

**PENGEMBANGAN *GAME* PERILAKU BAIK BERBASIS POWERPOINT  
DI TK MAMBAUL KHOIR PASURUAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

Masnunatul Masyiroh

NIM. 17160028



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2022**

**PENGEMBANGAN *GAME* PERILAKU BAIK BERBASIS POWERPOINT  
DI TK MAMBAUL KHOIR PASURUAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Strata Satu Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (S.Pd)

Oleh:

Masnunatul Masyiroh

NIM. 17160028



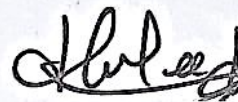



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN GAME PERILAKU BAIK BERBASIS POWERPOINT**  
**DI TK MAMBAUL KHOIR PASURUAN**

**SKRIPSI**

Disusun dan dipersiapkan oleh  
Masnunatul Masyiroh (17160028)  
telah pertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Juni 2022  
dan dinyatakan **LULUS**  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

<b>Panitia Ujian</b>	<b>Tanda Tangan</b>	
<b>Katua Sidang</b> Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd 1988021420190322011	:	
<b>Sekretaris Sidang</b> Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag 197310022000031002	:	
<b>Pembimbing</b> Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag 197310022000031002	:	
<b>Penguji Utama</b> Akhnad Mukhlis, M.A 19850212015031003	:	

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd**

196504031998031002

**HALAMAN PERSETUJUAN  
PENGEMBANGAN *GAME* PERILAKU BAIK BERBASIS POWERPOINT  
DI TK MAMBAUL KHOIR PASURUAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

Masnunatul Masyiroh

NIM 17160028

**Telah diperiksa dan disetujui pada 27 Juni 2022**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag**

**NIP 197310022000031002**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Akhmad Mukhlis, M.A**

**NIP 198802142019032011**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, atas segala nikmatNya yang dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Saya mempersembahkannya kepada orang-orang yang selalu tanpa henti mendukung dan mendoakan setiap hal pada saya. Mereka yang tersayang adalah: Suami saya, Khusni Mubarak teman dunia akhirat yang sangat keras bekerja untuk saya dan keluarga namun masih menyempatkan waktu untuk membantu saya dalam berbagai hal, serta anak saya Alena Halawatul Iman yang selalu menjadi penghibur hati dikala sedang gundah gulana. Kedua orang tua, Almarhum Bapak H. Suprpto dan Ibu Hj. Qomariyah yang tanpa henti mendukung, mendoakan kebaikan dan kesuksesan bagi anaknya, beserta kedua mertua saya Almarhum Bapak Khusnudzoni dan Almarhumah Ibu Poniah, walau pertemuan yang sangat singkat keduanya tentu sangat berarti dalam perjalanan hidup saya hingga saat ini. Keluarga besar dari orang tua dan mertua saya yang selalu memberikan nasehat luar biasa untuk saya.

Keluarga saya di LPQ Wardatul Ishlah Malang yang saya sayangi dan *takzimi* kepada seluruh pengasuh, para rekan pengajar serta santri dan wali santri. Keluarga besar PIAUD 2017, *Hai'ah Tahfidzul Qur'an* (HTQ), *Syahrul Qurani* (Syauqi), terima kasih banyak atas kesempatan bagi saya untuk berkembang dalam kegiatan positif selama menjadi mahasiswa.

Ibu Munawwaroh, S.Pd dan seluruh jajaran pengajarnya, terima kasih banyak telah meluangkan waktunya mendampingi dan menerima segala kekurangan. Terima kasih untuk penyelenggara beasiswa kemahasiswaan kampus melalui jalur tahfidz yang telah memberikan keringanan dalam segi finansial dan motivasi selama menjadi mahasiswa.

Teruntuk pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan, terima kasih untuk setiap doa baik yang diberikan sehingga terselesaikannya karya tulis ini.

Semoga *silaturrahmi* kita masih selalu terjaga.

## MOTO

Untuk selalu menjadi hamba yang memaafkan bagi sesamanya,

فَاعْفُوا وَاصْفَحُوا حَتَّىٰ يَأْتِيَ اللَّهُ بِأَمْرِهِ

*Maka maafkanlah dan berlapangdadalah, sampai Allah memberikan perintahNya.*

Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Masnunatul Masyiroh

Malang, 27 Juni 2022

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Masnunatul Masyiroh

NIM : 17160028

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan *Game* Perilaku Baik Berbasis Powerpoint  
di TK Mambaul Khoir Pasuruan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag**

**NIP 197310022000031002**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam pengerjaan skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam perguruan tinggi dan belum pernah ditulis oleh pihak lain kecuali dari beberapa sumber sebagai rujukan dalam penelitian ini.

Pasuruan, 25 April 2022

Pembuat pernyataan,



Masnunatul Masyiroh

NIM 1760028



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, tak lupa shalawat serta salam kita haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing ummatnya kepada jalan yang terang benderang yakni agama islam sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini yang berjudul "Pengembangan *Game* Perilaku Baik Berbasis Powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan".

Karya tulis ini terselesaikan tidak lepas dari dukungan dari banyak pihak diluar dari penulis pribadi. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih dan teriring doa penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainudin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Akhmad Mukhlis, M.A, selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya kepada pennulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Seluruh karyawan/staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan arahan terkait kegiatan akademis maupun non akademis bagi mahasiswanya.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun turut menjadi saksi dalam perjalanan penulisan skripsi ini, diucapkan terima kasih banyak.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya tulis ini. Kritik dan saran sangat diharapkan sebagai perbaikan agar lebih baik lagi karena bagaimanapun kesempurnaan semata hanya milik Allah SWT.

Wassalmu'alaikum, Wr. Wb.

Pasuruan, 25 April 2022

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 054 b/U1987 yang secara garis besar dituliskan dalam bentuk tabel berikut:

### A. Huruf

ا	=	Tidak dilambangkan	ض	=	ḍ
ب	=	B	ط	=	ṭ
ت	=	T	ظ	=	ẓ
ث	=	ṡ	ع	=	(koma menghadap ke atas)
ج	=	J	غ	=	G
ح	=	h	ف	=	F
خ	=	Kh	ق	=	Q
د	=	D	ك	=	K
ذ	=	ẓ	ل	=	L
ر	=	R	م	=	M
ز	=	Z	ن	=	N
س	=	S	و	=	W
ش	=	Sy	ه	=	H
ص	=	ṡ	ي	=	Y

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

### C. Vokal Diftong

Diftong (aw) = و

Diftong (ay) = ي

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1: Pedoman Pemberian Skor

Tabel 3.2: Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Tabel 3.3: Skala Guttman

Tabel 3.4: Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak

Tabel 4.1: Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Tabel 4.2: Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3: Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tabel 4.4: Data Kualitatif Ahli Materi

Tabel 4.5: Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Tabel 4.6: Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media

Tabel 4.7: Data Kualitatif Ahli Media

Tabel 4.8: Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.9: Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tabel 4.10: Data Kualitatif Ahli Pembelajaran

Tabel 4.11: Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 4.12: Revisi Ahli Materi

Tabel 4.13: Revisi Ahli Media

Tabel 4.14: Revisi Ahli Pembelajaran

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Menu permainan
- Gambar 1.2: Salah satu *slide* untuk bersiap-siap
- Gambar 1.3: Salah satu contoh game tebak gambar
- Gambar 1.4: Salah satu contoh slide benar dan salah
- Gambar 1.5: *Memory game*
- Gambar 1.6: Game labirin
- Gambar 2.1: Kerangka Berpikir
- Gambar 3.1: Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media *Game* PPT pada Model Pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi
- Gambar 4.1: Salah satu contoh *slide* Perilaku Baik Sehari-hari
- Gambar 4.2: Salah satu contoh *slide* Perbuatan Tidak Baik
- Gambar 4.3: Salah satu contoh *slide* Gemar Berbagi
- Gambar 4.4: Salah satu contoh *slide* Cinta Lingkungan
- Gambar 4.5: Salah satu contoh *slide* Menjaga Kesehatan
- Gambar 4.6: Contoh slide Gemar Menolong
- Gambar 4.7: Cover Depan
- Gambar 4.8: Halaman Kata Pengantar
- Gambar 4.9: Halaman Daftar Isi
- Gambar 4.10: Halaman Landasan Teori
- Gambar 4.11: Halaman Rancangan Pengembangan
- Gambar 4.12: Halaman Isi Pengembangan
- Gambar 4.13: Halaman Alat dan Bahan
- Gambar 4.14: Salah Satu Halaman Langkah-langkah Pembuatan
- Gambar 4.15: Halaman Petunjuk Penggunaan
- Gambar 4.16: Salah Satu Halaman Gambar *Game* Berbasis Powerpoint
- Gambar 4.17: Kegiatan Berdoa sebelum Belajar
- Gambar 4.18: Kegiatan *Ice Breaking*
- Gambar 4.19: Kegiatan Permainan Secara Individu
- Gambar 4.20: Kegiatan Permainan Secara Bersama-sama
- Gambar 4.21: *Ice Breaking* Penutup
- Gambar 4.22: Permendikbud Perilaku Baik dan Buruk

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1: Surat Penelitian
- Lampiran 2: Surat Permohonan Validator Ahli
- Lampiran 3: Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 4: Instrumen Angket Validasi Ahli
- Lampiran 5: Instrumen Angket Penilaian
- Lampiran 6: Instrumen Pengumpulan Informasi
- Lampiran 7: Dokumentasi
- Lampiran 8: Buku Pedoman Penggunaan
- Lampiran 9: Daftar Riwayat Hidup Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Persembahan .....	iv
Moto .....	v
Nota Dinas Pembimbing .....	vi
Surat Pernyataan Keaslian.....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Pedoman Transliterasi Arab-Latin .....	ix
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
Daftar Isi.....	xiii
Abstrak .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Pengembangan .....	3
D. Manfaat Pengembangan .....	3
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	4
F. Batasan Penelitian .....	6

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Penelitian yang Relevan .....	8
B. Kajian Teori.....	9
C. Prespektif Islam Terkait Masalah Penelitian .....	23
D. Kerangka Berpikir .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	25
B. Model Pengembangan .....	26
C. Prosedur Pengembangan .....	27
D. Desain Uji Coba Produk.....	30

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	37
B. Hasil Uji Coba Produk .....	45
C. Revisi Produk .....	56
D. Keterbatasan Penelitian .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan tentang Produk .....	58
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	59
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## ABSTRAK

**Masyiroh, Masnunatul. 2022. *Pengembangan Game Perilaku Baik Berbasis Powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag**

---

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *game* perilaku baik berbasis powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan. Penelitian ini juga menjelaskan tingkat keefektifan media *game* perilaku baik berbasis powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dan dalam prosesnya peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan sembilan pengembangan, yaitu: 1) pengumpulan informasi 2) perencanaan produk 3) pengembangan produk 4) validasi ahli 5) revisi validasi ahli 6) uji coba produk awal 7) revisi uji coba produk awal 8) uji coba lapangan 9) penyempurnaan produk akhir.

