

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA
BERBASIS PERMAINAN *EDUKASI* INTERAKTIF “PEBI”
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH
DASAR DI KABUPATEN SERANG**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Disusun Oleh:

IMAS MASTOAH

9919920007

Disertasi yang ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Doktor

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS
PERMAINAN *EDUKASI* INTERAKTIF “PEBI” UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SERANG.**

IMAS MASTOAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan *edukasi* interaktif yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendamping dan sekaligus menjadi media pembelajaran anak kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 dengan populasi siswa kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang Provinsi Banten yang dipilih secara *simple random sampling*. Penelitian ini terintegrasi dengan model *Research and Development* model *Dick and Carey*. Berdasarkan hasil validasi para ahli baik ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis permainan bahasa Indonesia ini valid untuk digunakan, dengan hasil validasi nilai rata-rata 89,8% ahli media, 97% ahli materi, dan 93% ahli bahasa. Tahap evaluasi uji *one to one* menunjukkan rata-rata 4,6, rata-rata kelompok kecil sebesar 4,8, dan rata-rata uji lapangan sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik. Adapun hasil uji efektivitas bahan ajar yang melibatkan 80 siswa dilakukan dengan menggunakan Uji N-Gain Score dengan hasil *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,6624 dan *N-Gain Score* kelas kontrol sebesar 0,4002. Setelah dilakukan uji inferensia *Independent Sample t-Test* diperoleh perbedaan peningkatan kemampuan membaca yang signifikan antara siswa yang memperoleh bahan ajar konvensional dengan siswa yang memperoleh bahan ajar interaktif. Hasil tersebut merekomendasikan pembaca untuk menggunakan bahan ajar permainan sebagai alternatif atau pilihan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas II dan hasil pengembangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru atau yang lainnya.

Kata kunci: bahan ajar, permainan edukasi interaktif, membaca permulaan

**DEVELOPMENT OF INDONESIAN LANGUAGE TEACHING
MATERIALS BASED ON "PEBI" INTERACTIVE EDUCATIONAL
GAME TO IMPROVE BEGINNING READING SKILLS OF CLASS II
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SERANG DISTRICT**

IMAS MASTOAH

ABSTRACT

The aim of this study is to generate and develop Indonesian language teaching materials based on interactive educational games that can be utilized as supplementary teaching materials and serve as a learning media for Grade II elementary school students. The study was conducted in 2022 and the population was Grade II elementary school students in Serang Regency, Banten Province, who were selected through simple random sampling. The research was integrated with the Research and Development model by Dick and Carey. Based on the validation results from media experts, subject matter experts, and language experts, it is evident that the use of interactive educational game-based materials in teaching Indonesian language is valid. The findings of this research are as follows: In the one-to-one evaluation phase, an average rating of 4.6 was obtained, while the small group evaluation yielded an average rating of 4.8, and the field test resulted in an average rating of 4.8, all categorized as very good. . The results of the effectiveness test of teaching materials involving 80 students were carried out using the N-Gain Score Test with the results of the N-Gain Score for the experimental class of 0.6624 and the N-Gain Score for the control class of 0.4002. After conducting the Independent Sample t-Test inference test, it was found that there was a significant difference in improving reading skills between students who received conventional teaching materials and students who received interactive teaching materials. Therefore, based on the findings of this research and development process, a recommendation is made to use game-based teaching materials as an alternative or option to enhance early reading skills in Indonesian language lessons for Grade II elementary school students, and this development can be further extended by teachers or others.

Keywords: teaching materials, interactive educational games, early reading.

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR**

Promotor

Co-Promotor

ay 

Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M. Pd
Tanggal: 18-08-2023



Dr. Gusti Yarmi, M. Pd
Tanggal: 16-08-2023

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

U/ **Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus**
(Ketua)¹



22-08-2022

Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd
(Sekretaris)²



18-08-2023


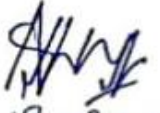

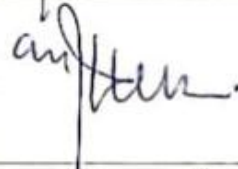
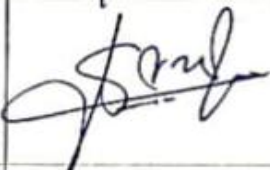



Nama : Imas Mastoah
No. Registrasi : 9919920007
Program Studi : Pendidikan Dasar
Tgl. Lulus :

¹) Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²) Plh. Koordinator Prodi S3 Pendidikan Dasar

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN

UJIAN TERTUTUP

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Wardani Rahayu, M.SI (Ketua)		 18-08-2023
2	Prof. Dr. Yurniwati, M.Pd (Plt Koordinator Prodi)		18/08/2023
3	Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd (Promotor)		18/08/2023
4	Dr. Gusti Yarmi, M. Pd (Co-Promotor)		16-08-2023
5	Prof. Dr. Herlina, M. Pd (Penguji)		16-08-2023
6	Dr. Cecep Kustandi, M. Pd (Penguji)		16-08-2023
7	Prof. Dr. Ali Mustadi, M. Pd (Penguji Luar)		16-08-2023

Nama : Imas Mastoah
 Nomor Registrasi : 9919920007

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaedah dan etika penulisan ilmiah

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, 18 Agustus 2023



Imas Mastroah

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imas Mastoah
NIM : 9919920007
Tempat Tanggal Lahir : Pandeglang, 12 Agustus 1987
Program : Doktor
Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan *Edukasi* Interaktif “Pebi” Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Di Kabupaten Serang” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dari semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari manapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Serang,

Yang menyatakan



Imas mastoah
NIM. 9919920007

SURAT PENYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imas Mastoah
NIM : 9919920007
Jenjang : S3 Doktor
Program Studi : Pendidikan Dasar
Angkatan : 2020/2021
Semester : 118 (Genap) Tahun Akademik 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan ujian terbuka dan perbaikan ujian tertutup untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 18 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Imas Mastoah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Imas Mastoah
NIM : 9919920007
Fakultas Prodi : Pascasarjana S3 / Pendidikan Dasar
Alamat email : imasmastoah87@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS PERMAINAN

EDUKASI INTERAKTIF "PEBI" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN

MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN
SERANG

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2023

Penulis

()
Imas Mastoah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Dengan berkat Rahmat dan Hidayah serta Nikmat-Nya, Penulisan disertasi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan baik. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunannya masih jauh dari kesempurnaan.

Membaca merupakan jendela dunia, dengan membaca maka kita akan membuka segalanya, membuka ketidaktahuan dan membuka kesempitan dan membuka kebutaan. Penelitian ini memberikan kontribusi baik bagi anak-anak bangsa, karena dengan bahan ajar yang dikembangkan ini bisa dimanfaatkan dan digunakan oleh anak Sekolah Dasar

khusus pada kelas rendah yaitu kelas I, II dan III. Kondisi saat ini negara Indonesia memiliki perikat ke 65 dari belakang, keterampilan membaca anak Indonesia jauh lebih rendah dibanding negara Malaysia. Dengan adanya alat bantu bahan ajar berbasis permainan ini anak-anak merasa sangat berarti karena dipergunakan tersebut terdapat navigasi-navigasi yang menarik. Oleh karena itu dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi akan sangat membantu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi ini adalah memanfaatkan bahan ajar sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diperuntukan untuk anak sekolah dasar khususnya kelas II.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Prof, Dr. M. Syarif Sumantri, M. Pd., Ibu Dr. Gusti Yarmi, M. Pd., dan Ibu Prof, Dr. Zulela, M.Pd. Serta Prof. Dr.Yurniwati, M.Pd selaku dosen Promotor dan Co-Promotor serta pihak lain yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan disertasi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam menulis disertasi ini masih terdapat banyak kekurangan. Akhirnya penulis berharap, Semoga Disertasi ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi anak-anak bangsa dan sebagai dari implemtasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jakarta, Agustus 2023

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT saya ucapkan karena atas berkah rahmatnya jualah penulisan disertasi ini dapat saya selesaikan meski dengan serba keterbatasan dan kelemahan yang ada.

