

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
DI SD NEGERI 060937 MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

**OLEH :
JUNITA BR BANGUN
NPM: 2105030340**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
DI SD NEGERI 060937 MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi
Syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

OLEH :

JUNITA BR BANGUN

NPM: 2105030340



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS IV SD 060937 MEDAN TAHUN AJARAN 2024/2025
Nama : JUNITA BR BANGUN
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 18 February 2025

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Siti Zahara H. Harahap S.Pd.,M.Pd
NIP.0114078802

Pembimbing Pendamping



Irwansyah S.Pd.,M.Pd
NIP.0115098701

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd
NIP.0129038101

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Junita Br Bangun

NPM : 2105030340

Program Studi : PGSD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul'' Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Di Sd Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025'' merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang sepengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan atau tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, Februari 2025

Yang menyatakan



JUNITA BR BANGUN

NPM:2105030340

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025”** Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan .

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin agar penyusun skripsi ini berhasil dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diterima dan disetujui pada sidang skripsi. Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis menghantarkan banyak terimakasih kepada pihak yang mendukung:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa kekuatan dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir untuk menyusun proposal skripsi ini.
2. Bapak Assoc.Prof. Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd. Selaku Rektor Universitas Quality Medan.
3. Ibu Dr Gemala widiyarti,S.Pdi.,M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan .
4. Ibu Restio Sidebang S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi PGSD Unversitas Quality Medan.
5. Ibu Siti Zahara H. Harahap S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1 (satu) yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Bapak Irwasyah S.Pd.,M.Pd Selaku dosen pembimbing 2 (dua) yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
7. Kepada Bapak tersayang Bapak Jusub Bangun, lelaki kuat yang bercita-cita menyekolahkan putrinya sampai sarjana, bapak memang tidak pernah merasakan duduk dibangku sekolah, namun bapak mampu berkorban

dengan sekuat tenaga untuk menyekolahkan putrinya sampai bangku kuliah. Terima Kasih udah jadi bapak yang baik dan terimakasih untuk doa dan semua pengorbanan bapak selama ini. Perjuangan bapak adalah bukti bahwa bapak berusaha memenuhi keinginan dan keperluan putrimu selama ini,akhirnya putrimu bisa sampai sejauh ini. Sehat selalu bapak dan hiduplah lebih lama lagi didunia ini.

8. Kepada mamak ku Sri Rejeki Br Sitepu , wanita hebat yang selalu menjadi penyemangat saya, yang selalu berikan kasih sayang yang penuh cinta.Terimakasih sudah berjuang dan berusaha menjadi ibu yang baik dan hebat untuk anak-anaknya. Sehat selalu ya mak, hiduplah lebih lama lagi di dunia ini.
9. Kepada saudara perempuanku Kristina Natalia Br Bangun, Feronika Arlenita Br Bangun, Mei Rian Dani Br Bangun,Salbila Prianka Br Bangun terimakasih sudah hadir di dalam kehidupan saya dan saling mengasihi. Terimakasih atas dukungan dan pertolongan kalian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Sehat selalu kakak dan adik-adikku ,Tuhan Yesus selalu menyertai dimanapun kita berada.
10. Untuk orang yang penulis tidak dapat sebutkan namanya, yang saat ini bersama penulis, terimakasih sudah menjadi sosok yang selalu ada buat penulis, telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, sudah mau mendengarkan keluh kesah saya sepanjang pembuatan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Terkhusus teman-teman seperjuangan yaitu: Sindi Trifosa,Nabila,Sri Ulina, Seri Malem, Irene Gulo yang telah memberikan banyak dukungan, dan semangat kepada penulis.
12. Kepda seluruh teman-teman PGSD 2B43 yang telah memberikan dukungan, semangat motivasi dan kebersamaan selama perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

