



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Mega Biru Ceria (44408010001)
Program Studi Visual and Art Communication
(I-V) 121 Halaman + 6 Lampiran 14 Halaman

**Pengaruh Terpaan Media CD Edu Games Elex Media Komputindo Edisi
“Tia Keliling Dunia Di Roma” Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN
Gandasari 1 Jatiuwung Kota Tangerang**

ABSTRACT

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi segala aspek kehidupan bahkan di dunia pendidikan. Saat ini TIK sudah digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya di SDN Gandasari 1 Jatiuwung Kota Tangerang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara CD Edu Games sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar pada anak.

Untuk mengetahui terpaan media terhadap motivasi belajar siswa, maka digunakan Teori Terpaan Media karena dalam mempengaruhi persepsi khalayak, terdapat faktor yang dibutuhkan yaitu frekuensi, durasi dan perhatian. Selanjutnya konsep motivasi belajar digunakan untuk memahami hal apa saja yang bisa merangsang tumbuhnya motivasi siswa di dalam pembelajarannya.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian eksplanatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah 110 orang anak-anak SDN Gandasari 1 Jatiuwung Kota Tangerang usia 9-11 tahun (kelas 4-6 SD). Teknik pengumpulan data didapat dari penyebaran kuesioner yang dilakukan di SDN Gandasari 1 Jatiuwung Kota Tangerang, dengan persyaratan bahwa responden terpilih merupakan responden yang tahu dan bisa menggunakan CD Edu Games.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil uji korelasi yang menyatakan adanya hubungan (korelasi) antara terpaan media CD Edu Games dengan motivasi belajar, dan tingkat korelasi sedang sebesar 0,501 dengan hasil regresi menunjukkan presentase pengaruh terpaan media CD Edu Games terhadap motivasi belajar sebesar 25,1% atau bisa dikatakan CD Edu Games Elex Media Komputindo edisi “Tia Keliling Dunia Di Roma” tidak memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa.