

Artikel Skripsi Chusnul Chotimah.pdf

by

Submission date: 28-Jan-2022 02:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 1749844406

File name: Artikel Skripsi Chusnul Chotimah.pdf (638.36K)

Word count: 3844

Character count: 22667



Development of Power Point-Based Educational Games for Improving Student's Ability in Vocabulary Learning at Elementary School Muhammadiyah 2 Sidoarjo [Pengembangan Game Edukatif Berbasis Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kosa Kata di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo]

Chusnul Chotimah¹⁾, Khizanatul Hikmah²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: chusnul.chotimah255@gmail.com, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id

Abstract. This article aims to find out the development of Microsoft Power Point-based educational games in vocabulary learning at Muhammadiyah 2 Sidoarjo Elementary School and to find out the student's response to this educational game. The research approach used by researchers is development research because it makes a product that is able to help learning. The results showed that, 1) It is known how to develop this educational game by finding problems in the field, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, limited trials, product revisions, and game sharing for all 5th graders. 2) From the results of the game sharing experiment to 5 respondents it is known that the game is interesting and able to overcome the needs of Arabic vocabulary learning by obtaining a result of 4.97 at linkert scale intervals that meaningfully agree with Microsoft Power Point-based games. And when shared to the 5th class, it is known that the respondent's results obtained a score of 4.94 which means strongly agreeing with the existence of educational games based on Microsoft Power Point. As for the results of quizzioner shared with 5th graders, it is also known that the answer strongly agrees with the existence of an educative game based on Microsoft Power Point by 83%, agreeing 17%, and the answer disagrees 0%. From these results, researchers were able to draw the conclusion that educational games are a new means of learning Arabic vocabulary for the 5th grade in Muhammadiyah 2 Sidoarjo Elementary School, have an attractive appearance, and are able to increase student morale when learning Arabic vocabulary, and overcome the needs of Arabic vocabulary learning, and easy to use.

Keywords - Educational Games; Microsoft Power Point; Learning

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan game edukatif berbasis Microsoft Power Point dalam pembelajaran kosa kata di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan untuk mengetahui respon siswa terhadap game edukatif ini. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan karena membuat sebuah produk yang mampu membantu pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Diketahui cara mengembangkan game edukatif ini yaitu dengan menemukan masalah di lapangan, pengumpulan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba terbatas, revisi produk, dan pembagian game untuk seluruh siswa kelas 5. 2) Dari hasil percobaan pembagian game kepada 5 responden diketahui bahwa game menarik dan mampu mengatasi kebutuhan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab dengan memperoleh hasil 4,97 pada interval Skala Linkert yang bermakna setuju dengan game berbasis Microsoft Power Point. Dan ketika dibagikan ke kelas 5, diketahui bahwa hasil responden tersebut memperoleh nilai 4,94 yang bermakna sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis Microsoft Power Point. Adapun hasil quizzioner yang dibagikan terhadap siswa kelas 5, diketahui pula bahwa jawaban sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis Microsoft Power Point sebesar 83%, setuju 17%, dan jawaban tidak setuju 0%. Dari hasil tersebut, peneliti mampu menarik kesimpulan bahwa game edukatif merupakan sarana baru pada pembelajaran kosa kata Bahasa Arab untuk kelas 5 di sekolah SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, memiliki tampilan yang menarik, dan mampu meningkatkan semangat siswa ketika mempelajari kosa kata Bahasa Arab, dan mengatasi kebutuhan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab, dan mudah digunakan.

Kata Kunci - Game Edukatif; Microsoft Power Point; Pembelajaran

1
How to cite: Nama Penulis Pertama, Nama Penulis Kedua (2018) Instructions for Writing and Submit Journal Articles at Muhammadiyah University Sidoarjo 16pt Bold [Petunjuk Penulisan dan Kirim Artikel Jurnal di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 16pt Bold-Title Case]. IJCCD 1 (1). doi: 10.21070/ijccd.v4i1.843

I. PENDAHULUAN

Dokumen Pendidikan bahasa membutuhkan cara baru agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Dan ditemukan pembelajaran bahasa di kebanyakan sekolah menggunakan metode tata bahasa dan terjemah. Kemudian dalam observasi peneliti diketahui bahwa sekolah tersebut (SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo) menggunakan metode terjemah dan gambar pada pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Oleh karena itu, pemahaman siswa menjadi rendah, yakni berkisar 25% - hanya 50% saja. Maka dari itu, banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran dan mendapat nilai yang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan pendidikan pada mata pelajaran kosa kata Bahasa Arab sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan game edukatif berbasis Microsoft Power Point dalam pembelajaran kosa kata di Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan untuk mengetahui respon siswa terhadap game edukatif ini..