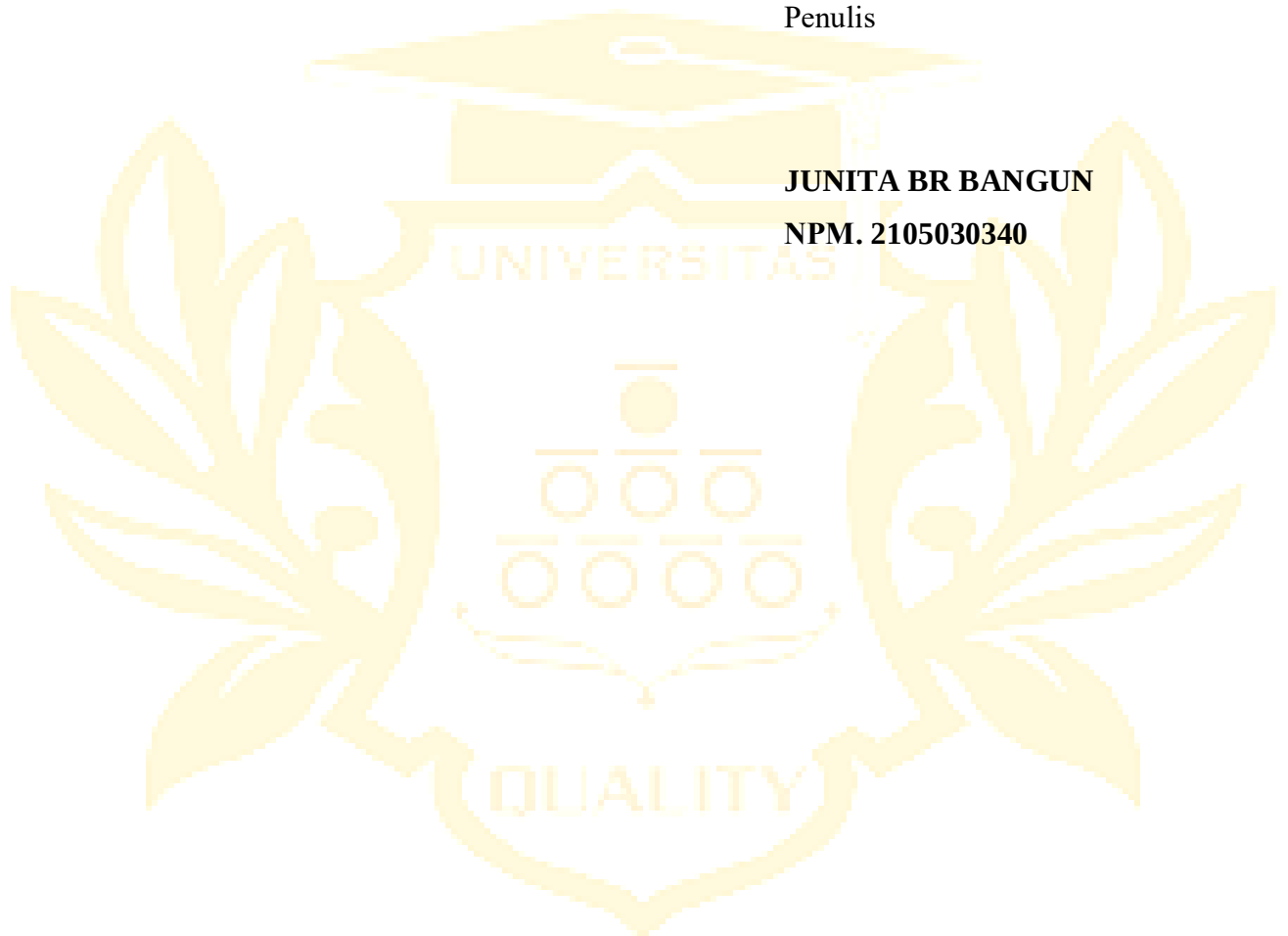
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan, baik isi maupun tata bahasa dalam penulisan Laporan Hasil Penelitian ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan Skripsi ini. Kiranya penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya ilmu pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2025