Temuan dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa media powerpoint game yang telah dikembangkan melalui rangkaian validasi ahli dan uji coba dinyatakan layak. Penelitian pengembangan ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 3,85 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli media dengan skor rata-rata 4,37 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli pembelajaran dengan skor rata-rata 4 termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan mendapatkan presentase 77% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *game* perilaku baik berbasis powerpoint layak digunakan.

**Kata kunci: *game*, powerpoint, perilaku baik, taman kanak-kanak, R&D**



## ABSTRACT

**Masyiroh, Masnunatul. 2022. Development of a Powerpoint-Based Good Behavior Game at Mambaul Khoir Kindergarten, Pasuruan. Thesis. Department of Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag.**

---

The purpose of this study was to describe the process of developing powerpoint-based good behavior game media at Mambaul Khoir Kindergarten, Pasuruan. This study also explains the effectiveness of powerpoint-based good behavior game media in Mambaul Khoir Kindergarten, Pasuruan.

This study uses a Research and Development (RnD) approach and in the process the researcher uses the Borg and Gall development model with nine developments, namely: 1) information gathering 2) product planning 3) product development 4) expert validation 5) expert validation revision 6) test initial product trial 7) revision of initial product trial 8) field trial 9) final product refinement.

The findings of this study stated that the powerpoint game media that had been developed through a series of expert validation and trials was declared feasible. This development research is supported by the assessment of material experts with an average score of 3.85 which is included in the appropriate category, the assessment of media experts with an average score of 4.37 is included in the appropriate category, the assessment of learning experts with an average score of 4 is included in the appropriate category. and field trials get a percentage of 77% included in the feasible category. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the powerpoint-based good behavior game media is feasible to use.

Keywords: game, powerpoint, good behavior, kindergarten, R&D

## نبذة مختصرة

مصبروه ، ماسنوناتول. 2022. تطوير لعبة السلوك الجيد المستندة إلى Powerpoint في روضة أطفال مامبول خوار ، باسوروان. فرضية. قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة (PIAUD) ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، UIN مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرف الرسالة: د. ح. مفتاح الهدى ، ماجستير

كان الغرض من هذه الدراسة هو وصف عملية تطوير وسائط ألعاب السلوك الجيد القائمة على powerpoint في روضة مامبول خوار ، باسوروان. تشرح هذه الدراسة أيضًا فعالية وسائط ألعاب السلوك الجيد القائمة على PowerPoint في روضة مامبول خوار ، باسوروان.

تستخدم هذه الدراسة نهج البحث والتطوير (RnD) وفي العملية يستخدم الباحث نموذج تطوير Borg and Gall مع تسعة تطورات ، وهي: (1) جمع المعلومات (2) تخطيط المنتج (3) تطوير المنتج (4) التحقق من صحة الخبراء (5) التحقق من صحة الخبراء المراجعة (6) اختبار المنتج الأولي التجريبي (7) مراجعة الإصدار التجريبي الأولي للمنتج (8) التجربة الميدانية (9) تحسين المنتج النهائي.

أشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط ألعاب باوربوينت التي تم تطويرها من خلال سلسلة من التحقق من صحة الخبراء والتجارب قد تم إعلانها مجدية. يتم دعم هذا البحث التنموي من خلال تقييم خبراء المواد بمتوسط درجة 3.85 مدرج في الفئة المناسبة ، ويتم تضمين تقييم خبراء الإعلام بمتوسط درجة 4.37 في الفئة المناسبة ، وتقييم خبراء التعلم مع يتم تضمين متوسط الدرجة 4 في الفئة المناسبة ، وتحصل التجارب الميدانية على نسبة 77٪ مدرجة في فئة الجوى. استنادًا إلى نتائج البحث الذي تم إجراؤه ، يمكن استنتاج أن وسائط لعبة السلوك الجيد القائمة على PowerPoint يمكن استخدامها.

الكلمات المفتاحية: لعبة ، باوربوينت ، حسن السلوك ، روضة أطفال ، بحث وتطوير

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia anak-anak khususnya pada anak usia dini tidak pernah lepas dari permainan karena itu adalah sebuah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Anak akan lebih mudah mengingat walaupun hal-hal yang sangat kecil saat bermain, sehingga saat-saat bermain merupakan saat yang tepat untuk mengajarkannya belajar walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri (Nyimas, 2017). Pada masa ini pula, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, maka dari itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangatlah penting untuk dilaksanakan.

Disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk usaha sadar dan terencana yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap yang akan dilalui oleh anak usia dini (Akaat dkk., 2016). Salah satunya dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, sehingga penanaman perilaku baik pada anak harus ditanamkan sejak dini agar mereka memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu upaya pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak diatas yaitu memberikan inovasi dalam membuat media bermain agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan seiring dengan perkembangan zaman yang sangat canggih akan memudahkan pendidik dalam proses pembuatan media yang dapat digunakan dalam bermain untuk membantu mencapai target pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa teknologi seperti komputer atau laptop untuk pendidikan adalah metode baru dalam menciptakan lingkungan yang cocok untuk pembelajaran karena tidak hanya siswa akan mempelajari materi dengan kesenangan dan tanpa kelelahan, melainkan mereka juga akan dapat

memahami konsep abstrak dengan baik menggunakan media komputer atau laptop (Jhoni, 2019).

Komputer yang pada awalnya hanya digunakan sebagai alat ketik saja, kini fungsinya lebih kompleks yaitu dapat digunakan sebagai sarana bermain anak-anak (*game*), menayangkan sebuah film, sarana komunikasi via internet ataupun lainnya, maka dari itu jelas bahwa melalui media komputer sebuah pembelajaran dapat dilaksanakan sebagaimana harapan (Isnin, 2014). Salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang ada di komputer/laptop adalah microsoft powerpoint yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis yang mudah dan cepat sehingga untuk digunakan sebagai media pembelajaran microsoft powerpoint secara penyajian dapat memberikan tampilan yang menarik berupa warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto agar mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang disajikan (Ni Luh Putu dkk., 2017)

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti laksanakan dengan mengadakan wawancara. Peneliti memperoleh informasi terutama terkait dengan media pembelajaran dari Ibu Firoh pendidik Kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan ini merupakan salah satu kelompok A yang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Ibu Firoh mengatakan bahwa dalam mengajar aspek perkembangan diatas seperti mengenalkan perilaku baik atau buruk ada sedikit kendala, seperti ketika dalam menyampaikan cerita yaitu tidak boleh lebih dari 5 menit karena jika semakin lama konsentrasi anak semakin menurun dan ibu Firoh juga menyadari bahwa dalam menyampaikan aspek perkembangan ini pada anak didik tidak mudah, dibutuhkan media yang bermacam-macam dengan mempertimbangkan materi, situasi, minat, dan kemampuan siswa agar media yang digunakan berhasil mencapai tujuan secara maksimal (TKMK.W.IL.5). Ibu Firoh juga menyampaikan bahwa peserta didik pada usia 4-5 tahun sangat antusias mengikuti kegiatan aspek perkembangan ini dengan menggunakan media pembelajaran, ternyata penggunaan media tersebut sangat membantu pendidik dalam mengajar (TKMK.W.IL.3).

Setelah diketahui bahwa menggunakan media pembelajaran menjadikan minat belajar dan perhatian peserta didik lebih tinggi dalam mengikuti proses belajar mengajar, maka dari itu dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih diharapkan guru dapat menerapkan media elektronik untuk proses pembelajaran agar lebih mudah dan efisien dengan tetap menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Berangkat dari inilah penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Pengembangan *Game* Perilaku Baik Berbasis Powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah *game* perilaku baik berbasis powerpoint sesuai dengan peserta didik di TK Mambaul Khoir Pasuruan?
2. Apakah *game* perilaku baik berbasis powerpoint bisa digunakan peserta didik di TK Mambaul Khoir Pasuruan?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dalam mengembangkan *game* perilaku baik berbasis powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Bagi Peneliti**

Dapat mengetahui pengaruh *game* berbasis powerpoint dan dapat dijadikan pengetahuan dalam perbandingan mengajar menggunakan media pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Dapat dijadikan bahan perkembangan dan peningkatan mutu untuk pendidikan dan motivasi belajar siswa, serta menambah wawasan dari teori

yang ada pada sebuah penelitian ini sehingga dapat diterapkan ketika mengalami kemerosotan perilaku baik pada siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan pedoman dan acuan referensi dalam mengembangkan sekolah dan meningkatkan perilaku baik siswa yang ada di Pendidikan Taman Kanak-Kanak.

### 4. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Menambah pustaka bagi mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tentang pengembangan game berbasis powerpoint di Pendidikan Taman Kanak-Kanak untuk dijadikan bahan referensi pada penelitian sejenis.

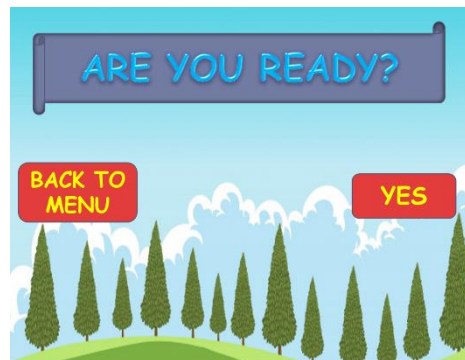
## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang digunakan untuk membuat *game* berbasis powerpoint yaitu dengan menggunakan komputer atau laptop melalui aplikasi powerpoint. *Background* halaman powerpoint berupa pemandangan sesuai dengan tema dengan mengandalkan *shape* (bentuk) kotak yang di *'hyperlink'*kan menuju ke *slide* yang diinginkan. Gambar-gambar yang digunakan untuk membuat *game* berbasis powerpoint berupa gambar yang sudah tersedia di Google dengan format png.

Materi yang disajikan berupa kegiatan sehari-hari, game berisi gambaran kegiatan sehari-hari agar anak dapat menentukan mana yang dapat dikatakan perbuatan sopan santun dan tidak. Powerpoint Game tersebut berbentuk *landscape* seperti bentuk powerpoint pada umumnya.



Gambar 1.1 Menu permainan



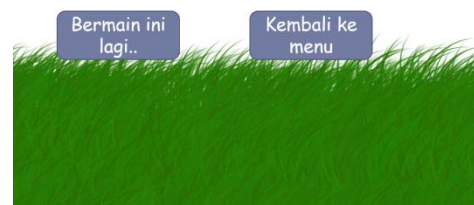
Gambar 1.2 Salah satu *slide* untuk bersiap-siap



Gambar 1.3 Salah satu contoh *game* tebak gambar

Horeee.. Kamu menang..

*Slide* benar:



Yah, kamu kalah..

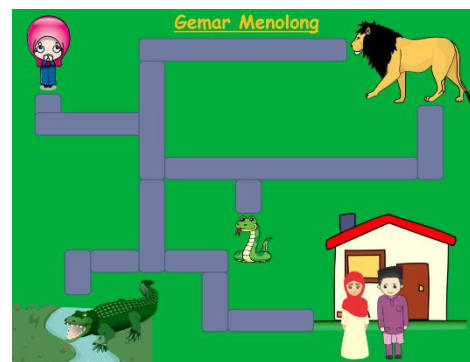
*Slide* salah:



Gambar 1.4 Salah satu contoh *slide* benar dan salah



Gambar 1.5 *Memory game*



Gambar 1.6 *Game labirin*

## F. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat ruang lingkup penelitian yang berfungsi sebagai batasan penelitian. Hal ini bertujuan supaya pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas ke arah yang bukan tujuannya. Pada penelitian ini, peneliti memiliki batasan penelitian dan adanya kegiatan yang dikaitkan yaitu pengembangan *Game* Perilaku Baik Berbasis Powerpoint dan tidak dengan kegiatan lainnya, selain itu penelitian ini membahas pada ruang lingkup keefektifan produk pengembangan *Game* Berbasis Powerpoint.

Penelitian ini hanya pada lingkup TK Mambaul Khoir Pasuruan dan sampel yang diambil hanya siswa kelompok A yang ada di sekolah tersebut. Waktu penelitian ini berlangsung pada tahun 2021-2022.



## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan tentu dicantumkan dalam sebuah laporan penelitian karena dalam sebuah penelitian harus murni dari seorang peneliti yang menulis dan tidak terdapat plagiasi di dalamnya. Kajian penelitian yang relevan ini berisi penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelum diperbarui oleh penulis dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu sebelum penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nyimas Muazzomi (2017) yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint” dalam pembahasannya menitikberatkan pada menghasilkan bahan ajar berupa alat visual *game* edukasi untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan powerpoint.
2. Akaat Hasjiandito, Wulan Adiarti, Wantoro (2016) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang” dalam penelitiannya berisi tentang mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran tema agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang.
3. Jhoni Warmansyah (2019) yang berjudul “Efektifitas *Game* Powerpoint dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang” dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan powerpoint dalam mengembangkan kemampuan matematika awal di TK Asyofa Padang Tahun Pelajaran 2018/2019.
4. Isnin Agustin Amalia (2014) yang berjudul “Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini” penelitian ini berisi tentang penggunaan media pembelajaran powerpoint yang akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan.
5. Ni Luh Putu Apriliyana Dewi, Nyoman Jampel, I Made Tegeh (2017) yang berjudul “Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantuan Media Microsoft

Power Point Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok anak yang belajar dengan metode bernyanyi dengan bantuan media microsoft powerpoint dan kelompok anak yang belajar dengan metode ceramah pada kelompok A1 di RA Ath-Thooriq dan kelompok A di RA Nurul Huda.

Dengan demikian ada perbedaan mendasar antara penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya terlebih pada judul, obyek dan lokasi penelitian. Penulis di sini akan menitikberatkan pada Pengembangan *Game* Perilaku Baik Berbasis Powepoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Powerpoint**

#### **a. Pengertian Powerpoint**

Powerpoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft (Daryanto, 2016). Sedangkan menurut Azhar Microsoft Powerpoint merupakan aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka (Arsyad, 2013). Di dalam komputer atau laptop, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office yang dirancang khusus untuk membantu dalam menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik, efektif, profesional, serta mudah.

Microsoft powerpoint 2016 hadir dengan sejumlah fitur-fitur baru dengan kemasan yang lebih elegan. Sebagian fitur-fitur baru merupakan suatu hasil pengembangan dari fitur-fitur sebelumnya yang sudah ada dan sebagian lagi merupakan fitur-fitur yang benar-benar baru.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian powerpoint adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, pada komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office dan dipergunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, serta mudah. Selain itu Microsoft powerpoint akan menjadikan sebuah gagasan, ide maupun materi menjadi lebih menarik jelas serta mudah dimengerti dengan menggunakan berbagai fitur – fitur baru.

#### **b. Langkah-langkah Pembuatan *Game* Berbasis Powerpoint**

Pertama-tama siapkan alat pembuatan yaitu komputer atau laptop kemudian nyalakan komputer atau laptop tersebut lalu buka microsoft powerpoint.

##### 1) Membuat *background*

- a) *Download* gambar dengan format jpg di Google untuk dijadikan *background* sesuai keinginan.
- b) Tambah gambar tersebut ke dalam *slide* dengan cara klik *design* -> format *background* -> *picture or texture fill* -> *insert* -> pilih gambar yang telah *download* sebelumnya -> *open*.

##### 2) Membuat gambar

- a) *Download* gambar dengan format png di Google untuk menambahkan gambar dalam *background* sebagai materi *game*.
- b) Tambah gambar tersebut ke dalam *slide* dengan cara klik *insert* -> *pictures* -> pilih gambar yang telah *download* sebelumnya -> *open*.

##### 3) Membuat *game* tebak gambar

- a) Buatlah sebuah gambar (lihat cara membuat gambar diatas).
- b) Buatlah sebuah bentuk (contoh: kotak, bulat, segitiga dan lain sebagainya) ke dalam *slide* dengan cara klik *shapes* -> pilih bentuk yang diinginkan -> buat dan tarik sesuai dengan

ukuran sedang sebanyak 3 kali (sebanyak pilihan yang ingin diberikan).

- c) Berilah warna pada bentuk-bentuk yang telah dibuat diatas dengan cara klik *shape format* -> *shape fill* -> pilih warna yang diinginkan.
- 4) Membuat pilihan benar dan salah
    - a) Buatlah *slide* benar dan *slide* salah.
    - b) Klik sebuah bentuk (cara membuat bentuk seperti membuat *game* tebak kata) kemudian klik kanan -> *hyperlink* -> *place in this document*.
    - c) Pilih *slide* salah jika pilihan tersebut salah dan pilih *slide* benar jika pilihan tersebut benar (lakukanlah diakhir untuk semua *game*).
  - 5) Membuat *memory game*
    - a) Tambahkan gambar, huruf atau kalimat yang akan diberikan untuk bermain *memory game* sebanyak pilihan yang ingin diberikan.
    - b) Buatlah sebuah bentuk (contoh: kotak, bulat, segitiga dan lain sebagainya) untuk menutupinya dengan cara klik *shapes* -> pilih bentuk yang diinginkan -> buat dan tarik sesuai ukuran gambar, huruf atau kalimat tersebut.
    - c) Berilah warna pada bentuk-bentuk yang telah dibuat diatas dengan cara klik *shape format* -> *shape fill* -> pilih warna yang diinginkan.
    - d) Klik *home* -> *select* -> *selection pane* -> klik bentuk tersebut kemudian berilah nama dengan urutan.
    - e) Klik bentuk tersebut kemudian klik *animation* -> *more exit effects* -> *basic swivel* -> *trigger on click of* -> klik sesuai urutan bentuk.
    - f) Klik *add animation* -> *more exit effects* -> *disappear* -> *trigger* -> klik sesuai bentuk urutan.

- g) Munculkan *animation pane* dengan cara klik *animation* -> *animation pane* -> klik kanan *effect* yang pertama yaitu *basic swivel* pada *animation pane* -> *timing* -> centanglah *rewind and done playing*.
  - h) Lakukanlah hal yang sama pada bentuk-bentuk yang lainnya.
- 6) Membuat *game* labirin
- a) Buatlah sebuah *background* pada *slide* (lihat cara membuat *background* diatas).
  - b) *Hyperlink background* tersebut ke *slide* yang salah (lihat cara membuat pilihan benar dan salah).
  - c) Masukkan gambar sesuai keinginan sebagai penunjang permainan.
  - d) Buatlah jalan untuk dilalui dengan cara klik *insert* -> *shapes* -> pilih bentuk kotak -> buat dan tarik sesuai keinginan untuk membuat jalan.
  - e) *Hyperlink* jalan tersebut ke *slide* yang benar (lihat cara membuat pilihan benar dan salah).