II. METODE

Metode penelitian dalam penelitian ilmiah ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) karena membuat sebuah produk yang mampu membantu pembelajaran. Adapun cara pengumpulan data penelitian yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Maka dari itu, peneliti menganalisa metode ini dengan menggunakan analisa Miles dan Huberman, yaitu dengan 3 kegiatan antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian R&D

Adapun langkah-langkah penelitian R&D yang dilakukan oleh peneliti seperti yang disampaikan oleh Sugiyono sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah
Pada tanggal 18 Agustus 2021, peneliti melakukan observasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Yang mana pada bagian ini, peneliti menganalisa masalah dan kebutuhan di lapangan.
2. Pengumpulan Data
Setelah melakukan observasi kebutuhan di lapangan, peneliti mencoba untuk menganalisis masalah dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada bagian ini, peneliti dibantu oleh guru Bahasa Arab SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo untuk menganalisis kebutuhan serta masalah pembelajaran. Dan diketahui bahwa teori dan praktek mengajar kosa kata Bahasa Arab selama ini menggunakan model tradisional yaitu dengan penjelasan gambar dan disertai terjemah Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, banyak siswa yang bosan dan mudah lupa dengan kosa kata baru yang telah diajarkan. Sehingga, banyak siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo memperoleh nilai dibawah standar minimum (KKM).
3. Desain Produk
Setelah mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti mencoba untuk membuat desain produk guna menyelesaikan segala permasalahan pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Dan dibentuklah game edukatif berbasis power point yang memuat seluruh kosa kata Bahasa Arab yang bersumber pada Buku Al Ashri dan disertai oleh latihan kosa kata dalam bentuk tebak gambar yang dapat merefresh pemahaman siswa terhadap kosa kata Bahasa Arab.
4. Validasi Desain
Setelah membuat desain produk, peneliti menguji validitas game tersebut kepada 2 ahli yang kompeten dibidangnya. Beliau adalah Imam Fauzi, Lc., M.Pd selaku pakar media/tampilan dan Ya'qub Chamidi, SS., M.Pd selaku pakar semantik dan leksikologi.
Pada tahap ini, terdapat kekurangan-kekurangan game yang perlu dibenahi sehingga menjadi produk yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut terletak pada suara pengucapan kosa kata Bahasa Arab agar anak lebih mudah menirukan dan mampu membaca kosa kata baru tersebut secara mandiri. Selain itu, terdapat kekurangan lain pada produk game berbasis power point ini, yakni terletak pada pemilihan kata "القيمة" yang seharusnya menggunakan kata "الدرجة" agar lebih bisa menggambarkan bagian skor pada game edukatif berbasis power point ini.
5. Revisi Desain

Setelah mengetahui beberapa saran dan kritik dari para pakar ahli, peneliti merevisi desain game edukatif tersebut dan menitikberatkan pada perbaikan-perbaikan kekurangan seperti yang telah disampaikan oleh para pakar ahli.

6. Uji Coba Produk (Terbatas)

Setelah melakukan revisi desain dan memperoleh nilai yang memuaskan dari para pakar ahli, peneliti menguji game tersebut pada responden terbatas yakni sebanyak 5 responden untuk mengetahui review kepuasan terhadap game edukatif berbasis power point ini.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba secara terbatas terhadap 5 responden, diketahui bahwa game edukatif berbasis power point mendapat hasil 4,96 (lihat penjelasan bag.2) dengan kesimpulan responden sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point ini. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi desain kembali dikarenakan game sudah mendapat hasil yang memuaskan dari banyak pihak (para pakar serta uji coba terbatas).

8. Produksi Massal (Penerapan Game Edukatif di Kelas 5)

Pada tahap ini, game berbasis *Microsoft Power Point* dibagikan pada siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan memperoleh respon kepuasan 4,94 (lihat penjelasan bag.2) dengan kesimpulan pengguna sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point serta memperoleh hasil 83% sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point, 17% setuju, dan 0% tidak setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point pada pembagian kuisioner tertutup.


B. Validasi Ahli

Setelah data diketahui sebagaimana penulis sajikan pada fakta temuan diatas, maka tindak lanjut dari penelitian ini yaitu analisis data yang terkumpul menggunakan metode pengembangan. Adapun hasil penelitian, peneliti sampaikan pada pembahasan di bawah ini :

1. Peneliti telah melakukan uji analisis game edukatif berbasis *Microsoft Power Point* dibantu para ahli. Beliau bernama Imam Fauzi, Lc., M.Pd selaku pakar tampilan atau media dan Ya'qub Chamidi, SS., M.Pd selaku pakar semantik dan leksikologi. Adapun uji game ini, menghasilkan 2 aspek pembahasan dan pembedaan, seperti yang dijelaskan di bawah ini :

a. Ahli Media / Tampilan

Pakar pertama menilai tentang aspek tampilan maupun desain game edukatif berbasis power point. Adapun pakar ahli yang ditunjuk yaitu Imam Fauzi, Lc., M.Pd. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah "Media Pembelajaran Bahasa Arab", di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Sehingga peneliti yakin, bahwa beliau sosok yang tepat untuk menganalisis media atau tampilan pada game edukatif ini. Adapun analisis tampilan atau media pada game ini, sebagai berikut :

No	Gambar Awal	Saran
1.		Diberi suara kosa kata sesuai tulisan. Sehingga, ketika anak belajar kosa kata baru, mereka mampu mendengar bunyi kosa kata yang mereka baca.

Tabel 1 Tampilan game dan saran dari ahli media

b. Ahli Semantik dan Leksikologi

Pakar kedua yang ditunjuk peneliti sebagai pakar ahli semantik dan leksikologi yaitu Ya'qub Chamidi, SS., M.Pd, beliau adalah salah satu lulusan sastra terbaik di Universitas Islam Negeri Surabaya yang berkompeten dalam bidang semantik dan leksikologi Bahasa Arab. Maka dari itu, peneliti meminta bantuan beliau sebagai pakar ahli dalam bidang ini. Adapun hasil analisisnya, sebagai berikut :

No	Gambar Awal	Saran
1.		Penggantian kata "القيمة" ke kata "الدرجة"

Tabel 2 Tampilan game dan saran dari ahli semantic dan leksikologi

Dengan adanya saran dari para ahli, maka peneliti melakukan perbaikan data pada tampilan dan isinya menjadi :

- a. Ahli Media / Tampilan

No	Gambar Awal	Perbaikan
1.		Diberi suara kosa kata sesuai tulisan. Sehingga, ketika anak belajar kosa kata baru, mereka mampu mendengar bunyi kosa kata yang mereka baca.

Tabel 3 Perbaikan tampilan game

No	Gambar Awal	Perbaikan
1.		Penggantian kata "القيمة" menjadi "الدرجة"

Tabel 4 Perbaikan isi game

Setelah melakukan perbaikan dan mendapat hasil yang memuaskan. Peneliti melakukan uji analisis pengguna yang pertama terkait *review* pengguna (5 responden). Adapun jawaban hasil angket *review* tersebut, sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Game edukatif berbasis power point termasuk tipologi baru dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab	5 pengguna	-	-	
2.	Game edukatif berbasis power point memiliki tampilan yang menarik	5 pengguna	-	-	
3.	Game edukatif berbasis power point mampu memotivasi minat dan bakat anak	5 pengguna	-	-	

4.	Game edukatif berbasis power point sesuai dengan kebutuhan akan media pembelajaran kosa kata Bahasa Arab	4 pengguna	1 pengguna	-	
5.	Game edukatif berbasis power point sangat mudah digunakan	5 pengguna	-	-	

Tabel 5 Tabel Review Pengguna

Setelah mendapat hasil review tersebut, peneliti melakukan analisa dengan Skala Linkert untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap game edukatif berbasis power point. Adapun tingkat skor pada masing-masing jawaban, mendapat nilai sebagai berikut :

Pilih Jawaban	Singkatan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Tidak Setuju	TS	3
Sangat Tidak Setuju	STS	2

Tabel 6 Skor Skala Linkert

Sedangkan untuk menganalisa data berbasis Skala Linkert dibutuhkan rumus perbandingan sebagai berikut :

$$RK = \frac{JSK}{JK} \quad \begin{array}{l} RK : \text{Rata-Rata Kepuasan} \\ JSK : \text{Jumlah Skor Kuisioner} \\ JK : \text{Jumlah Kuisioner} \end{array}$$

Setelah melakukan perhitungan berdasarkan rumus di atas, barulah peneliti mampu menarik kesimpulan hasil analisa sebagaimana teori Kaplan dan Newton (2000) tentang rata-rata kepuasan pengguna :

Keterangan	Ruang Nilai	Hasil
Hasil Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Game Edukatif Berbasis Power Point	1 – 1,79	Sangat Tidak Setuju
	1,8 – 2,09	Tidak Setuju
	2,09 – 3,39	Setuju
	3,4 – 5	Sangat Setuju

Tabel 7 Kesimpulan Hasil Skala Linkert

Setelah mengetahui rincian kebutuhan analisa menggunakan Skala Linkert, peneliti mencoba untuk menghitung hasil review responden sebagai berikut :

Analisa Game Menggunakan Skala Linkert				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	5	4	3	2
Jumlah Jawaban Pengguna	24	1	0	0
Hasil Akhir Analisa Game	120	4	0	0

Tabel 8 Hasil Review 5 Responden

$$\begin{aligned} \text{Rata- Rata Kepuasan} &= \frac{120+4+0+0}{25} \\ &= 4,96 \end{aligned}$$

Dengan perolehan hasil tersebut, maka review pengguna mendapat hasil 4,96 dengan kesimpulan responden sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point.

Setelah adanya review pengguna di atas, menandakan bahwa game edukatif sudah layak untuk dipublikasikan dan digunakan oleh siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Dan adapun respon siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo terhadap game edukatif berbasis power point ini, peneliti jelaskan pada tabel di bawah ini :

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Game edukatif berbasis power point termasuk tipologi baru dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab	25 pengguna	3 pengguna	2 pengguna	
2.	Game edukatif berbasis power point memiliki tampilan yang menarik	30 pengguna	-	-	
3.	Game edukatif berbasis power point mampu memotivasi minat dan bakat anak	30 pengguna	-	-	
4.	Game edukatif berbasis power point sesuai dengan kebutuhan akan media pembelajaran kosa kata Bahasa Arab	28 pengguna	2 pengguna	-	
5.	Game edukatif berbasis power point sangat mudah digunakan	30 pengguna	-	-	

Tabel 9 Hasil Respon Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah terhadap Game Edukatif

Setelah mengetahui hasil responden tersebut, peneliti analisis menggunakan rumus Skala Linkert seperti penjelasan di bawah ini :

Analisa Game Menggunakan Skala Linkert				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	5	4	3	2
Jumlah Jawaban Pengguna	143	5	2	0
Hasil Akhir Analisa Game	715	20	6	0

Tabel 10 Analisa Game Menggunakan Skala Linkert

$$\begin{aligned} \text{Rata- Rata Kepuasan} &= \frac{715+20+6+0}{150} \\ &= 4,94 \end{aligned}$$

Dengan perolehan hasil tersebut, maka hasil respon siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo tentang penggunaan game edukatif berbasis power point mendapat hasil 4,94 dengan kesimpulan bahwa siswa SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point.

Adapun hasil kuisioner tertutup siswa kelas 5 memperoleh hasil 83% sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point, 17% setuju, dan 0% tidak setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point.

Sehingga, dengan adanya penilaian-penilaian tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa game edukatif berbasis power point menjadi sarana baru pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, memiliki tipologi yang menarik, serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan kosa kata Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa :

Langkah-langkah penelitian R&D yaitu adanya potensi atau masalah, dilakukan pengumpulan data (masalah dan potensi), mendesain produk, validasi desain (para pakar ahli), revisi desain (berdasarkan saran dan kritik para pakar ahli), uji coba produk (terbatas), revisi produk, produksi massal (penerapan game edukatif berbasis power point di kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo).