Penulis

JUNITA BR BANGUN

NPM. 2105030340



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Game Edukasi.....	8
2.1.2.1 Karakteristik Game Edukasi.....	9
2.1.2.2 Manfaat Game Edukasi.....	10
2.1.2.3 Tantangan dalam Penggunaan Game Edukasi	10
2.1.2.4 Game Edukasi Susun Kata	11
2.1.3 Literasi Bahasa Indonesia	11
2.1.3.1 Dimensi Literasi Bahasa Indonesia	12
2.1.3.2 Teori Pembelajaran yang Mendukung Literasi	13
2.1.3.3 Peran Literasi dalam Pendidikan.....	13
2.1.3.4 Tantangan dalam Literasi Bahasa Indonesia	13
2.1.4 Hubungan Antara Game Edukasi dan Kemampuan Literasi	14

2.1.5 Materi Pembelajaran	15
2.1.5.1 Kalimat Efektif	15
2.2. Penelitian yang Relevan	16
2.3 Hipotesis Penelitian	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	20
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.2.1. Populasi	20
3.2.2. Sampel	20
3.3 Desain Penelitian	20
3.4 Prosedur Penelitian	21
3.4.1 Tahapan Persiapan	21
3.4.2 Tahap Pelaksanaan	21
3.4.3 Tahap Penyelesaian	21
3.5 Rancangan Prosedur Penelitian	22
3.6 Alat pengumpulan Data	23
3.6.1 Observasi	23
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.7.1 Uji Rata rata	29
3.7.2 Uji normalitas Data	29
3.7.3 Uji Homogenitas Varian	30
3.7.4 Uji Hipotesis Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	32
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	33
4.2.1 Data Hasil Kemampuan Literasi Siswa Tanpa menggunakan Media Game Edukasi	33
4.2.2 Menghitung standar deviasi Kemampuan Literasi Siswa Tanpa menggunakan Media Game Edukasi	35

4.2.3 Data Hasil Kemampuan Literasi Siswa menggunakan Media Game Edukasi.....	36
4.2.4 menghitung standar deviasi Kemampuan Literasi Siswa menggunakan Media Game Edukasi.....	38
4.3 Uji Persyaratan Analisis Data	39
4.3.1 Uji Normalitas Data	39
4.3.1.1 Uji normalitas data kemampuan literasi siswa tanpa menggunakan media game edukasi.....	40
4.3.1.2 Uji normalitas data kemampuan literasi siswa menggunakan media game edukasi.....	41
4.3.2 Uji Homogenitas Varian	42
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	44
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	45
BAB V PENUTUP	46
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.1.	Nilai Hasil Belajar Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia	3
3.1.	Sebaran Anggota dan Populasi	20
3.2	Kisi kisi Instrumen Kemampuan Literasi	23
3.3	Aspek yang dinilai dalam kemampuan Literasi	24
3.4	Kriteria Penilaian Kemampuan Literasi	28
4.1	Daftar Nilai Kemampuan Literasi Siswa Tanpa Menggunakan Media Game Edukasi	34
4.2	Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Literasi Siswa Tanpa Menggunakan Media Game Edukasi	35
4.3	Daftar Nilai Kemampuan Literasi Siswa Menggunakan Media Game Edukasi	37
4.4	Distribusi Frekuensi Nilai Kemampuan Literasi Siswa Menggunakan Media Game Edukasi	38
4.5	Uji Normalitas Nilai Kemampuan Literasi Siswa Tanpa Menggunakan Media Game Edukasi	40
4.6	Uji Normalitas Nilai Kemampuan Literasi Siswa Menggunakan Media Game Edukasi	41
4.7	Hasil Homogenitas Varians Tanpa menggunakan media game edukasi dan menggunakan media game edukas	42
4.8	Analisis Nilai Kemampuan Literasi Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Game Edukasi	43

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
3.1	Bagan Rancangan Prosedur Penelitian	22
4.1	Diagram Batang Nilai Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Tanpa menggunakan Media Game edukasi.....	36
4.2	Diagram Batang Nilai Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV menggunakan Media Game edukasi.	39



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1.	Modul Ajar	51
2.	Lembar Penilaian Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Tanpa Menggunakan Media Game Edukasi.....	53
3.	Lembar Penilaian Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV Menggunakan Media Game Edukasi.....	54
4.	Materi Ajar	55
5.	Media Teks Cerita	57
6.	Surat Izin Penelitian.....	58
7.	Surat Balasan Sekolah	59
8.	Nilai kritis I untuk uji liliefors.....	60
9.	Dokumentasi	61