**c. Petunjuk Penggunaan *Game* Berbasis Powerpoint**

1. Hidupkan komputer atau laptop kemudian buka *file* powerpoint yang telah disiapkan di microsoft powerpoint.
2. Tayangkan pada proyektor lcd (bila ada) untuk memudahkan peserta didik dalam melihat dan dapat bermain bersama-sama.
3. Guru menjalankan permainan sesuai dengan pilihan peserta didik, jika benar akan menuju *slide* benar sehingga dapat melanjutkan permainan tetapi jika salah akan menuju *slide* salah dan mengulanginya hingga benar.
4. Guru menjelaskan atau menceritakan alasan mengapa benar dan salah.

#### d. Kelebihan Powerpoint

Menurut Daryanto, powerpoint memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar .
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik.
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana (Daryanto, 2016).

## 2. Game (Permainan)

### a. Pengertian Game (Permainan)

*Game* (permainan) terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, beberapa keterangan diterima pemain sebagai kemajuan bermain dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Putra, 2012)

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli:

- 1) John C Beck & Mitchell Wade,

*Game* merupakan penarik perhatian yang telah terbukti.

*Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata

dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2) Samuel Henry,

*Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

3) John Naisbitt,

*Game* merupakan sistem partisipatoris dinamis (peningkatan kapasitas dan jangkauan yang selalu aktif) karena *game* memiliki tingkat cerita yang tidak dimiliki film.

4) Andik Susilo,

*Game* adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game online* setara dengan narkoba. Pada beberapa pengertian tersebut dapat digaris bawahi bahwa *game* sangat menarik perhatian serta dapat menyegarkan otak sehingga anak tidak mudah bosan saat proses bermain.

**b. Jenis-jenis *Game***

Menurut Sulisty, ada beberapa jenis *platform* di dunia *game* yang selalu dipilih oleh pengguna *game*, yaitu:

- 1) *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki *box* atau mesin yang memang khusus didesain untuk jenis *video game* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
- 2) *PC Games*, yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computer*.
- 3) *Console games*, yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Win.

- 4) *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di *console* khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
- 5) *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau PDA (Nugroho, 2012).

### c. Genre *Game*

*Game* dibagi atas beberapa genre, diantaranya yaitu :

- 1) *Action Shooting* (tembak–menembak). Permainan pada genre ini menunjukkan aksi yang cukup memiliki konten kekerasan tinggi, dimana terdapat aksi tembak menembak, memukul, bisa juga tusuk tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. Pada permainan jenis ini, pemain memerlukan kecepatan dalam reflek serta koordinasi yang baik dalam memainkannya. Contoh : PB (Point Blank), CS (Counter Strike) dan Crisis.
- 2) *Fighting* (pertarungan). Ada yang mengelompokkan permainan genre *fighting* di bagian aksi, namun penulis berpendapat berbeda, permainan ini memang memerlukan kecepatan reflek dan koordinasi mata dan tangan, tetapi inti dari permainan ini adalah penguasaan pada jurus atau *special action* (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan *timing* sangatlah penting, *combo* pun menjadi cara untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Contoh : Naruto, Dragon Ball, Mortal Kombat dan Tekken.
- 3) *Adventure* (Petualangan). Permainan genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, meloncati tebing yang terpisah jurang, berayun dari pohon ke pohon lainnya, bergulat melawan tanaman maupun hewan liar demi mencari *clue* atau petunjuk menuju rintangan berikutnya. Adapun yang berpetualang diantara jalan jalan perkotaan sekedar mencari tongkat kayu ataupun sabuk untuk membuat alat untuk misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak



hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam permainan jenis ini. Contoh : King's Quest, dan Space Quest.

- 4) *Strategy* (strategi). Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang. Contoh : Warcraft, Red Alert.
- 5) *Simulation* (Simulasi). Permainan jenis ini seringkali menggambarkan kehidupan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Dari mencari makan hingga pekerjaan, membangun tempat tinggal hingga kota, mengatur pajak penghasilan dan dana kota. Permainan genre ini selayaknya hidup dari awal lahir yang tidak memiliki apa-apa hingga menjadi konglomerat penguasa bisnis dan lain sebagainya. Ada juga seperti melakukan eksperimen percobaan antara gen A terhadap gen lainnya hingga mendapatkan hasil kloning yang unik. Pada permainan jenis ini membuat pemain harus berpikir dalam mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: The Sims, Metropolis Mania, Zoo Tycoon.
- 6) *Puzzle* (teka-teki). Permainan jenis ini sesuai dengan namanya mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna, menyamakan bentuk, memecahkan perhitungan matematika, menggeser, menarik dan mendorong kotak ke tempat yang seharusnya. Sering pula permainan jenis ini merupakan unsur dalam permainan genre petualangan maupun edukasi. Contoh: Tetris, Bubble Party.
- 7) *Sport game* (Olahraga). *Game* ini merupakan adaptasi dari kehidupan nyata, pemain *game* jenis *sport* membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. *Game* ini

berupa kompetisi antara dua pemain atau lebih, dimana pemain dapat melakukan secara individual atau tim. Contoh *game* tipe ini antara lain, PES (Pro Evolution Soccer), Mario Kart, tenis.

- 8) RPG (*Role Playing Game*). Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam *game*, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun makhluk peliharaan. Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok
- 9) *Education* (edukasi). Game edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan *game* yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur *game* secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual ataupun animasinya.

#### **d. Unsur-unsur *Game***

*Game* terdiri dari berbagai unsur dasar yang dipadukan sehingga menciptakan suatu pengalaman yang menarik, adapun komponen-komponen *game* antara lain:

##### 1) Fitur

Fitur merupakan suatu hal yang menggambarkan *game* ke dalam bentuk bentuk yang dapat dilihat maupun dirasakan.

2) *Gameplay*

*Gameplay* merupakan cara kerja suatu *game*, dimana fitur-fitur yang ada akan membentuk suatu *gameplay*.

3) *Interface*

*Interface* merupakan semua bentuk tampilan yang ada pada sebuah *game*. *Interface* yang baik akan membuat pemainnya betah dan tidak bosan dalam memainkan *game*.

4) Aturan (*rules*)

*Rules* merupakan sekumpulan aturan yang ada dalam memainkan sebuah *game*.

5) Desain *level*

Desain *level* merupakan tingkat kesulitan yang menggambarkan jalan cerita pada sebuah *game*.

**e. Pengertian *Game* Edukasi**

Sesuai dengan arti bahasa Indonesia, *Game* berarti permainan, sedangkan edukasi adalah pendidikan. *Game* edukasi adalah salah satu genre *game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Ada beberapa kriteria *game* edukasi yang ideal yaitu:

1) Rasa ingin tahu, fantasi dan kontrol pengguna

- a) Motivasi intrinsik, menyenangkan untuk digunakan. Pengguna memiliki kontrol terhadap permainan.
- b) Integrasi antara materi edukasi dan aspek fantasi permainan.
- c) Mendorong keingintahuan, pengguna dapat melakukan eksplorasi bebas, permainan mengandung rahasia tersembunyi.
- d) Keberhasilan ditentukan oleh pengetahuan, bukan kebetulan.
- e) Simulasi realistik dunia.
- f) Materi edukasi disesuaikan dengan materi dunia nyata.

2) Tantangan

- a) Tantangan diberikan secara terus menerus tapi disesuaikan dengan tingkat pemahaman pemain.

- b) Menyediakan *hint* dan instruksi untuk membantu pengguna.
- 3) Pengguna anak-anak dan yang berkebutuhan khusus
  - a) Gambar, objek, layar tertata rapi.
  - b) Permainannya sendiri merupakan aktivitas yang penting (*play for the sake of play*).
  - c) Menginspirasi anak, bahkan setelah komputer dimatikan (Muchammad, 2013).

#### f. Dampak *Game* Edukasi

Menurut Edward, *game* edukasi memberikan banyak dampak positif dalam penerapannya antara lain:

- 1) *Game* banyak digunakan orang untuk mengajarkan suatu pengetahuan dan membangun keterampilan baik di bidang edukasi, bisnis maupun militer.
- 2) *Game* efektif digunakan untuk membangun kemampuan matematika dan membaca pada anak, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Murphy dan kawan-kawan pada tahun 2002.
- 3) *Game* terbukti efektif untuk membantu anak-anak penderita asma dan diabetes mengelola kebiasaan hidup sehat, penelitian dilakukan oleh Lieberman pada tahun 1997 dan McPherson dan kawan-kawan pada tahun 2006.

Banyak bisnis menggunakan *game* edukasi untuk membangun keterampilan karyawan mereka seperti Cisco mengajarkan karyawan dalam pengenalan *tools* dasar dan *security network* melalui sebuah *game*. Pada tahun 2007 militer AS 11 menggunakan *game* dalam *training* personil militer seperti simulasi penerbangan pesawat dan pemakaian sistem persenjataan.

#### g. Media Visual

Media berbasis visual adalah media yang dapat dirasakan oleh sebagian panca indra khususnya mengandalkan indra penglihatan agar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa

harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Djamarah dkk., 2002). Media pembelajaran visual khususnya mampu menampilkan apa yang seharusnya berupa tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari, sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari dan guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud atas apa yang ingin disampaikan.

Adapun fungsi media pembelajaran visual yaitu untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Fungsi lainnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menampilkan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. Fungsi media visual diantaranya yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu mengarahkan dan membawa perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, penggunaan media visual bisa tampak dari tingkat kenyamanan siswa sedang belajar dan membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, dengan media visual yang diproyeksikan lewat proyektor bisa menarik siswa pada isi pembelajaran sehingga semakin besar untuk mengingat sebagaimana temuan-temuan yang diungkapkan oleh peneliti mengenai lambang visual atau gambar mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami informasi yang terdapat dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media visual yang menyampaikan konteks untuk dapat mengerti teks yang lemah dalam membaca untuk menggunakan informasi dalam teks dan bisa mengingat kembali (Suwardi, 2007).

Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar karena media visual memiliki peran

memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi dengan lebih kompleks.

### **3. Perilaku Baik Anak**

#### **a. Pengertian Perilaku Baik Anak**

Perilaku baik merupakan proses kematangan dan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma masyarakat. Adapun menurut pandangan agama bahwa perilaku baik merupakan cerminan dari akhlak terpuji disebut juga akhlak mahmudah. Berakhlak terpuji tidak hanya berhubungan dengan sesama manusia, tetapi juga terhadap Tuhan sebagai Zat Yang Maha Pencipta. Akhlak terpuji kepada Tuhan adalah suatu sikap atau perilaku terpuji yang hanya ditujukan kepada Tuhan sebagai hamba ciptaan Tuhan manusia wajib berperilaku terpuji terhadap-Nya. Hal ini sebagai wujud rasa terima kasih atau bersyukur kepada Allah yang telah menciptakan manusia dengan segala kelengkapan dan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia

Sedangkan menurut Morrison, *"Teachers play an important role in the development of morals and behavior. One approach could provide direction to the child to behave in accordance with norms"*. Bahwa guru memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan moral dan perilaku, satu pendekatan dapat memberikan arahan kepada anak untuk berperilaku sesuai norma (Morison, 2012).

Perilaku dapat diartikan juga sebagai suatu aksi-reaksi organisme terhadap lingkungannya. Perilaku dapat terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni disebut rangsangan. Maksud rangsangan ini adalah rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu (Notoatmodjo, 2003). Ilmu yang membahas terkait perilaku yaitu teori behavioristik yang memberikan pemahaman dengan asumsi bahwa perilaku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, dapat diramalkan dan ditentukan. Misalnya seseorang melakukan perilaku tertentu karena ia telah mempelajarinya melalui

pengalaman-pengalaman terdahulu dan menghubungkan perilaku tersebut dengan hadiah atau sebuah hukuman. Teori ini dikembangkan oleh Parlov dengan model yang ditawarkan yaitu model *classic conditioning* (pengondisian atau persyaratan klasik) yang menjelaskan bahwa perangsang asli dan netral yang dipasangkan dengan stimulus sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan, sehingga individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan respon yang diinginkan, sedangkan individu tersebut tidak sadar bahwa ia sedang dikendalikan oleh stimulus dari luar dirinya (Yudrik, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa perilaku baik sangatlah penting ditanamkan pada anak usia dini, bukan hanya terhadap manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya melainkan juga harus berperilaku baik terhadap Tuhan yang menciptakannya. Peran guru disini sangat penting dalam mengembangkan dan mengenalkan nilai moral dan beragama anak, khususnya berperilaku baik dengan stimulus yang benar sehingga anak dapat tumbuh di dalam masyarakat yang bermoral sesuai dengan etika dalam bertingkah laku.

#### **b. Pembentukan Perilaku Baik**

Pengendalian perilaku merupakan sesuatu yang harus dibiasakan, supaya anak tahu batasnya seperti dalam mengendalikan suasana emosi marah, takut, sedih, kasih sayang dan lain sebagainya sehingga anak dapat membedakan perasaan-perasaan tersebut. Pembiasaan atau pembentukan kebiasaan merupakan bantuan yang diberikan untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan yang diharapkan yaitu dengan latihan-latihan yang diberikan berulang-ulang sehingga terbentuk kebiasaan baru (Wahjoeti, 1993).

Ada beberapa cara dalam pembentukan perilaku, diantaranya:

##### 1) *Conditoning* atau kebiasaan

Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan akhirnya akan terbentuklah perilaku.

2) *Insight* atau pengertian

Pembentukan perilaku yang didasarkan atas teori belajar kognitif yaitu belajar disertai dengan adanya pengertian (Irchman, 2005).

### C. Prespektif Islam Terkait Masalah Penelitian

Anak dalam perspektif Islam merupakan amanah dari Allah SWT. Sebagaimana dalam QS. At-Tahrim 66:6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman. Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka...”. Dengan demikian, semua orang tua berkewajiban untuk mendidik anaknya agar menjadi insan yang shaleh, berilmu dan bertakwa. Hal ini merupakan pertanggung jawaban untuk setiap orang tua terhadap anak kepada khaliknya karena pendidikan merupakan suatu usaha investasi manusia yang sangat berharga bagi pembinaan dan kelangsungan Agama, Bangsa dan Negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia.

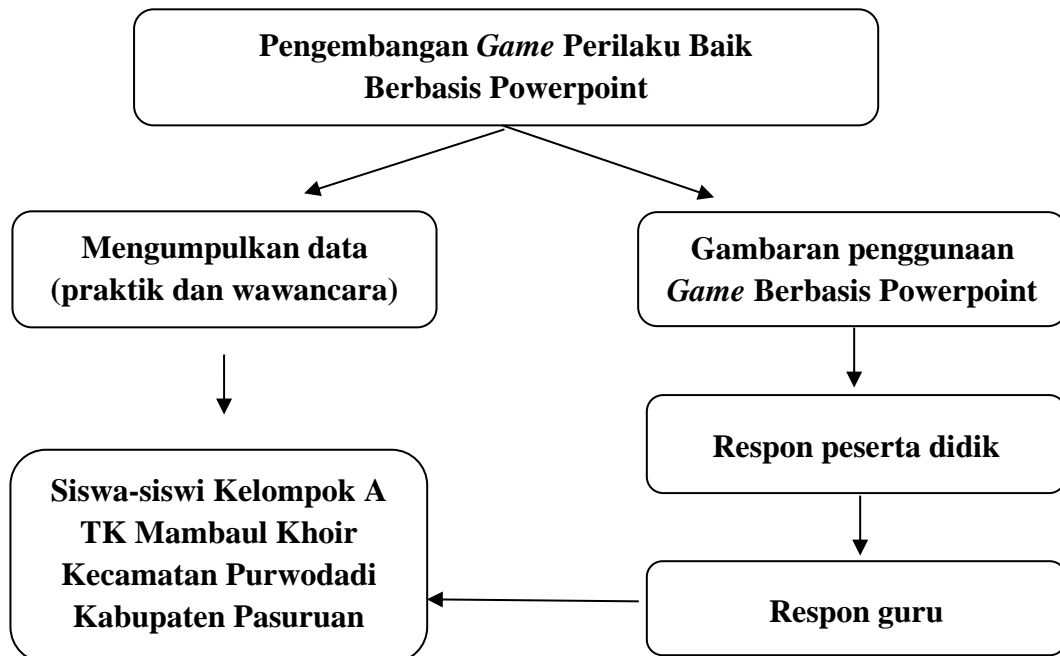
Pendidikan dapat diperoleh dari sumber manapun seperti di rumah, lingkungan sekitar dan utamanya ada di sekolah yang akan mengajarkan segala hal yang belum diketahui oleh anak, maka dari itu pendidikan di sekolah baik formal maupun non-formal sangatlah penting untuk menunjang agar anak menjadi pribadi yang selamat dan sukses di dunia maupun di akhirat kelak. Sebagaimana pada hadits berikut ini:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ Artinya: “Barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan hidup di dunia harus dengan ilmu, dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan akhirat harus dengan ilmu dan barang siapa ingin memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat harus dengan ilmu.” (HR. Bukhari)



Ilmu juga mengajarkan tentang apa itu akhlakul karimah (perilaku baik), yang seharusnya lebih dulu dipelajari dan dibiasakan sebelum mempelajari ilmu-ilmu yang lainnya: Artinya: “Adab lebih tinggi daripada ilmu”. Sangat penting menanamkan adab dan karakter peserta didik yang baik, karena semakin berkembangnya zaman adab atau perilaku baik mulai pudar, sebagaimana contoh kecilnya saja ketika murid bertemu dengan sang pendidik, mereka tidak menyapa dan justru mengabaikannya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki sikap yang kurang santun terhadap pendidiknya. Maka dari itu adab sangat diperlukan dalam dunia pendidikan terutama bagi peserta didik, agar ia mampu memahami, menerapkan dan mengimplementasikan hal positif dan menjadi pribadi yang baik (Tejo, 2020).

#### D. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development*. Penelitian ini disebut penelitian dan pengembangan karena dapat menghasilkan suatu produk yang dapat diuji tingkat keefektifannya dan bertujuan untuk mengembangkan dan mengvalidasi mengenai penggunaan *game* perilaku baik berbasis powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok yaitu *pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur, proses pembelajaran dan lain-lain. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan (Arifin, 2012). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dapat menghasilkan sebuah produk tertentu yang sesuai dengan acuan dan kriteria yang telah teruji sehingga dapat menjadi media untuk mendukung proses pembelajaran.

## B. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media *game* perilaku baik berbasis powerpoint ini dirancang menggunakan model prosedural. Model prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Setyosari, 2010).

