posttest	Based on Mean	1,321	1	46	0,256
	Based on Median	1,020	1	46	0,318
	Based on Median and with adjusted df	1,020	1	37,926	0,319
	Based on trimmed mean	1,476	1	46	0,231

Berdasarkan hasil pengujian dapat dilihat bahwa nilai Sig. > 0,05 untuk semua kelompok data. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas dengan bantuan program IBM SPSS Statistik 25.0 Windows diketahui nilai signifikansi (*Based on mean*) sebesar 0,256. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa Sig. > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari data tersebut bersifat homogen. Uji-t berkolerasi bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media game edukasi membaca permulaan dengan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media game edukasi membaca permulaan. Hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32,54167	3,00694	0,61379	-33,81138	-31,27195	-53,018	23	0,000

Berdasarkan hasil uji-t berkolerasi dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25.0 for window* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, dilihat bahwa nilai Sig. < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum belajar membaca permulaan menggunakan media game edukasi dan setelah menggunakan media game edukasi. Tahap terakhir yakni evaluasi, pada tahap evaluasi menggunakan dasar penilaian validasi ahli media, ahli materi, uji respon praktisi, dan uji kelompok kecil terhadap media game edukasi membaca permulaan, sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada produk sehingga dapat dilaksanakannya perbaikan pada produk.

Pembahasan

Berpedoman pada langkah-langkah penelitian yang sistematis, maka dihasilkanlah media pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Begitu juga dengan penelitian pengembangan ini yang

mengikuti pedoman setiap langkah dan tahapan pengembangan model ADDIE sehingga mampu menghasilkan produk yang layak digunakan (Sari, 2021; Syatauw et al., 2020). Media pembelajaran game edukasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi melalui sebuah permainan dengan cara yang lebih pendek dan lebih tepat disertai dengan gambar dan suara yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Gianistika, 2021; Nida et al., 2020). Hal ini dikarenakan gambar yang menarik dan berwarna-warni dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka fokus pada permainan. Selain itu, gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Desain game yang interaktif dapat membuat siswa merasa senang dan terhibur saat belajar. Selain gambar, latar musik yang ceria dan upbeat dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Dilihat dari aspek materi pembelajaran dan media pembelajaran game edukasi membaca permulaan memperoleh hasil sangat baik dengan beberapa aspek yang menjadi penilaian validasi ahli materi yaitu aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan; dan aspek evaluasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa media game edukasi valid dari segi materi pembelajaran. Dalam pengembangan suatu media pembelajaran, kesesuaian materi yang dibahas di dalam media pembelajaran tersebut harus nantinya mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Kesesuaian materi dalam game edukasi dengan capaian dan tujuan pembelajaran merupakan faktor penting untuk memastikan efektivitas game edukasi dalam membantu siswa mencapai tujuan belajarnya (Amri et al., 2023; Fitriyah et al., 2021). Materi yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran akan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan efektif sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih cepat dan efisien (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020). Game edukasi yang dirancang dengan materi yang sesuai juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. (Weny* et al., 2019).

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya (Arisandy et al., 2021; Delvytra & Hidayati, 2023). Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran (Fetra & Risda, 2020). Salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik (Luh Ade Rasvani & Gusti Agung Ayu Wulandari, 2021). Maka dari itu kesesuaian aspek materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan perlu diadakannya suatu penilaian. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis PowerPoint masuk kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD (Yulianti, 2021). Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang menyatakan game edukasi berbasis educandy berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Kurniawan & Risnani, 2021). Hal ini dikarenakan game edukasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Game edukasi dirancang dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga menarik minat siswa untuk belajar dan terlibat dalam proses pembelajaran guna mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rosidah et al., 2022). Game edukasi juga memberikan umpan balik yang instan atas kinerja siswa, sehingga siswa dapat mengetahui kemajuan belajarnya dengan cepat (Asmadi, 2022). Hal ini membantu siswa untuk tetap termotivasi dan meningkatkan semangat belajarnya. Selain itu, game edukasi dapat membantu siswa yang pasif menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang biasanya tidak tertarik dengan pembelajaran tradisional dapat menjadi lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan game edukasi (Muhammad Yahya et al., 2023).

Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media game edukasi membaca permulaan, siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta proses belajar siswa menjadi lebih efektif, dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa dapat belajar materi belajar huruf dan angka melalui game yang sederhana dan interaktif. Penelitian ini juga mempengaruhi motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran agar lebih bermakna dan bervariasi. Namun penelitian ini juga belum sempurna, melihat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini seperti materi yang digunakan dalam game hanya

dikembangkan sesuai apa yang harus siswa tahu mengenai membaca permulaan. Pengembangan game edukasi terbatas pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca permulaan. Aplikasi game edukasi belum tersedia di playstore dikarenakan chromebook tidak dapat menambah aplikasi. Pengembangan game edukasi dirancang khusus untuk siswa kelas I sekolah dasar. Diharapkan pada penelitian selanjutnya yang sejenis dapat mencakup materi yang lebih luas, aplikasi yang dapat mudah diakses pada semua perangkat serta ruang lingkup penelitian bisa dilaksanakan di semua kelas dengan materi yang telah disesuaikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum belajar membaca permulaan menggunakan media game edukasi dan setelah menggunakan media game edukasi. Hal ini berarti media game edukasi sangat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam mengajarkan siswa membaca permulaan dengan cara yang menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N., Putu, N., Widiastuti, K., & Rosnawati, V. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 6(1), 104–111. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/elibtidaiy/article/view/20215>.
- Anis Fuadah, F. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>.
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23865–23873. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.10403>.
- Erlina, T., & Iswara, P. D. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.
- Gianistika, C. (2021). Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Membaca Nyaring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 656–671. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.359>.
- Habibah, L. C., & Muftianti, A. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SD Dengan Menggunakan Metode SQ3R. *Journal of Elementary Education*, 3(6), 327–334. <https://doi.org/10.22460/collase.v3i6.4659>.
- Hiskia, K., Elsera, M., & Nurjamiyah. (2022). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Hewan Laut Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Metode R&D. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.1652>.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29–42. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.

- Luh Ade Rasvani, N., & Gusti Agung Ayu Wulandari, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32032>.
- Muhammad Yahya, Wahyudi, & Akmal Hidayat. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 190–199. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794>.
- Mujiyanto, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 185–201. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.1851>.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 2407–4454.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2021). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Risnani, L., & Adita, A. (2018). Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA*, 376–384. <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/460>.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.
- Sihite, E. V., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Infosys (Information System) Journal*, 5(2), 123. <https://doi.org/10.22303/infosys.5.2.2021.123-133>.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v3i6.810>.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Rumaf, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495>.
- Wagu, E. Y., & Riko, R. (2020). Kemampuan Menggunakan Metode Debat Aktif Sebagai Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2), 69–76. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.7828>.
- Weny*, Nugroho, N., Anggraini, D., Sofian, S., & Erwin, E. (2019). Analisis Pelaksanaan Pelatihan Dan Pendidikan Pada PT . Bimasakti Mahawira Medan. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS), Januari*, 87–91.
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.