

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dibidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 07 Mei 2025



Nada Mufidah Pribadi
NIM: 211240055

ABSTRAK

Nada Mufidah Pribadi. 211240055. 2025. Pengaruh *Game Belajar Digital* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar belum terlaksana secara maksimal, terutama dalam kemampuan membaca permulaan siswa. Kemampuan membaca siswa belum sesuai dengan harapan, masih terdapat siswa yang belum dapat membaca, sering keliru dalam membedakan huruf yang bentuknya sama, dan kesulitan dalam melafalkan kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan sebelum dan setelah penggunaan media *game belajar digital*, serta untuk mengetahui pengaruh media *game belajar digital* dalam kemampuan membaca permulaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas II MI Islamiyah Ciwaru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan setelah menggunakan media *game belajar digital*, dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 56.29 dan *posttest* adalah 72.58. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan setelah penggunaan media *game belajar digital*. Hasil uji t menunjukkan bahwa $(0,000) < 0,05$ dengan kata lain H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya, terdapat pengaruh media *game belajar digital* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MI Islamiyah Ciwaru.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, Media *Game belajar Digital*, Sekolah Dasar



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : **Usulan Sidang Munaqasah**
a.n Nada Mufidah Pribadi
NIM. 211240055

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan
Di -
Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nada Mufidah Pribadi, NIM: 211240055 yang berjudul *Pengaruh Media Game Belajar Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru*, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Fakultas tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.
Wassalaamu'alaikum Wr.Wb.

Serang, 20 Maret 2025

Pembimbing I

H. Marsur, M. Pd
NIP. 197906152005011006

Pembimbing II

Dr. Imas Mastoah, M. Pd
NIDN. 2012088701

**PENGARUH MEDIA *GAME* BELAJAR *DIGITAL* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II MI
ISLAMİYAH CIWARU**

Oleh:

NADA MUFIDAH PRIBADI
NIM: 211240055

Menyetujui,

Pembimbing I



H. Mansur, M. Pd
NIP 197906152005011006

Pembimbing II



Dr. Imas Mastoah, M. Pd
NIDN 2012088701

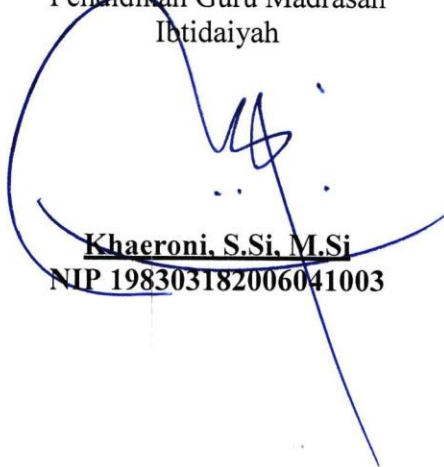
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan



Dr. H. Nana, Junhana, M.Ag.
NIP 197410291999031002

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Khaeroni, S.Si, M.Si
NIP 198303182006041003

PENGESAHAN

Skripsi a.n. Nada Mufidah Pribadi, NIM: 211240055 yang berjudul Pengaruh **Media Game Belajar Digital** Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa **Kelas II Mi Islamiyah Ciwaru**, telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas **Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten**, pada tanggal 07 Mei 2025

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 07 Mei 2025

Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota,



H. M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd.
NIP. 197407311999031001

Sekretaris Merangkap Anggota,



Dr. Imas Mastoah, M. Pd
NIDN. 2012088701

Anggota:

Penguji I



Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si
NIP. 197808272003121003

Pembimbing I



H. Mansur, M. Pd
NIP 197906152005011006

Penguji II



Drs. Sabri, M.Pd.
NIP. 196410061994031004

Pembimbing II



Dr. Imas Mastoah, M. Pd
NIDN. 2012088701

PERSEMBAHAN

Setiap Setiap rangkaian kata dalam skripsi ini kupersembahkan kepada keluargaku tercinta Ibu Triyani dan Bapak Pribadi, kakakku Muhammad Fathoni Pribadi dan Adikku Syabrina Aulia Pribadi yang telah memberikan semangat serta doa yang tiada henti. Dan kepada diriku yang telah berhasil sampai titik ini. Jazakumullah!

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al- Insyirah: 6)

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nada Mufidah Pribadi lahir di Tangerang, pada tanggal 28 April 2003. Penulis merupakan anak ke-2 dari Bapak Pribadi dan Ibu Triyani. Penulis bertempat tinggal di Kp. Kelapa Rt 003/004, Kel. Kelapa Indah, Kec. Tangerang

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut; SDN Cikokol I Tangerang lulus tahun 2015, kemudian melanjutkan ke jenjang SMP Negeri 14 Kota Tangerang lulus tahun 2018, kemudian melanjutkan ke jenjang SMAS Al-Husna Kota Tangerang lulus tahun 2021, dan pada tahun 2021 masuk perguruan tinggi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur bagi Allah swt yang telah memberikan segala nikmat dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Belajar Digital* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Mi Islamiyah Ciwaru” ini dapat disusun sebaik mungkin.