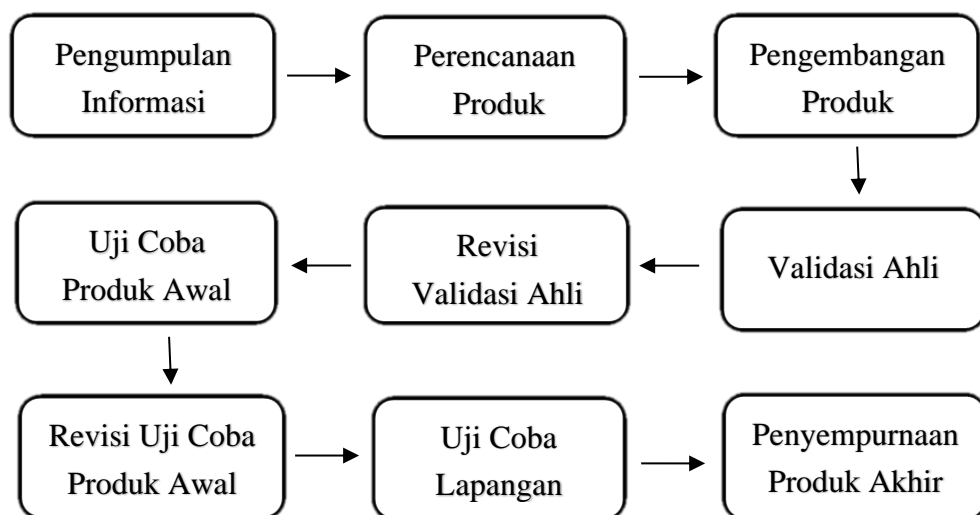
Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall dengan 10 langkah-langkah berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data, yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data untuk pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
2. Perencanaan, yaitu mengidentifikasi dan mendefinisikan keterampilan, perumusan tujuan dan ahli atau uji coba skala kecil atau *expert judgement*.
3. Pengembangan draf produk, yaitu mengembangkan jenis atau bentuk produk awal yaitu menyiapkan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk dan perangkat evaluasi.
4. Uji coba lapangan awal, yaitu mengumpulkan informasi atau data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan analisis data.
5. Revisi hasil uji coba, yaitu melakukan revisi terhadap produk berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji coba lapangan awal.
6. Uji coba lapangan, yaitu melakukan uji coba lapangan utama.
7. Penyempurnaan hasil uji coba lapangan, yaitu melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji coba lapangan utama.
8. Uji pelaksanaan lapangan, yaitu melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner.
9. Penyempurnaan produk akhir, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk akhir berdasarkan saran uji coba lapangan.
10. Mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk, yaitu melaporkan dan menyebarkan produk (Arifin, 2011).

### C. Prosedur Pengembangan

Setiap pengembangan diperbolehkan untuk memilih langkah-langkah yang paling tepat untuk digunakan, peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah Borg & Gall di atas, oleh karena itu penelitian pengembangan ini dibatasi untuk skala kecil dan juga dimungkinkan untuk menggunakan lima langkah-langkah yang dilaksanakan secara sistematis (Ardhana, 2001). Langkah-langkah yang tidak digunakan peneliti yaitu mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk (produksi massal produk) karena membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar sehingga produk tersebut hanya diproduksi satu kali dalam skala kecil di tempat penelitian.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan untuk memproduksi produk *game* perilaku baik berbasis powerpoint menggunakan langkah-langkah Borg & Gall yang dimodifikasi dan digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Game

PPT pada model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi

Berdasarkan skema di atas dapat dijelaskan bahwa tahapan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Informasi

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan informasi untuk mencari tahu gambaran tentang situasi dan kondisi anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Kabupaten Pasuruan. Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara observasi dan wawancara. Pada

saat melakukan observasi, peneliti mengamati anak kelompok A ketika sedang melakukan kegiatan belajar dan bermain. Setelah seluruh murid pulang sekolah, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan para pengajar anak kelompok A untuk mengetahui lebih lanjut mengenai permasalahan apa saja yang terjadi dalam proses belajar mengajar dengan mengaitkan rencana produk yang akan diberikan kepada anak.

## 2. Perencanaan Produk

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk sebagai berikut:

- a. Mencari referensi beberapa media *game* berbasis powerpoint untuk mengetahui gambaran bagaimana cara pembuatan dan cara bermain produk tersebut.
- b. Membuat instrumen validasi ahli sebagai uji kelayakan media *game* berbasis powerpoint.
- c. Merencanakan tema dan isi dalam pengembangan media *game* berbasis powerpoint.
- d. Mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan rencana pengembangan media *game* berbasis powerpoint.
- e. Merancang buku pedoman tentang cara pembuatan dan penggunaan media *game* berbasis powerpoint,

## 3. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk pada media *game* berbasis powerpoint menggunakan beberapa tahapan. Berikut beberapa tahapan yang peneliti dalam mengembangkan produk:

- a. Mencari materi yang akan disajikan pada media *game* berbasis powerpoint.
- b. Menentukan desain, gambar, ukuran dan warna pada media *game* berbasis powerpoint.
- c. Membuat desain lengkap media powerpoint game menggunakan Microsoft Powerpoint.

- d. Membuat buku pedoman lengkap mengenai cara membuat dan cara menggunakan media *game* berbasis powerpoint.

#### 4. Validasi Ahli

Sebelum diujikan ke lapangan, sebuah produk harus melewati tahap validasi ahli yang merupakan tahap untuk menilai sebuah produk apakah sudah layak atau belum. Tahap validasi ahli dalam mengembangkan media *game* berbasis powerpoint dibagi menjadi tiga bagian:

- a. Validasi ahli materi, merupakan penilaian yang fokus pada materi yang disajikan pada media *game* berbasis powerpoint.
- b. Validasi ahli media, yaitu penilaian yang melihat kelayakan bentuk, gambar, warna dan desain yang dikombinasikan menjadi satu.
- c. Validasi ahli pembelajaran, yaitu merupakan penilaian yang fokus pada kesesuaian media *game* berbasis powerpoint dengan proses pembelajaran.

#### 5. Revisi Validasi Ahli

Pada tahap ini penulis harus memperbaiki produk berdasarkan saran dan masukan dari para ahli di atas mengenai kekurangan dan tidak kesesuaian media *game* berbasis powerpoint yang sudah dibuat untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak dan sesuai khususnya untuk anak kelompok A.

#### 6. Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk awal merupakan tahap pertama kali media *game* berbasis powerpoint dilaksanakan langsung terhadap 2 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan. Peneliti melakukan pengamatan terhadap anak serta menyiapkan dan menyesuaikan kondisi di lapangan dengan media yang akan disajikan.

#### 7. Revisi Uji Coba Produk Awal

Revisi produk awal bertujuan untuk memperbaiki kekurangan media *game* berbasis powerpoint saat uji produk awal agar produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kembali pada uji coba lapangan atau secara luas dan menyeluruh.

#### 8. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan pada 13 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan. Setelah itu peneliti mengamati dan mencatat respon-respon serta tanggapan-tanggapan anak kelompok A sebagai bentuk analisis hasil uji coba lapangan sebagai perbaikan produk akhir.

#### 9. Penyempurnaan Produk Akhir

Menurut data hasil uji coba lapangan, peneliti kemudian menganalisis dan memperbaiki produk pengembangan sehingga dapat menghasilkan media *game* berbasis powerpoint sebagai produk akhir yang layak.

### **D. Desain Uji Coba Produk**

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam penelitian ini ada beberapa tahap diantaranya:

#### a. Desain Uji Coba

Uji coba dilaksanakan untuk mendapatkan data yang nantinya digunakan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap awal uji coba yaitu uji coba validasi produk dengan melibatkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Selanjutnya hasil uji coba para ahli dianalisis dan dijadikan masukan untuk memperbaiki produk. Setelah revisi validasi ahli selesai, produk diuji cobakan kepada anak untuk mengetahui respon dan tanggapan anak terhadap media tersebut. Kemudian hasil uji coba kepada anak dianalisis dan diperbaiki sebagai hasil produk akhir.

#### b. Tempat dan Waktu Penelitian

##### a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Mambaul Khoir Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan.

##### b) Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari-April tahun 2022.

c. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media *game* berbasis powerpoint adalah anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan, berikut tahapan-tahapannya:

a) Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli merupakan penilaian uji kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba validasi ahli dalam penelitian pengembangan media *game* berbasis powerpoint adalah orang yang ahli pada bidang materi, media maupun pembelajaran. Validator adalah orang yang terpilih menjadi ahli yang sesuai dengan bidang tersebut, peneliti disini mengajukan seorang dosen mata kuliah ICT (*Information and Communication Technology*) yaitu Ibu Melly Elvira, M.Pd. Sedangkan ahli media adalah salah satu dosen media pembelajaran yaitu Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd. Kemudian validator ahli pembelajaran pada media powerpoint game disini adalah salah satu guru kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan yaitu Ibu Mustghfiroh, S.Pd.

b) Uji Produk Awal

Subjek uji coba produk awal dalam penelitian ini adalah sebanyak 2 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

c) Uji Lapangan

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah sebanyak 13 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

d. Jenis Data

Data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam pengembangan media *game* berbasis powerpoint ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka atau bilangan, data dapat diolah atau dianalisis menggunakan perhitungan matematika atau statistik (Trianto, 2010). Data kuantitatif sebagai angka dari hasil penilaian subjek uji coba terhadap produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian serta masukan untuk melakukan revisi produk media pembelajaran.



## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yaitu cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara-cara tersebut sebagai berikut:

### a) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, Observasi merupakan proses kompleks yang tersusun dari proses biologis dan psikologis (Sugiono, 2017). Observasi dibagi menjadi dua yaitu berperan serta dan non-partisipan. Observasi berperan serta yaitu yang dilakukan secara langsung dengan mengikuti kegiatan yang ada pada lokasi penelitian. Sedangkan observasi non-partisipan merupakan observasi atau pengamatan yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan dan hanya sebagai pengamat saja.

Penelitian observasi yang akan dilakukan adalah observasi berperan serta dimana peneliti terlibat serta dalam penerapan *game* berbasis powerpoint di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

### b) Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang berupa tanya jawab peneliti dengan narasumber mengenai masalah-masalah yang akan dibahas pada penelitian ini (Gunawan, 2013). Wawancara terbagi menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur, merupakan wawancara yang dipersiapkan pertanyaan-pertanyaanya. Sedangkan wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara atau tanya jawab secara spontan yang diambil dari jawaban narasumber.

Wawancara yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan Kepala Sekolah TK Mambaul Khoir dan pengajar atau pendamping belajar.

#### 1) Wawancara dengan Kepala Sekolah

Untuk mendapat informasi data administrasi dan program yang ada di TK Mambaul Khoir.

2) Wawancara dengan Pengajar

Untuk mengetahui pengalaman yang didapat dari penggunaan media pembelajaran baik menggunakan alat elektronik maupun tidak.

