



**PENGARUH TERPAAN MEDIA CD EDU GAMES ELEX MEDIA
KOMPUTINDO EDISI “TIA KELILING DUNIA DI ROMA” TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN GANDASARI 1 JATI UWUNG KOTA
TANGERANG**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1(S-1)

Komunikasi Bidang Studi Visual and Art Communication

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :

Mega Biru Ceria

44408010001

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **PENGARUH TERPAAN MEDIA CD EDU GAMES
ELEX MEDIA KOMPUTINDO EDISI “TIA
KELILING DUNIA DI ROMA” TERHADAP
SISWA SDN GANDASARI 1 JATI UWUNG KOTA
TANGERANG**

Nama : Mega Biru Ceria

NIM : 44408010001

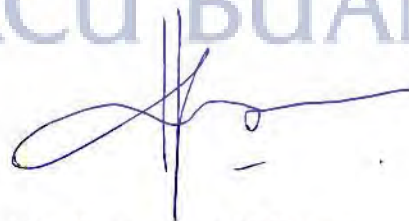
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 16 Maret 2013

Mengetahui,
Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



(Ira Purwitasari, M.Ikom)

TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **PENGARUH TERPAAN MEDIA CD EDU GAMES
ELEX MEDIA KOMPUTINDO EDISI “TIA
KELILING DUNIA DI ROMA” TERHADAP
SISWA SDN GANDASARI 1 JATIWUNG KOTA
TANGERANG**

Nama : Mega Biru Ceria

NIM : 44408010001

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, Maret 2013

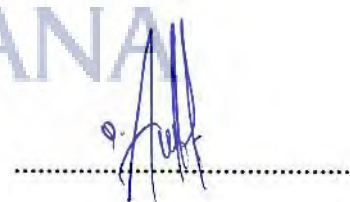
Ketua Sidang

Sunarwati, M.Si



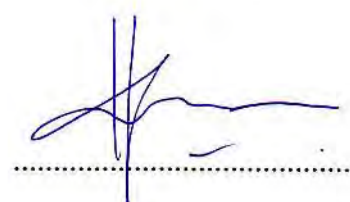
Penguji Ahli

Dicky Andika, M.Si



Pembimbing

Ira Purwitasari, M.Ikom



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **PENGARUH TERPAAN MEDIA CD EDU GAMES
ELEX MEDIA KOMPUTINDO EDISI “TIA
KELILING DUNIA DI ROMA” TERHADAP
SISWA SDN GANDASARI 1 JATI UWUNG KOTA
TANGERANG**

Nama : Mega Biru Ceria

NIM : 44408010001

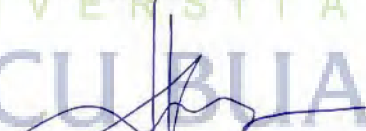
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 16 Maret 2013

Disetujui dan diterima oleh :

Pembimbing



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Ira Purwitasari, M.Ikom)

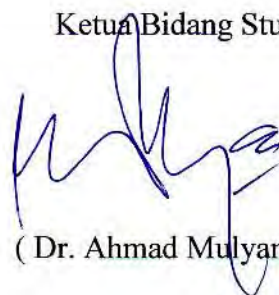
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

Ketua Bidang Studi



(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis penjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya. Serta terimakasih tanpa akhir pada kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga penulis berhasil menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang merupakan tugas akhir untuk mencapai gelar Strata-1 (S1) sesuai dengan kurikulum yang ada pada jurusan Visual and Art Communication, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.

Skripsi ini merupakan salah satu wujud kecintaan penulis terhadap pendidikan, khususnya pendidikan anak-anak. Maka sebagai seorang mahasiswi, penulis mencoba meneliti bagaimana motivasi belajar dikalangan anak-anak. Adapun media yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu CD Edu Games.

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah memberikan pengajaran, bimbingan serta petunjuk kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Ira Purwitasari, S.Sos, M.Ikom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan motivasi yang membangun kepada penulis.
2. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku Ketua Jurusan Visual and Art Communication yang telah memberikan nasehat serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

3. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang menjadi naungan bagi penulis dalam menuntut ilmu selama masa perkuliahan.
4. Kedua Orang Tua yang tercinta, Bapak Yos Sularso dan Ibu Anastasia Marsuni atas segala doa, kasih sayang, dukungan dan bimbingan yang tak pernah putus, serta kakak tersayang Nada Merah Jingga yang selalu memberikan pelajaran tentang hidup dan adikku Putri Citra Mentari atas kegembiraan dan kenakalannya selama ini. Semoga Tuhan selalu memberikan berkat untuk kita semua.
5. Ibu Hj. Nani Daenih, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Gandasari 1 Jatiuwung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data.
6. Anak-anak SDN Gandasari 1 Jatiuwung atas kesediaannya menjadi responden dalam penelitian.
7. Seluruh dosen dan staff FIKOM atas segala pengetahuan, pengabdian dan jasa yang tak terbalaskan terhadap dunia pendidikan.
8. Kudil, Dangbi, Tida, Icha, Nene, dan seluruh keluarga besar Visual and Art Communication Universitas Mercu Buana, semangat dan kekompakan kalian adalah pelajaran hidup yang sangat berharga. Teman-teman Komvis 2008 yang selalu bersatu, kalian bagian terindah semasa kuliah.
9. Kezia, Desi, Sepri, Mega, dan Devi atas kerempongan kalian dan tawa canda yang tak akan pernah terlupakan.

10. Henok Nugrahawanto sebagai pria yang setia menyemangati, memberi perhatian, dan tak pernah lelah mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Maya, Nanet, Uci, Dini atas dukungan semangat dan doa kalian.
12. Semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segalanya.

Penulis mengetahui dan menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis dengan segala kerendahan hati menerima kritik dan saran yang sifatnya konstruktif demi kebaikan dan kemajuan penulis.

Semoga dengan keterbatasan penulis dalam mengemukakan isi skripsi ini, tetap dapat memberi manfaat bagi pembaca dan peneliti yang lain.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Maret 2013

Mega Biru Ceria

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	iii
PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iv
ABSTACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Komunikasi	11
2.2 Komunikasi Massa	15
2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa	15
2.2.2 Karakteristik Komunikasi Massa	16
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Komunikasi Massa	18
2.2.4 Isi Pesan Komunikasi Massa	19

2.2.5	Efek Komunikasi Massa	20
2.3	Komunikasi Visual	22
2.3.1	Elemen-elemen Visual dan Fungsinya	24
2.3.2	Media Komunikasi Visual	30
2.4	Media yang Digunakan sebagai Metode Pembelajaran	32
2.4.1	Metode Pembelajaran Berbasis Komputer	33
2.4.2	Sarana Multimedia Offline sebagai Metode Pembelajaran	33
2.5	CD Interaktif	35
2.5.1	CD Interaktif Sebagai Bagian dari Komunikasi Visual	37
2.5.2	Edu Games / <i>Educational Game</i>	38
2.6	Motivasi	41
2.6.1	Motivasi Belajar	41
2.6.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	45
2.7	Media Exposure (Terpaan Media)	48
2.8	Tahap Operasional Konkret	49
2.9	Hipotesis	51
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1	Tipe Penelitian	53
3.2	Metode Penelitian	54
3.3	Populasi dan Sample	55
3.3.1	Populasi Penelitian	55

3.3.2	Sampel Penelitian	57
3.3.3	Teknik Penarikan Sampel	57
3.4	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep	58
3.4.1	Definisi Konsep	58
3.4.2	Operasionalisasi Konsep	61
3.4.3	Skala Likert	65
3.5	Validitas dan Reliabilitas	67
3.5.1	Validitas	67
3.5.2	Reliabilitas	69
3.6	Teknik Pengumpulan Data	71
3.6.1	Data Primer	71
3.6.2	Data Sekunder	72
3.7	Teknik Analisis Data	72
3.7.1	Analisa Hubungan (Korelasi)	72
3.7.2	Analisa Regresi	76
3.7.3	Hipotesis Statistik	78
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	79
4.1.1	Sejarah SDN Gandasari 1 Jatiuwung	79
4.1.2	Visi, Misi dan Tujuan	79
4.1.3	Sarana dan Prasarana	80
4.1.4	Struktur Organisasi	81
4.2	Hasil Penelitian	82

4.2.1	Deskripsi Mengenai Data Responden	82
4.2.2	Deskripsi Mengenai Variabel Independen, Pengaruh Terpaan Media CD Edu Games (X)	84
4.2.3	Deskripsi Mengenai Variabel Dependen, Motivasi Belajar (Y)	93
4.3	Hasil Analisa Validitas dan Reliabilitas	106
4.3.1	Hasil Analisa Validitas	106
4.3.2	Hasil Analisa Reliabilitas	110
4.4	Hasil Analisa Uji Korelasi dan Regresi	113
4.4.1	Hasil Analisa Uji Korelasi	113
4.4.2	Hasil Analisa Uji Regresi	116
4.5	Pembahasan	117
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1	Kesimpulan	120
5.2	Saran	121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