Penyusunan laporan penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana program studi Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Universitas Negeri Sultan Maulana Hsanauddin Banten.

Kelancaran kegiatan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih atas dorongan dan dukungan dari semua pihak yang telah banyak membantu. Terutama penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Khaeroni, S.Si, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan serta arahan kepada penulis.
4. Bapak H.Mansur, M. Pd selaku pembimbing I dan dan Ibu Dr. Imas Mastoah, M. Pd selaku pembimbing ke II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

6. Bapak Anwar Malik, S. Pd.I, M. Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Resti Ristindah, S. Pd selaku wali kelas II MI Islamiyah Ciwaru yang telah mmbantu penulis selama melakukan penelitian.
7. Kepada Ibu Triyani orang yang sangat penting dalam hidup saya, terimakasih atas doa yang tak pernah putus untuk anakmu, terimakasih atas kerja keras untuk membiayai saya selama menempuh pendidikan perguruan tinggi tanpa kenal lelah, dan termakasih atas dukungan yang telah engkau berikan, sehingga saya diberikan kemudahan dalam segala hal.
8. Kepada Bapak Pribadi orang yang sangat penting dalam hidup saya, terimakasih atas doa yang tak pernah putus semasa hidupnya, terimakasih telah memberikan inspirasi dan motivasi bagi saya selama hidupnya, sehingga saya diberikan kemudahan dalam segala hal.
9. Kepada Kakakku Muhammad Fathoni Pribadi dan adikku Syabrina Aulia Pribadi, terimakasih atas doa, dukungan dan nasehat yang terbaik
10. Kepada keluarga besar Alm. Mbah Ramelan dan keluarga besar Alm. Mbah Siwan, terimakasih atas doa, dukungan dan nasehat yang terbaik
11. Kepada teman-teman saya yang tak kalah penting kehadirannya, 47_April, 65_Aida, 40_Fina, 41_Elsa, 44_Ira, 48_Zahra, 63, Wirda, 71_Mia, 73_Ghina, 61_Uum, terimakasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup selama perkuliahan, serta telah memberikan motivasi dan penyemangat selama penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman PGMI angkatan 2021, terutama PGMI B selaku teman sekelas selama perkuliahan.
13. Tidak lupa teman saya Firoh yang tak kalah penting kehadirannya yang telah menjadi penyemangat dan motivator dalam perjalanan hidup.
14. Kepada diriku sendiri, terimakasih telah melakukan semua kerja keras ini, terimakasih karena tidak pernah menyerah, terimakasih telah memberi hal terbaik selama ini dan selamat telah berhasil sampai titik ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT membalasnya dengan pahala yang berlimpah. Aamiin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Serang, 07 Mei 2025

Penulis

Nada Mufidah Pribadi

NIM 211240055

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Pengertian Media <i>Game</i> Belajar <i>Digital</i>	11
3. Cara penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital</i>	12
4. Manfaat dan Keuntungan Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital</i>	13
5. Hambatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital</i>	14
B. Hakikat Membaca Permulaan	15
1. Pengertian Keterampilan Membaca	15
2. Tujuan Keterampilan Membaca.....	17
3. Pentingnya Kemampuan Membaca.....	19
4. Pengertian Membaca Permulaan.....	20

5. Tujuan Membaca Permulaan.....	21
6. Metode-metode Membaca Permulaan.....	23
C. Kajian Penelitian yang Relevan	26
D. Kerangka Pemikiran.....	29
E. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Pendekatan Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Populasi, Sampel, dan Sampling	34
D. Jenis dan Sumber Data	36
E. Variabel Penelitian	37
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Uji Validitas Instrumen.....	40
H. Uji Reabilitas Instrumen.....	42
I. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain penelitian	34
Tabel 3. 2 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Membaca Permulaan	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kemampuan Membaca Permulaan	40
Tabel 3. 4 Data Statistik Uji Validitas Instrumen	41
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 3. 6 Uji reabilitas instrumen.....	43
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Menggunakan Media <i>Game</i> belajar <i>Digital</i>	49
Tabel 4. 2 Responden Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Permulaan	50
Tabel 4. 3 Kategori Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	50
Tabel 4. 4 Data Statistik <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Permulaan	51
Tabel 4. 5 Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Menggunakan Media <i>Game</i> belajar <i>Digital</i>	52
Tabel 4. 6 Responden Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Permulaan	53
Tabel 4. 7 Kategori Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	54
Tabel 4. 8 Data Statistik <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Permulaan.....	54
Tabel 4. 9 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Permulaan.....	57
Tabel 4. 10 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Permulaan.....	57
Tabel 4. 11 Hasil Kolerasi Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>.....	58
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	59