

**SKRIPSI**  
**EFEKTIVITAS PENGGUANAAN GAME SUSUN HURUF**  
**DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN**  
**MEMBACA SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1**  
**DI SD KESUGIHAN 01**



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar  
Sarjana Pendidikan Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun oleh:

Nama : Sabrina Sarah Pangestu

NIM : 22CJ10039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP  
TAHUN 2026**



## Plagiarism Report

skripsi sabrina bab 1-5...pdf

### Document Details

Submission ID

6a6d80138c1faa013d992ad2

File Size

1.8 MB

File Name

skripsi sabrina bab 1-5...pdf

Total Pages

110 Page

Account Name

ITentix Plagiarism

Total Words

15,382 Words

Submission Date

1 Aug 2026, 12:11 GMT+7

Total Characters

134,106 Characters

Release Date

1 Aug 2026, 12:13 GMT+7

### Filter Options

Filter settings used in this submission report.

- Exclude Bibliography
- Exclude Quoted Text

**17%**  
Similarity

**223**  
Matched Sources

#### Match Group

0% Internet sources  
17% Publications  
0% Submitted works (Student papers)



#### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission.

|                             |             |     |
|-----------------------------|-------------|-----|
| 1                           | Publication | <1% |
| ftk.uinbanten.ac.id         |             |     |
| 2                           | Publication | <1% |
| etheses.uin-malang.ac.id    |             |     |
| 3                           | Publication | <1% |
| journal.unuha.ac.id         |             |     |
| 4                           | Publication | <1% |
| eprints.unm.ac.id           |             |     |
| 5                           | Publication | <1% |
| etheses.uin-malang.ac.id    |             |     |
| 6                           | Publication | <1% |
| etdci.org                   |             |     |
| 7                           | Publication | <1% |
| jiip.stkipyapisdompui.ac.id |             |     |
| 8                           | Publication | <1% |
| eprints.walisongo.ac.id     |             |     |
| 9                           | Publication | <1% |
| etheses.uin-malang.ac.id    |             |     |
| 10                          | Publication | <1% |
| scholar.unand.ac.id         |             |     |
| 11                          | Publication | <1% |
| ejournal.mediaantartika.id  |             |     |

|    |             |                            |     |
|----|-------------|----------------------------|-----|
| 12 | Publication | jurnal.stiq-amuntai.ac.id  | <1% |
| 13 | Publication | repository.uin-suska.ac.id | <1% |
| 14 | Publication | e-journal.my.id            | <1% |
| 15 | Publication | jurnal.unipar.ac.id        | <1% |
| 16 | Publication | jilp.stkipyapisdampu.ac.id | <1% |
| 17 | Publication | repository.uin-suska.ac.id | <1% |
| 18 | Publication | jurnal.unimed.ac.id        | <1% |
| 19 | Publication | eprints.uny.ac.id          | <1% |
| 20 | Publication | jurnalfkip.unram.ac.id     | <1% |
| 21 | Publication | repositori.unwira.ac.id    | <1% |
| 22 | Publication | ejournal.mandalanursa.org  | <1% |
| 23 | Publication | eprints.uny.ac.id          | <1% |
| 24 | Publication | repo.uinsatu.ac.id         | <1% |
| 25 | Publication | etheses.uin-malang.ac.id   | <1% |



## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU  
NIM : 22CJ10039  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “ EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME SUSUN HURUF DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SD KESUGIHAN 01” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, selain itu sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi dan perbuatan saya,

Cilacap, 20 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

  
Sabrina Sarah Pangestu

# PERSETUJUAN

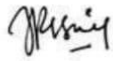
## HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU  
NIM : 22CJ10039  
Judul skripsi : Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Kesugihan 01

Skripsi ini telah disetujui untuk di sidangkan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

### Cilacap

Pembimbing 1



Aris Naeni Dwivanti,M.Pd.

NIDN.0620018902

Pembimbing 2



Erina Hastuti,M.Pd.

