

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of Microsoft Power Point Based Educational Game in Vocabulary Learning in Elementary School

Pengembangan Game Edukatif Berbasis Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kosa Kata di Sekolah Dasar

Chusnul Chotimah, chusnul.chotimah255@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Khizanatul Hikmah, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This article aims to determine the development of Microsoft Power Point-based educational games in vocabulary learning at SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo and to determine student responses to this educational game. The research approach used by researchers is development research because it makes a product that can help learning. The results showed that, 1) It is known how to develop this educational game, namely by finding problems in the field, collecting data, designing products, design validation, design revisions, product trials, limited trials, product revisions, and game distribution for all class students. 5. 2) From the experimental results of distributing games to 5 respondents, it is known that games are interesting and able to overcome the needs of learning Arabic vocabulary by obtaining 4.97 results on the Linkert Scale interval which means that they agree with Microsoft Power Point-based games. And when it was distributed to class 5, it was found that the respondent's results scored 4.94, which means that they strongly agree with the existence of educational games based on Microsoft Power Point. As for the results of the quizzioner distributed to grade 5 students, it is also known that the answers strongly agree with the existence of educational games based on Microsoft Power Point by 83%, agree 17%, and the answers disagree 0%. From these results, the researcher was able to draw the conclusion that educational games are a new tool for learning Arabic vocabulary for grade 5 at SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo, have an attractive appearance, and are able to increase students' enthusiasm when learning Arabic vocabulary, and overcome the needs of students. Arabic vocabulary learning, and easy to use.

Published date: 2022-02-28 00:00:00

Pendahuluan

Pendidikan bahasa membutuhkan cara baru agar pembelajaran menjadi menyenangkan [1]. Dan ditemukan pembelajaran bahasa di kebanyakan sekolah menggunakan metode tata bahasa dan terjemah [2]. 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 [3]. Maka dari itu, banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran dan mendapat nilai yang rendah [4]. 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.

Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ilmiah ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) karena membuat sebuah produk yang mampu membantu pembelajaran [5]. 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.

Hasil dan Pembahasan

A. Langkah Penelitian R&D

Adapun langkah-langkah penelitian R&D yang dilakukan oleh peneliti seperti yang disampaikan oleh Sugiyono sebagai berikut [6] :

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 tarjamah 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 "□□□□□" yang seharusnya menggunakan kata "□□□□□" 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 kepuasaan terhadap game edukatif berbasis power point ini.

Supplementary Files

Gambar 1. Tampilan game dan saran dari ahli media dan Tampilan game dan saran dari ahli semantik dan leksikologi

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 kepuasaan 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 :

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, sebagaimana gambar tabel 1 (lihat gambar 1).

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 pembenaran, 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, sebagaimana gambar tabel 1 (lihat gambar 1).

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

Supplementary Files

Gambar 2. Perbaikan tampilan game dan isi game

Supplementary Files

Gambar 3. Tabel Review Pengguna

bantuan beliau sebagai pakar ahli dalam bidang ini. Adapun hasil analisisnya, sebagaimana gambar tabel 2 (lihat gambar 2).

Dengan adanya saran dari para ahli, maka peneliti melakukan perbaikan data pada tampilan dan isinya sebagaimana gambar tabel 3 dan 4 (lihat gambar 3 dan 4) [7].

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, sebagaimana gambar tabel 5 (lihat gambar 5).

Supplementary Files

Gambar 4. Tabel 6, 7, 8

Supplementary Files

Gambar 5. Hasil Respon Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah terhadap Game Edukatif

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 sebagaimana gambar tabel 6 (lihat gambar 6).

Sedangkan untuk menganalisa data berbasis Skala Linkert dibutuhkan rumus perbandingan sebagai berikut [8] :

$RK = JSK : JK$: Rata-Rata Kepuasan

JSK: Jumlah Skor Kuisioner

JK: Jumlah Kuisioner

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 (lihat tabel 8) [9].

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

Rata- Rata Kepuasan = $(120+4+0+0) : 25$

= 4,96

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 9 (lihat gambar 9).

Setelah mengetahui hasil responden tersebut, peneliti analisis menggunakan rumus Skala Linkert seperti penjelasan pada gambar 10 (lihat gambar 10) [10].

Rata- Rata Kepuasan = $(715+20+6+0) : 150$

= 4,94

Supplementary Files

Gambar 6. Analisa Game Menggunakan Skala Linkert

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 [11].

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.

References

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 (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015, 9, 108. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.07>
9. Nur Fauziah 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 Mufrodat 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 Mufrodat, *Jurnal Tawadhu*, 2017, 5, 21. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>
18. Ridwan. Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat 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>