

ABSTRAK

GAME EDUKASI "BATU BARA (BACA TULIS BUAT GEMBIRA)" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS HURUF PADA SISWA KELAS 1 SD

Oleh:

Muhammad Ahyan

Kemampuan untuk membaca dan menulis adalah dasar yang sangat penting dan harus dikuasai oleh siswa. Di era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru untuk memperkenalkan konsep membaca dan menulis kepada anak-anak melalui metode yang menarik dan interaktif, hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukasi menjadi sarana yang tepat sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, sehingga dapat melatih kemampuan kognitif, emosional, dan motorik anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis pada tahap awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa sebesar 16%, dengan bermain game ini, siswa dapat mengenali huruf-huruf, menghubungkannya dengan bunyi, membaca kata-kata sederhana, dan mengembangkan kemampuan menulis huruf. Selain itu penulis juga meneliti mengenai penerimaan teknologi game edukasi membaca dan menulis permulaan menjadi media pembelajaran pada guru kelas satu di SDN Talang Sepuh menggunakan Metode TAM. berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode TAM, dengan membagikan kuesioner kepada guru yang mengajar di kelas satu dapat diambil kesimpulan, berdasarkan persepsi kemudahan penggunaan total persentase skor 86%, berdasarkan persepsi kegunaan total persentase skor 85%, berdasarkan persepsi intensitas perilaku penggunaan total persentase skor 85%, berdasarkan dukungan intitusi total persentase skor 80%, berdasarkan faktor motivasi pribadi total persentase skor 92.5%

Kata kunci: Membaca, Menulis, Game.

ABSTRACT

EDUCATIONAL GAME "BATU BARA (BACA TULIS BUAT GEMBIRA)" AS A LEARNING MEDIA TO RECOGNIZE AND WRITE LETTERS IN 1ST GRADE STUDENTS

By:

Muhammad Ahyan

The ability to read and write is a fundamental and crucial skill that must be mastered by students. In this continuously evolving digital era, the utilization of technology has opened new opportunities to introduce the concepts of reading and writing to children through engaging and interactive methods, which can enhance students' interest in the learning process. The use of educational games serves as an appropriate means of interactive learning media, combining learning and play activities, thereby fostering the cognitive, emotional, and motor skills of children. This research aims to enhance students' abilities in early-stage reading and writing. The research findings indicate that this game can improve students' reading and writing skills by 16%. Through playing this game, students can recognize letters, associate them with sounds, read simple words, and develop letter-writing abilities. Furthermore, the author also researched the acceptance of early reading and writing educational game technology as a learning medium for first-grade teachers at Talang Sepuh Elementary School, using the TAM method. Based on the research using the TAM method, conclusions can be drawn by distributing questionnaires to teachers teaching in first-grade classes. Based on the perceived ease of use, the total percentage score is 86%. Based on perceived usefulness, the total percentage score is 85%. Based on perceived behavior intensity of use, the total percentage score is 85%. Based on institutional support, the total percentage score is 80%. Based on personal motivation factors, the total percentage score is 92.5%.

Keywords: Reading, Writing, Game.