3) Wawancara dengan siswa

Untuk mengetahui respon dan perkembangan anak dari penerapan penggunaan *game* berbasis powerpoint.

c) Angket atau Kuesioner

Angket digunakan saat melakukan validasi ahli serta anak kelompok A sebagai pengguna produk. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi dan aspek penyajian materi. Kemudian angket untuk validasi ahli media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang telah dihasilkan, seperti menilai gambar, desain, keamanan dan lain-lain. Sedangkan angket untuk validasi ahli pembelajaran digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Angket untuk anak kelompok A, akan dibantu pengisiannya oleh peneliti dengan cara pengamatan saat uji coba untuk mendapatkan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan terhadap sasaran. Hasil dari angket ini akan dijadikan salah satu acuan dalam melakukan revisi baik dari segi materi, media maupun pembelajaran.

d) Dokumentasi

Dokumentasi menurut Gottschalk adalah proses pembuktian yang berdasar pada jenis sumber apapun baik itu yang bersifat tulisan, gambar, lisan hingga arkeologis (Gunawan, 2013). Pada penelitian ini akan menggunakan dokumentasi berupa gambar saat berlangsungnya penggunaan *games* berbasis powerpoint ini diterapkan.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan penilaian dari para ahli dengan menggunakan angket, serta analisis data dari uji kelayakan kepada anak kelompok A didukung dengan menggunakan observasi. Teknis analisis data yang digunakan terhadap kualitas produk adalah analisis deskriptif.

Teknis pengumpulan pada validasi ahli menggunakan skala penilaian 1-5 dengan penjelasan, angka 1: sangat tidak sesuai, 2: kurang sesuai, 3: cukup sesuai, 4: sesuai, 5: sangat sesuai. Kemudian kelayakan media *game* berbasis powerpoint ini dihasilkan melalui beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan rekapitulasi dari hasil penelitian dengan angket mengenai pembelajaran menggunakan media *game* berbasis powerpoint untuk menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan berupa media *game* berbasis powerpoint dengan mengubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Data Kualitatif	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor

- 2) Angket mengenai pembelajaran menggunakan media *game* berbasis powerpoint untuk menghitung rata-rata skor presentase dari instrumen tersebut dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = Bilangan konstanta

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran, digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak revisi
61% < skor ≤ 81%	Valid	Tidak revisi
41% < skor ≤ 61%	Cukup Valid	Direvisi
21% < skor ≤ 41%	Kurang Valid	Direvisi
0% < skor ≤ 21%	Sangat Tidak Valid	Direvisi

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan menarik jika memenuhi syarat pencapaian mulai 61%-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media maupun ahli pembelajaran. Jika dalam kriteria tidak layak maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria yang sesuai (Riduwan, 2011).

- 3) Data hasil penilaian anak untuk kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan Skala Guttman, sebagai berikut:

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Tabel 3.3 Skala Guttman

Pada perhitungan instrumen pada anak menggunakan Skala Guttman dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$x$  = Presentase Skor

Hasil jawaban yang diperoleh menggunakan perhitungan diatas berguna untuk mengembangkan kesimpulan sebagai berikut:

- a) 0% - 25% = tidak memenuhi aspek kelayakan
- b) 26% - 50% = cukup rendah untuk memenuhi aspek kelayakan
- c) 51% - 75% = cukup tinggi untuk memnuhi aspek kelayakan

d) 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Berdasarkan pada perhitungan tersebut media *game* berbasis powerpoint dapat dikatakan “layak” apabila presentase kelayakan mencapai 75%. Sebaliknya jika dikatakan “tidak layak” apabila presentase kelayakan  $\leq 75\%$  (Sugiyono, 2013).

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
$x > 75\%$	Layak
$x \leq 75\%$	Tidak Layak

Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak

Jika hasil analisis data menunjukkan kelayakan produk minimal “Baik” dan hasil respon anak menunjukkan presentase  $>75\%$ , maka media *game* berbasis powerpoint dapat dijadikan produk akhir yang sesuai untuk digunakan oleh anak kelompok A.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

##### **1. Proses Pengembangan Media Powerpoint Game**

Proses penyajian data yang digunakan dalam media *game* berbasis powerpoint ini menggunakan beberapa macam uji coba sehingga mampu mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil data dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk memvalidasi media *game* berbasis powerpoint. Sebelum peneliti melakukan uji coba, terlebih dahulu peneliti melakukan penelitian produk pengembangan yang dilakukan melalui 4 tahap.

Tahap pertama penilaian dilakukan oleh ahli media yaitu salah satu pendidik di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk pengembangan. Tahap kedua penilaian dilakukan oleh ahli materi yaitu salah satu pendidik di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk mengetahui kesesuaian materi pada produk pengembangan dengan usia peserta didik. Tahap ketiga penilaian dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu salah satu guru kelas kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan. Tahap keempat penilaian diperoleh dari hasil validasi data dengan menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran dari validator.

##### **2. Deskripsi Media *Game* Berbasis Powerpoint**

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media *game* berbasis powerpoint. Media ini terdapat 2 macam produk pengembangan yaitu media *game* berbasis powerpoint dan buku panduan media *game* berbasis powerpoint. Media *game* berbasis powerpoint dibuat melalui Microsoft Powerpoint. Isi dari media ini yaitu pengenalan perilaku baik dan buruk yang diawali dengan sebuah cerita kemudian bermain *game* tebak-tebakan mengenai perilaku baik dan buruk. Media

ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* berbasis powerpoint. Media ini bisa dilakukan secara bersama-sama maupun dengan bergantian, sedangkan buku panduan media *game* berbasis powerpoint dicetak dalam ukuran kertas A5 berisi 18 halaman yang berupa cover depan, cover belakang, kata pengantar, daftar isi, landasan teori, rancangan pengembang, isi pengembang, alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan, petunjuk penggunaan dan gambaran produk pengembangan.

#### a. Media *Game* Berbasis Powerpoint

Media *game* berbasis powerpoint memiliki 2 macam cerita dan 4 macam permainan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

##### 1) Perilaku Baik Sehari-hari

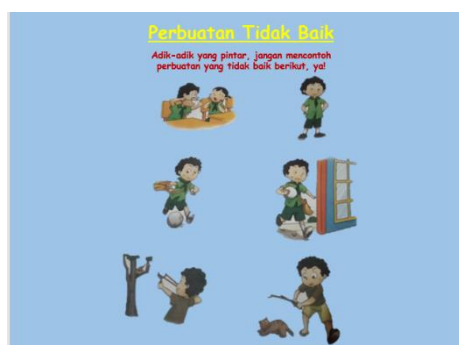
Cerita dimulai dengan kegiatan sehari-hari mulai dari sebelum tidur, bangun tidur, sebelum sekolah, saat di sekolah, pulang sekolah, hingga sampai di rumah kembali.



Gambar 4.1 Salah satu contoh *slide* Perilaku Baik Sehari-hari

##### 2) Perbuatan Tidak Baik

*Slide* berisi beberapa gambar yang menunjukkan perilaku tidak baik yang tidak boleh untuk dilakukan.



Gambar 4.2 Salah satu contoh *slide* Perbuatan Tidak Baik

### 3) Gemar Berbagi

Permainan pertama yang mengajak anak untuk memilih perbuatan mana yang baik agar mencerminkan perilaku gemar untuk berbagi.



Gambar 4.3 Salah satu contoh *slide* Gemar Berbagi

### 4) Cinta Lingkungan

Permainan kedua yang mengajak anak untuk memilih perbuatan yang baik untuk mencintai dan merawat lingkungan.



Gambar 4.4 Salah satu contoh *slide* Cinta Lingkungan

### 5) Menjaga Kesehatan

Permainan ketiga yang mengajak anak untuk mengingat dan memilih perbuatan yang menjaga kesehatan terutama untuk menjaga kesehatan mata.

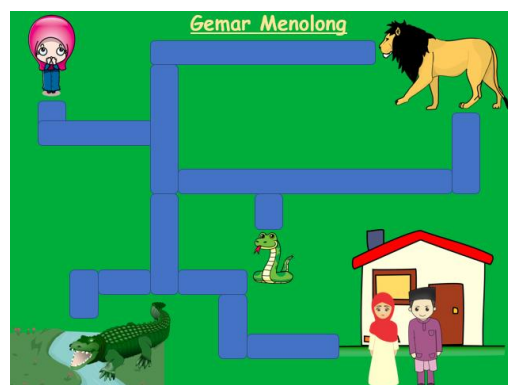




Gambar 4.5 Salah satu contoh *Slide* Menjaga Kesehatan

#### 6) Gemar Menolong

Permainan terakhir yang mengajak anak untuk menolong menunjukkan jalan untuk pulang ke rumah.



Gambar 4.6 Contoh *slide* Gemar Menolong

#### b. Buku Panduan Media *Game* Berbasis Powerpoint

Buku panduan media *game* berbasis powerpoint dicetak dengan ukuran kertas A5 dan memiliki 18 halaman. Buku panduan ini didesain menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan huruf dan ukuran yang berbeda-beda. Tujuan buku pedoman penggunaan ini agar dapat mengetahui cara penggunaan serta langkah-langkah membuat produk.

##### 1) Cover Depan

Cover depan dibuat dengan latar belakang warna hijau. Bagian atas berisi nama judul dengan bentuk *font* dan ukuran yang berbeda disertakan nama penulis media *game* berbasis powerpoint. Untuk bagian bawah bagian *cover* depan berisi

tulisan asal jurusan serta kampus penulis berasal menggunakan *font comic sans* ukuran 20.



Gambar 4.7 Cover Depan

## 2) Kata Pengantar

Pada halaman kata pengantar ini berisi ucapan rasa syukur dan harapan supaya buku pedoman ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Halaman pada kata pengantar ini menggunakan *font comic sans* dengan ukuran 16.