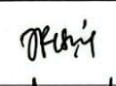
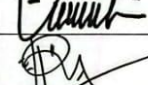
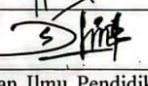
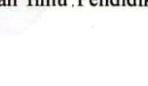
NIDN.2108068201

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGESAHAN

Nama : SABRINA SARAH PANGESTU  
NIM : 22CJ10039  
Judul : Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD

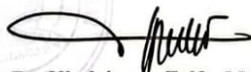
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Kamis, tanggal 06, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

| Jabatan                     | Nama Penguji                   | Tanda Tangan                                                                         | Tanggal    |
|-----------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Ketua Sidang & Pembimbing 1 | Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd.     |   | 12-08-2026 |
| Penguji 1                   | Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I. |  | 10-08-2026 |
| Penguji 2                   | Ulil Albab, M.Pd.I.            |  | 10-08-2026 |
| Ass. Pembimbing             | Erina Hastuti, M.Pd.           |  | 13-08-2026 |
| Sekretaris                  | Syifaul Ummah, M.Pd.           |  | 10-08-2026 |

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.**  
NIK. 41 230714 012

## NOTA KONSULTAN

### NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Sabrina Sarah Pangestu

Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan FKIP  
Universitas Nahdlatul Ulama  
Al Ghazali Cilacap  
Di-  
Cilacap

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

|                |                                                                                                                                                                      |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama           | : Sabrina Sarah Pangestu                                                                                                                                             |
| NIM            | : 22CJ10039                                                                                                                                                          |
| Fakultas/Prodi | : FKIP/Prodi                                                                                                                                                         |
| Judul Skripsi  | : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME SUSUN<br>HURUF DENGAN MEDIA QREATIF UNTUK<br>KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MATA<br>PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1<br>SDN DI KESUGIHAN 01 |

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1)

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Cilacap, 10 Agustus 2026

Konsultan,



Uli Albab, M.Pd.I

NIDN. 2108048601

## **MOTTO**

“Aku Membahayakan Nyawa Ibu untuk Lahir Ke Dunia, Jadi Tidak Mungkin Aku  
Tidak Ada Artinya, Dan Aku Membuat Ayahku Bekerja Setiap Hari Hingga Lelah, Jadi  
Aku Pastikan Lelahnya Tidak Sia Sia”

(Sabrina Sarah Pangestu)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWt. atas segala rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat, menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad. yang syafaatnya senantiasa kita nantikan di yaumul akhir. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Woro Sumarsono dan Ibu Erma Sary yang senantiasa memberikan do'a, semangat, serta kasih sayang tanpa henti dan selalu mengiringi setiap langkah penulis sejak kecil hingga saat ini.
2. Untuk adikku Banu, terima kasih atas doa, perhatian, dan semangat yang selalu kamu berikan kepada penulis. Terima kasih karena selalu mengingatkanku untuk segera pulang ke rumah. Semoga pencapaian ini menjadi hadiah kecil yang dapat membuatmu bangga.
3. Untuk mba mila dani laeli istikomah terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis. Terimakasih kepada mba mila yang selalu membantu proses administrasi selama perkuliahan. Semoga segala kebaikan, keikhlasan, dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik serta dibalas dengan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan oleh Allah SWT.
4. Seluruh sivitas akademik UNUGHA Cilacap, khususnya dosen Pembimbing 1, Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., dan dosen pembimbing 2, Ibu Erina Hastuti, M.Pd. yang

telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Untuk saya sendiri, Sabrina Sarah Pangestu. Terimakasih karena telah memilih untuk bertahan, meski perjalanan ini tidak selalu mudah. terimakasih sudah berjuang. Bangkit setiap kali merasa lelah, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga gelar ini menjadi awal dari langkah-langkah baik yang telah lama diperjuangkan.

Teman-teman angkatan 2022 Program Studi PGSD yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama perkuliahan ini. Terima kasih telah menjadi keluarga kedua bagi penulis selama menempuh pendidikan di tanah perantauan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan semangat yang telah diberikan

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Kesugihan 01. Latar belakang penelitian dilandasi oleh masih rendahnya kemampuan membaca permulaan sebagian siswa kelas I yang ditunjukkan melalui kesulitan mengenal huruf, merangkai suku kata, dan membaca kata sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berbentuk *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 25 orang. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca permulaan (pretest dan posttest), observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas. Instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji N-gain untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca serta uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 53,90 meningkat menjadi 93,37 pada posttest, dengan nilai N-gain 0,8309 (83,09%) yang termasuk kategori tinggi. Observasi dan wawancara mendukung temuan kuantitatif, di mana siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi ketika menggunakan *game* susun huruf berbantuan aplikasi Qreatif. Dengan demikian, penggunaan *game* susun huruf berbantuan media aplikasi Qreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk penguatan literasi awal.