Dengan selesainya penulisan disertasi ini, saya ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya Kepada

1. Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S, M. Bus. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dan juga sebagai Promotor
3. Dr. Gusti Yarmi, M. Pd. Sebagai Co-Promotor
4. Prof. Dr. Zulela, M. Pd
5. Prof. Dr. Yurniwati, M. Pd.
6. Prof. Dr. Herlina, M. Pd
7. Dr. Cecep Kustandi, M. Pd
8. Prof. Dr. Ali Mustadi, M. Pd
9. Prof. Dr H. Wawan Wahyuddin, M. Pd Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten
10. Dr Nana Junhana, M, Pd, Dr.Hj.Eneng Muslihah.M.Pd., Ph.D, Dr. Apud, M.Pd, Dekan dan Wakil Dekan FTK UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
11. Khaeroni, M.Si Fithri Meliawati.M.Sn, Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
12. Segenap Guru Besar, Dosen dan Seluruh karyawan/staf pegawai pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
13. Segenap Guru Besar, Dosen dan Seluruh karyawan/staf pegawai Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten
14. Kepada teman-teman seperjuangan dan seangkatan Tahun 2020/2021 pada program doktor Pendidikan dasar Universitas Negeri Jakrta, yang secara

tidak langsung maupun langsung memberi motivasi dan dorongan bagi penyelesaian studi saya.

15. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada keluarga terutama suami (Ahmad Fauzi) dan anak-anak tercinta (M. Adya Sakha F dan Muhammad Ayyas Zubair), ayah dan ibu tercinta (Fatimah (Alm) dan Marfudin (Alm)), mertua (H. Asmawi dan Hj. Asmah) kakak (AAn Andriyati, Firdaus, S.Pd, dan adik (Siti Maria Ulfa)

16. Peneliti juga mengucapkan terima kasih Kepada Para Sahabat Dr H.Juhji.M.Pd, H.Hasbullah.M.Pd, Ali Maksun .M.Pd, dan Oman Fahrurrohman.M.Pd.

Harapan dan doa menyertai kehadiran disertasi ini dengan segala keterbatasan yang ada. Semoga dapat memberi manfaat dan sumbangan bagi perkembangan keilmuan khususnya ilmu Pendidikan Dasar. Semoga Allah SWT selalu memberikan berkah dan hidayahNya dalam kehidupan kita. Amin

Jakarta, Agustus 2023

Peneliti

Imas Mastoah

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	ix
UCAPAN TERIMA KASIH	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR GRAFIK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah	12
C. Perumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Hasil Penelitian	14
F. <i>State of The Art</i>	14
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	21
H. <i>Road Map</i> Penelitian	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Konsep Pengembangan	24
B. Keterampilan Membaca Permulaan	29
1. Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	29
2. Metode Pembelajaran Membaca di Kelas Rendah	37
3. Capaian Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II	41
4. Kemampuan Reseptif dan Produktif dalam Keterampilan Membaca Permulaan	42
5. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Keterampilan	

Membaca Permulaan	44
6. Indikator Keterampilan Membaca Permulaan	47
7. Cara Mengukur Keterampilan Membaca Permulaan	49
C. Belajar dan Pembelajaran	52
D. Hakikat Bahan Ajar Permainan Edukasi Interaktif	52
E. Konsep Permainan Edukasi Interaktif	57
1. Konsep Permainan	57
2. Jenis-jenis Permainan	59
3. Fungsi Bahan ajar Sebagai Media Pembelajaran	60
4. Tujuan Permainan Edukasi Interaktif (PEBI)	63
5. Elemen-Elemen Dasar Permainan	65
6. Langkah-langkah Menyusun Bahan Ajar bahasa Indonesia Berbasis <i>Permainan Edukasi Interaktif</i> (PEBI)	66
7. Perangkat Android	72
F. Penerapan Bahan Ajar Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan di kelas II Sekolah Dasar Kabupaten Serang	72
G. Pengaruh Bahan Ajar Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan di kelas II Sekolah Dasar Kabupaten Serang	75
H. Hakikat dan Kompetensi Dasar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar	77
I. Teori pembelajaran Bahasa Anak	79
1. Pandangan Nativisme	80
2. Pandangan Behaviorisme	81
3. Pandangan Kognitivisme	82
4. Teori Konstruktivisme	83
J. Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Serang	84
K. Kerangka berfikir	86
L. Kajian Penelitian yang relevan	88
BAB III METODE PENGEMBANGAN	91