No	No Tabel	Nama Tabel	Halaman
1	Tabel 3.1	Tabel Perhitungan Populai Jumlah Siswa SDN Gandasari 1 Jatiuwung Kota Tangerang	56
2	Tabel 3.2	Tabel Operasionalisasi Konsep Pengukuran variable dan indikator mengenai terpaan media CD Edu Games	61
3	Tabel 3.3	Tabel Operasionalisasi Konsep Pengukuran variabel dan indikator mativasi belajar	63
4	Tabel 3.4	Tabel Tingkat Reliabilitas Data	71
5	Tabel 3.5	Tabel Tingkat Korelasi	76
6	Tabel 4.1	Tabel Jenis Kelamin Responden	83
7	Tabel 4.2	Tabel Usia Responden	83
8	Tabel 4.3	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Seberapa Sering dalam 2 Minggu Kamu Menggunakan CD Edu Games	84
9	Tabel 4.4	Tabel Distribusi Data Mengenai Dalam Waktu 1 Jam Berapa Lama Kamu Menggunakan CD Edu Games	85
10	Tabel 4.5	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Pesan Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	86

11	Tabel 4.6	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Warna Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	87
12	Tabel 4.7	Tabel Dstribusi Frekuensi Data Mengenai Suara / Musik Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	88
13	Tabel 4.8	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Gambar Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	89
14	Tabel 4.9	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Jenis Huruf Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	90
15	Tabel 4.10	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Animasi Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	91
16	Tabel 4.11	Tabel Distribusi Data Mengenai Ilustrasi / Cerita Dalam CD Edu Games Menarik Perhatian	92
17	Tabel 4.12	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Materi Dalam CD Edu Games Berhubungan dengan Materi Pelajaran di Sekolah	93
18	Tabel 4.13	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Menampilkan Angka-Angka	94
19	Tabel 4.14	Tabel Distribusi Frekuensi Data Menganai Permainan Dalam CD Edu Games Menampilkan Bentuk-Bentuk Geometri	95
20	Tabel 4.15	Tabel Distribusi Frekuensi Data	96

		Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Menampilkan Warna	
21	Tabel 4.16	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Menampilkan Hewan-Hewan	97
22	Tabel 4.17	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Menampailkan Tumbuh-Tumbuhan	98
23	Tabel 4.18	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Menampilkan Bangunan-Bangunan	99
24	Tabel 4.19	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Saya Mengerti Cara Bermain Menggunakan CD Edu Games	100
25	Tabel 4.20	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Permainan Dalam CD Edu Games Mudah Bagi Saya	101
26	Tabel 4.21	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Saya Merasa Mampu Menyelesaikan Permainan di Dalam CD Edu Games dengan Nilai yang Baik	102
27	Tabel 4.22	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Saya Berhasil Menyelesaikan Permainan di Dalam CD Edu Games dengan Nilai yang Baik	103

28	Tabel 4.23	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Saya Mendapat Pujian saat Berhasil Menyelesaikan Permainan pada CD Edu Games	104
29	Tabel 4.24	Tabel Distribusi Frekuensi Data Mengenai Saya Merasa Senang saat Mendapat Pujian	105
30	Tabel 4.25	Tabel Validitas Varibel Independen, Pengaruh Terpaan Media CD Edu Games (X)	108
31	Tabel 4.26	Tabel Validitas Variabel Dependen, Motivasi Belajar (Y)	109
32	Tabel 4.27	Tabel Reliabilitas Variabel Independen, Pengaruh Terpaan Media CD Edu Games (X)	110
33	Tabel 4.28	Tabel Item-Total Statistics Variabel X	111
34	Tabel 4.29	Tabel Reliabilitas Variabel Dependen, Motivasi Belajar (Y)	112
35	Tabel 4.30	Tabel Item-Total Statistics Variabel Y	112
36	Tabel 4.31	Tabel Hasil Uji Korelasi	113
37	Tabel 4.32	Tabel Tingkat Korelasi	114
39	Tabel 4.33	Tabel Hasil Uji Regresi dan ANOVA	116

DAFTAR GAMBAR

No	No Gambar	Nama Gambar	Halaman
1	2.1	Gambar Model Proses Komunikasi	13
2	4.1	Gambar Struktur Organisasi SDN Gandasari 1 Jatiuwung	81