**Kata Kunci:** *Game* Susun Huruf, Media Qreatif, Kemampuan Membaca, Membaca Permulaan, Siswa Kelas I

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of using a letter arrangement game assisted by the Qreatif application media in improving the beginning reading ability of first-grade students in the Indonesian language subject at SD Kesugihan 01. The background of the research is based on the still low beginning reading ability of some first-grade students, indicated by difficulties in recognizing letters, arranging syllables, and reading simple words. Therefore, interactive, enjoyable learning media that suit the characteristics of elementary school-age students are needed. The research used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The research subjects were all 25 first-grade students. Data were collected through beginning reading ability tests (pretest and posttest), observation of student activities during learning, and semi-structured interviews with the classroom teacher. The test instrument had undergone validity and reliability testing. Data analysis was carried out descriptively and inferentially using the N-gain test to measure the improvement in reading ability and the t-test to determine the significance of the difference in scores before and after treatment. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 53.90, which increased to 93.37 in the posttest, with an N-gain value of 0.8309 (83.09%), categorized as high. Observation and interview findings supported the quantitative results, where students appeared more enthusiastic, active, and motivated when using the letter arrangement game assisted by the Qreatif application. For the letter arrangement game assisted by the Qreatif application media has proven effective in improving the beginning reading ability of first-grade elementary school students. This media can be used as an innovative alternative in Indonesian language learning in elementary schools, particularly for strengthening early literacy.*

**Keywords:** Letter Arrangement Game, Qreatif Media, Reading Ability, Beginning Reading, First-Grade Students

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Efektivitas Penggunaan Game Susun Huruf Dengan Media Qreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya kita harapkan di akhir kelak. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, S. Psi., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al ghazali Cilacap.
4. Aris Naeni, M.Pd., selaku pembimbing I skripsi.
5. Erina Hastuti, M.Pd. selaku pembimbing II skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan tersebut. Penulis terbuka terhadap saran dan masukan yang membangun untuk perbaikan karya ilmiah selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan.

Cilacap, 13 Juli 2026

Sabrina Sarah Pangestu

## DAFTAR ISI

|                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>        | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>   | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>    | <b>vii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>                | <b>ix</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>   | <b>x</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>              | <b>xii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT</i>.....</b>       | <b>xiii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>        | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>            | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>          | <b>xix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>         | <b>xx</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>      | <b>xxi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>    | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....           | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....      | 10          |
| C. Pembatasan Masalah .....       | 10          |
| D. Rumusan Masalah.....           | 11          |
| E. Tujuan Penelitian.....         | 12          |
| F. Manfaat Penelitian .....       | 12          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b> | <b>14</b>   |
| A. Kajian Teori .....             | 14          |

|                                              |           |
|----------------------------------------------|-----------|
| B. Penelitian Terdahulu .....                | 33        |
| C. Kerangka Pikir .....                      | 35        |
| D. Hipotesis Penelitian.....                 | 38        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>       | <b>39</b> |
| A. Jenis penelitian.....                     | 39        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....          | 41        |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian .....      | 43        |
| D. Desain Penelitian.....                    | 44        |
| E. Variabel Penelitian .....                 | 46        |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....             | 47        |
| G. Instrumen Pengumpulan Data .....          | 54        |
| H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen..... | 56        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>      | <b>61</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                    | 61        |
| B. Pembahasan .....                          | 67        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>       | <b>70</b> |
| A. Kesimpulan .....                          | 70        |
| B. Saran .....                               | 72        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>74</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                         | <b>78</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....                    | 49 |
| Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....                       | 61 |
| Tabel 3.3 Skema One Group Pretest-Posttest Design..... | 50 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal .....                         | 50 |
| Tabel 3.3 Instrumen Penilaian .....                    | 50 |
| Tabel 4.1 N-gain Kelas eksperimen.....                 | 60 |
| Tabel 4.2 N-gain Kelas Kontrol.....                    | 61 |
| Tabel 4.3 Uji-T .....                                  | 63 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir..... | 38 |
|-----------------------------------|----|

## DAFTAR LAMPIRAN

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Lampiran Penelitian.....  | 84 |
| Lampiran Dokumentasi..... | 87 |