A. Model pengembangan	91
B. Prosedur Pengembangan	91
1. <i>Identify Intructional Goals</i> (Mengidentifikasi Tujuan).....	92
2. <i>Conduct Instructional Analysis</i> (Menganalisis Pembelajaran)	93
3. <i>Analyze Learners and Contexts</i> (Menganalisis Pembelajar dan Konteks).....	94
4. <i>Write Performance Objectives</i> (Merumuskan Tujuan Khusus)	95
5. <i>Develop Assesment Instrument</i> (Mengembangkan Instrumen Penilaian).....	96
6. <i>Develop Instructional Strategy</i> (Mengembangkan Strategi Pembelajaran).....	97
7. <i>Develop and Select Materials</i> (Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran)	97
8. <i>Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction</i> (Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif Pembelajaran)	97
9. <i>Revisi Intruction</i> (Merevisi Pembelajaran).....	98
10. <i>Design and Conduct Summative Evaluation</i> (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif)	99
C. Uji Coba Produk.....	99
D. Desain uji coba.....	99
E. Subyek, Populasi dan Lokasi Penelitian	100
F. Teknik Pengumpulan data.....	101
G. Angket Respon Kpraktisan produk	102
H. Soal Tes Keterampilan Membaca Permulaan	103
I. Instrumen Penelitian.....	105
J. Teknik Analisa Data.....	114
K. Uji Prasyarat.....	114
1. Pengujian Normalitas	115
2. Uji Homogenitas.....	115
3. Uji Perbedaan rata-rata	115
4. Uji Hipotesis	116
L. Analisa deskriptif kualitatif.....	117

M. Analisa statistik deskriptif.....	117
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	119
A. Hasil Penelitian	119
1. Proses Pengembangan Desain Bahan Ajar Berbasis Permainan.....	119
2. Rancangan Model.....	137
a) Model konseptual	137
b) Model fisik	138
3. Kelayakan Produk Permainan Edukasi Interaktif	139
1. Hasil Validasi Ahli Materi	139
2. Hasil Validasi Ahli Media	141
3. Hasil Validasi Ahli Bahasa	143
4. Rekapitulasi Hasil Para Ahli Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berdasarkan Permainan	145
5. Komentar Para ahli	147
6. Komentar Pengguna (Guru)	147
7. Hasil Uji Validasi Instrumen.....	148
8. Uji Validitas Keterampilan membaca	148
9. Uji Realibilitas	149
4. Evaluasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif.....	150
1. Tahap Uji Coba One To One	150
2. Uji Coba Kelompok Kecil.....	151
3. Uji Coba Lapangan	152
4. Uji Perbedaan Rata-rata antara Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	157
5. Analisis Data Gain Keterampilan Membaca Permulaan.....	162
6. Uji Normalitas Data Gain.....	164
7. Uji Perbedaan Rata-rata Data Gain	165
B. Pembahasan	166
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	177
A. Simpulan	177
B. Implikasi.....	178

C. Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN.....	200
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	343



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Pencarian Kata Kunci	15
Tabel 2.1	Aspek Penilaian Bahasa Indonesia Pada Sekolah Dasar Kelas II .	78
Tabel 3.1.	Kompetensi dasar Pembelajaran bahasa Indonesia Kelas II.....	94
Tabel 3.2	Analisis Tujuan Pembelajaran	95
Tabel 3.3	Skala Penilaian Terhadap angket Validasi Produk	102
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Instrument soal.....	103
Tabel 3.5	Indikator Kemampuan membaca permulaan	105
Tabel.3.6	Kisi- kisi Lembar wawancara	106
Tabel 3.7.	Skala Likert Kevalidan Produk Para Ahli Ahli Media, Dan Ahli Bahasa	107
Tabel 3.8.	Kriteria Kriteria Kevalidan Data Ahli Materi, Ahli Media ,dan Ahli Bahasa	108
Tabel 3.9	Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	109
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	110
Tabel. 3.11	Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	111
Tabel 3.12.	Kisi-Kisi Intrumen Soal	112
Tabel 3.13	Kriteria <i>N-Gain</i>	116
Tabel 3.14	Prosentase dari Masing-Masing Subyek Uji.....	118
Tabel 4.1	Gambaran Umum Aktivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Edukasi Interaktif.....	122
Tabel 4. 2	Analisis Tujuan Pembelajaran	123
Tabel 4. 3	Kisi-Kisi Intrumen Keterampilan Membaca Permulaan.....	125
Tabel 4. 4	Perumusan Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran	128
Tabel 4.5	Rata-rata Hasil Validasi Ahli Materi	139
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Media	142
Tabel 4.7	Data Hasil Validasi Bahasa.....	143
Tabel 4.8.	Rekapitulasi Hasil Para Ahli	145
Tabel 4. 9	Persepsi Guru Terhadap Presentasi Produk (Permainan Edukasi) .	145
Tabel 4. 10	Komentar Para Ahli	147
Tabel 4.11	Komentar Pengguna (Guru).....	147

Tabel 4.12. Hasil Uji Validitas Instrumen	149
Tabel 4.13. Hasil Uji Relibilitas Instrumen Tes	149
Tabel 4.14. Kriteria Relibilitas.....	150
Tabel 4.15. Hasil Uji Coba Perorangan	151
Tabel 4. 16. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	152
Tabel 4. 17. Uji Coba Lapangan	153
Tabel 4. 18. Rekapitulasi Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	155
Tabel 4.19. Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Postes</i> Kelas Eksperimen	160
Tabel 4. 20. Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Kelas Kontrol.....	160
Tabel 4.21. <i>Pretes</i> Kelas Kontrol	161
Tabel 4.22. <i>Postes</i> Kelas Kontrol	161
Tabel 4 23. Analisis Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> dan Kelas Eksperimen.....	161
Tabel 4.24 Uji Statistik Deskriptif Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	162
Tabel 4. 25. Klasifikasi Gain Ternormalisasi	165
Tabel 4.26 Kategori Tafsiran Efektifitas Gain Ternormalisasi.....	165
Tabel 4.27. Statistik Deskriptif Data Gain	164
Tabel 4.28. Uji t	165
Tabel 4. 29. Hasil Uji Independent Sampel T-Test.....	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia	4
Gambar 1.2	Analisis kebutuhan bahan ajar	5
Gambar 1.3	<i>Vosviewer</i>	16
Gambar 1.4	Aplikasi <i>Bibliometric</i>	17
Gambar 1.5.	<i>Raod Map</i> Penelitian.....	23
Gambar 2.1	Model Dick and Carey	28
Gambar 2.2	Aset PEBI.....	67
Gambar 2.3.	Software adobe animate	67
Gambar 2.4	Tampilan Canvas Adobe Animate 2021 dan Aset yang Sudah Dimasukkan ke <i>Library</i>	68
Gambar 2. 5	Tampilan Awal.....	69
Gambar 2.6	Membuat Aset menjadi Tombol maupun Animasi	69
Gambar 2.7	Tampilan <i>Script</i> atau <i>Actions</i>	70
Gambar 2.8	<i>Publish</i> ke <i>Android</i>	70
Gambar 2.9.	Tampilan Bahan Ajar	71
Gambar 2.10	Kerangka berpikir.....	88
Gambar 3.1	Bagan model Penelitian dan Pengembangan Dick& Carry	92
Gambar 4.1	Bagan Analisis Informasi.....	120
Gambar 4. 2.	<i>Flowchart</i> Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Permainan..	130
Gambar 4. 3.	Komponen Model APPI.....	138

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1.	Presentase Hasil Validator Ahli Materi.....	140
Grafik 4.2.	Penilaian Validasi Ahli Media	142
Grafik 4.3	Penilaian Hasil Validasi Ahli Bahasa	144
Grafik 4.4	Rekapitulasi Para Ahli.....	145
Grafik 4.5	Persepsi Guru Terhadap Bahan Ajar Pebi	147
Grafik 4.6.	Hasil Uji Coba Perorangan.....	151
Grafik 4.7.	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	152
Grafik 4.8.	Uji Coba Lapangan	154
Grafik 4.9.	Rekapitulasi Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	155
Grafik 4.10	Hasil Data Pre Test.....	156
Grafik 4.11	Hasil Data Post test	156
Grafik 4.12	Rata-rata Skor Gain.....	163

