

Prastika, Eka Dhinia.2021.*Pengembangan Game Animasi Suka Belajar Pada Materi Pengenalan Suku Kata Dan Kalimat Bagi Sisiwa Kelas 1 Di UPTD SDNegeri Banyuajuh 5*.Skripsi,Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,Fakultas Ilmu Pendidikan,Universitas Trunojoyo Madura.Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. dan Conny Dian Sumadi, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa kelas 1 yang belum faham pada satu-persatu bentuk huruf dan belum bisa membaca dengan lancar. Hal ini yang menyebabkan banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis game. Game animasi suka belajar merupakan media berbasis game yang menghadirkan bentuk huruf, suku, dan kata. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan game animasi suka belajar pada materi pengenalan suku huruf kata dan kalimat bagi sisiwa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Sugiyono yang mengadaptasi dari model Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri Banyuajuh 5.

Hasil yang di peroleh dari para ahli adalah sebagai berikut: ahli media pembelajaran yaitu sebesar 92%, ahli materi yaitu sebesar 88%, dan ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 71%. Hasil keefektifan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 88,33 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Hasil respon siswa terhadap game animasi suka belajar 93%. Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian,game animasi suka belajar dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran di kelas 1.

Kata Kunci:Game Animasi, Kemampuan Membaca, Media Pembelajaran.

Prastika, Eka Dhinia.2021.*Development of Animated Games Likes to Learn On the Introduction of Syllables and Sentences for 1th grade at Primary School Banyuajuh 5*.Thesis,Departement of elementary school teacher study,Faculty of teaching and education,University of Trunojoyo Madura.Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd. and Conny Dian Sumadi, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The research background of this reseach is students at the first-grade have not understood the shapes of each letter of alphabets, and they have not been able to read fluently. This condition makes many students cannot reach the minimum score. To solve this problem, the development of game-based instructional-media is needed. The purpose of this research was to develop “Suka Belajar” animation-game which presented the shapes of alphabet, syllables, and words in the introduction of letters, words, and sentences materials for first-graders of elementary school. This research employed Sugiyono’s model development-research which adapted Borg and Gall’s model. The reseach was done at the State Elementary School of Banyajuh 5.

The results obtained from the experts were: 92% from the instructional-media expert, 88% from the material expert, and 71% from the instructional-design expert. The result of the effectiveness gained from the learning outcome average value was 88.33 with 100% mastery learning. The students’ response toward this instructional-media was 93%. Therefore, based on the data, “Suka Belajar” animation-game is considered valid to be used in the teaching and learning process to help teachers in explaining materials for first-graders.

Kata Kunci:Animated games, Learning Media, Reading Ability.