Diketahui hasil review pengguna terbatas (uji coba produk) terhadap 5 responden mendapat hasil 4,94 dengan kesimpulan responden sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point. Dan ketika dibagikan kepada siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, diketahui hasil mendapat hasil respon tingkat kepuasan

terhadap game ini sebesar 4,94 dengan kesimpulan siswa SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point.

Adapun hasil kuisioner tertutup siswa kelas 5 memperoleh hasil 83% sangat setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point, 17% setuju, dan 0% tidak setuju dengan adanya game edukatif berbasis power point. Sehingga, dengan adanya penilaian-penilaian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa game edukatif berbasis power point menjadi sarana baru pembelajaran Bahasa Arab untuk kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, memiliki tipologi yang menarik, serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan kosa kata Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Azza Wa Jalla, yang telah memudahkan peneliti (Chusnul dan Khiznah) untuk menulis artikel yang in sya Allah bermanfaat untuk rekan dan peneliti selanjutnya. Tak lupa, kami ucapkan terimakasih kepada orang tua, kerabat, teman-teman, maupun SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang memberi dukungan dan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian game edukatif berbasis power point ini.

REFERENSI

- [1] W.-K. Chen, *Linear Networks and Systems*. Belmont, CA: Wadsworth, 1993, pp. 123-135.
- [2] Musfiqon. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publiser, 2012 . pp. 76.
- [3] Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Bahasa*. Solo: Cakra Books, 2014, pp. 120-143.
- [4] Budiono Saputro. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017, pp. 8-120.
- [5] Umar Sidiq. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya, 2019, pp. 78.
- [6] Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014, pp. 26-109.
- [7] Ahmad Arifin. *Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab*, *Jurnal An-Nabighoh*, 2017, 19(2), 305. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005>
- [8] Zahratun Fajriah. *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodlat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015, 9, 108. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.07>
- [9] Nur Fauziyah Fatawi. *Al-Musykilat fi Tarjamah al- 'Ibarah al-Mutasahibah fi Majmu 'ah al-Qasas "Amirah fi al-Mir 'ah" li Lina Kailani*, 2020, 2(1), 42. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/15245>
- [10] Hasan. *Media Musik (Lagu) dalam Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat MI*, *Jurnal Al-Maqayis* , 2016, 9, 55. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v0i0.53>
- [11] Muhammad Lutfiana Iskandar. *Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'rif NU 1 Pageraji*, 2017, 73. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/2557>
- [12] Tufatun Kusiyah. *Penggunaan Metode Eklektik dalam Pembelajaran Mufrodlat di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat*, 2015, 1-2. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/1489>
- [13] Apriyani Puji Lestari. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*, 2015, 7-11. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/24028>
- [14] Muhammad Luqman Hakim. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosa Kata Arab*, *Journal of Arabic Studies*, 2017, 2, 161. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- [15] Tuti Masni. *Penggunaan Media Bagan dengan Irama Lagu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Metabolisme Kelas XII SMAN 2 Bangkinang Kota*, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2018, 2, 251. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i2.86>
- [16] Erny Yunita Rahma Pratiwi. *Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 2020, 4(1), 172. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- [17] Ahmad Qomaruddin. *Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufrodlat*, *Jurnal Tawadhu*, 2017, 5, 21. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>
- [18] Ridwan. *Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodlat dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Raodhatul Athfal*, *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 2019, 13, 56-60. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.252>
- [19] Adi Suprayitna. *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi DJP Online Pelaporan SPT Pajak*, *Prosiding Snatif*, 2017, 149. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/1476/1013>
- [20] Edi Suwandi. *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome*, *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 2019, 1(1); 2-6. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jteuntan/article/view/31191>

- [21] Shofiana Syam. *Pengaruh Efektivitas dan Efisiensi Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Banggae Timur*, Jurnal Ilmu Manajemen Profitability, 2020, 4 (2); 128. <https://doi.org/10.26618/profitability.v4i2.3781>
- [22] Asnul Uliyah. *Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Shaut Al-'Arabiyah, 2019, 7(1), 42. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- [23] Yurda. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Anak Kelompok B di TK Dharmawanita Pasar Usang*, Jurnal on Teacher Education, 2019. 1(1), 80. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.509>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Article History:

Received: | Accepted: | Published:

Artikel Skripsi Chusnul Chotimah.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

14%

2

ojs.stmikpringsewu.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On