Gambar 4.8 Halaman Kata Pengantar

## 3) Daftar Isi

Halaman daftar isi berisi petunjuk halaman yang akan dituju pembaca agar lebih mudah untuk menemukan halaman yang ingin dituju. Halaman pada daftar isi sama ukuran dan font nya dengan halaman sebelumnya.



**Daftar Isi**

Kata Pengantar .....	1
Daftar Isi .....	2
Landasan Teori .....	3
Rancangan pengembangan .....	4
Isi pengembangan .....	5
Alat dan bahan .....	6
Langkah-langkah pembuatan .....	7
Petunjuk peggunaan .....	11
Gambaran media .....	12
Penutup .....	18

2

Gambar 4.9 Halaman Daftar Isi

#### 4) Landasasan Teori

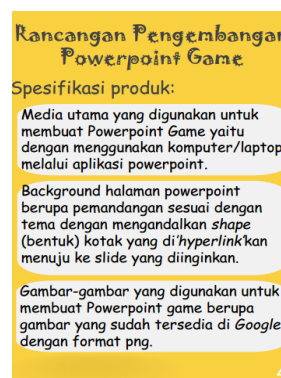
Halaman landasan teori berisi penjelasan singkat tentang pengertian mengenai *game* berbasis powerpoint.



Gambar 4.10 Halaman Landasan Teori

#### 5) Rancangan Pengembangan

Rancangan pengembangan *game* berbasis powerpoint berisi mengenai spesifikasi produk tentang perincian permainan mulai dari ukuran, bentuk serta gambar yang digunakan.



Gambar 4.11 Halaman Rancangan Pengembangan

## 6) Isi Pengembangan

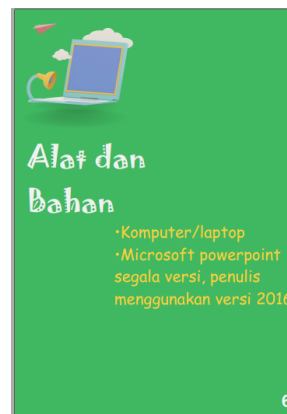
Halaman isi pengembangan berisi tentang judul beserta materi yang akan dikembangkan pada produk media *game* berbasis powerpoint tersebut.



Gambar 4.12 Halaman Isi Pengembangan

## 7) Alat dan Bahan

Halaman ini berisi tentang alat beserta aplikasi yang akan digunakan untuk membuat *game* berbasis powerpoint.



Gambar 4.13 Halaman Alat dan Bahan

## 8) Langkah-langkah Pembuatan

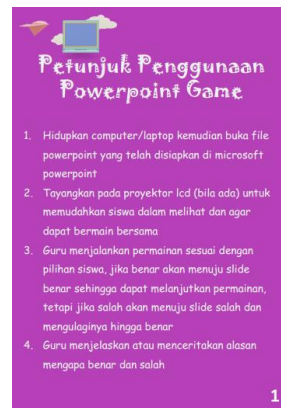
Langkah-langkah pembuatan *game* berbasis powerpoint berisi tentang cara pembuatan *game* berbasis powerpoint secara detail. Petunjuk pembuatan ini terdapat pada halaman 7-10.



Gambar 4.14 Salah Satu Halaman Langkah-langkah Pembuatan

### 9) Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini berisi tentang cara menggunakan media *game* berbasis powerpoint



Gambar 4.15 Halaman Petunjuk Penggunaan

### 10) Gambaran *Game* Berbasis Powerpoint

Pada halaman 12-17 terdapat beberapa gambaran *game* berbasis powerpoint yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.16 Salah Satu Halaman Gambar *Game* Berbasis Powerpoint

## B. Hasil Uji Coba Produk

Kelayakan sebuah produk merupakan hal penting yang harus dilalui agar suatu produk dapat digunakan oleh masyarakat luas. Salah satu cara yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk yaitu dengan melakukan validasi produk kepada para ahli dalam 3 tahapan. Tahap pertama, validasi produk kepada ahli media. Tahap kedua, validasi produk kepada ahli materi. Tahap ketiga, validasi produk kepada ahli pembelajaran. Berikut merupakan kriteria penilaian angket yang diajukan kepada validator:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$61\% < \text{skor} \leq 81\%$	Valid	Tidak Revisi
$41\% < \text{skor} \leq 61\%$	Cukup Valid	Direvisi
$21\% < \text{skor} \leq 41\%$	Kurang Valid	Direvisi
$0\% < \text{skor} \leq 21\%$	Sangat Tidak Valid	Direvisi

Tabel 4.1 Kriteria kelayakan Media Pembelajaran

Hasil penilaian terhadap produk pengembangan media *game* berbasis powerpoint berupa data kualitatif didapatkan dari saran atau masukan dari para ahli. Saran atau masukan bertujuan sebagai penunjang perbaikan agar media *game* berbasis powerpoint benar-benar layak dan efektif untuk digunakan. Berikut merupakan data yang diperoleh melalui validasi dari para ahli:

## 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi yang dilakukan oleh pendidik dari Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) terkait media *game* berbasis powerpoint menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data kuantitatif dan data kualitatif. Beberapa aspek yang perlu dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian permainan dengan usia peserta didik, kejelasan dalam perintah dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

### a. Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli materi dalam bentuk data kuantitatif.

No.	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian permainan dengan usia peserta didik	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
2	Kesesuaian permainan dengan nama permainan	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	5	60%	Cukup Valid / Perlu Direvisi
4	Perintah dalam permainan mudah dipahami peserta didik	3	5	60%	Cukup Valid / Perlu Direvisi
5	Kesesuaian materi dengan media <i>game</i> berbasis powerpoint	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
6	Memudahkan siswa untuk mengenalkan perilaku sopan santun	5	5	100%	Sangat Valid / Tidak Direvisi
7	Kemudahan dalam memahami materi	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>27</b>	<b>35</b>	<b>540%</b>	<b>Valid / Revisi Sesuai Saran</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,85</b>	<b>5</b>	<b>77,1%</b>	

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = Bilangan konstanta

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Valid	1	14,28%
Valid	4	57,14%
Cukup Valid	2	28,57%

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tabel 4.2 dan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli sebesar 14,28% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 6. Sedangkan 57,14% dinyatakan valid, yaitu pada item 1, 2, 5, 7. Sedangkan 28,57% dinyatakan cukup valid pada item 3, 4.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi kepada penulis terkait produk *game* berbasis powerpoint.

Nama Validator Ahli Materi	Masukan dan Saran
Melly Elvira, M.Pd	Point 3 dan 4, saya lihat point depannya masih belum sesuai isi dan judul.

Tabel 4.4 Data Kualitatif Ahli Materi

Hasil penelitian oleh ahli materi ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media *game* berbasis powerpoint agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kepada ahli media yang dilakukan oleh pendidik dari Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) terkait media *game* berbasis powerpoint menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data kuantitatif dan data kualitatif. Beberapa



hal yang perlu dinilai kepada ahli media tentang gambar permainan, kombinasi warna, tingkat kemenarikan permainan, tingkat kemenarikan permainan, tingkat keamanan permainan serta penggunaan ukuran huruf dan juga model huruf.

a. Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli media dalam bentuk data kuantitatif.

No.	Kriteria Penilaian	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Pemilihan gambar yang menarik	5	5	100%	Sangat Valid / Tidak Direvisi
2	Pemilihan kombinasi warna yang menarik	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
3	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan mudah dibaca	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
4	Kesesuaian ukuran huruf pada permainan	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
5	Kesesuaian penempatan gambar sehingga tidak mengganggu proses permainan	5	5	100%	Sangat Valid / Tidak Direvisi
6	Kemenarikan desain permainan	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
7	Permainan dibuat dengan teknologi laptop atau komputer sehingga aman dan mudah	5	5	100%	Sangat Valid / Tidak Direvisi
8	Media dapat digunakan secara individual maupun kelompok	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
<b>Jumlah Skor</b>		35	40	700%	<b>Sangat Valid / Revisi Sesuai Saran</b>
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,37</b>	<b>5</b>	<b>87,5%</b>	

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = Bilangan konstanta

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Valid	3	37,5%
Valid	5	62,5%

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media

Tabel 4.5 dan 4.6 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 37,5% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 5 dan 7. Sedangkan 62,5% dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 3, 4, 6 dan 8.

#### b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media kepada penulis terkait produk media *game* berbasis powerpoint.

Nama Validator Ahli Media	Masukan dan Saran
Rikza Azharona Susanti, M.Pd	Diperhatikan kombinasi warnanya antara warna <i>background</i> dan tulisan sehingga tulisan dan gambar dapat terlihat dengan jelas.

Tabel 4.7 Data Kualitatif Ahli Media

Hasil penilaian oleh ahli media ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media *game* berbasis powerpoint agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

## 2. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi kepada ahli pembelajaran yang dilakukan oleh salah satu guru kelas kelompok A dari TK Mambaul Khoir Pasuruan terkait media *game* berbasis powerpoint terhadap perilaku baik anak

menggunakan penilaian dalam bentuk angket yang didalamnya berisi data kuantitatif dan kualitatif. Beberapa hal yang perlu dinilai oleh ahli pembelajaran yaitu permainan membantu dalam proses belajar anak, permainan memiliki daya tarik peserta didik serta permainan sesuai dengan tujuan pengembangan.

a. Data Kuantitatif

Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran dalam bentuk data kuantitatif.

No.	Kriteria Penilaian	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Penggunaan permainan membantu guru dalam proses pembelajaran	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
2	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
3	Permainan mampu menarik minat peserta didik untuk memainkan hingga selesai	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
4	Permainan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
5	Gambar yang digunakan dalam permainan terlihat jelas	3	5	60%	Cukup Valid / Perlu Direvisi
6	Gambar permainan sesuai dengan perintah permainan	4	5	80%	Valid / Tidak Direvisi
7	Pemilihan kegiatan main sesuai dengan peserta didik	5	5	100%	Sangat Valid / Tidak Direvisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>28</b>	<b>35</b>	<b>560%</b>	<b>Valid / Revisi</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>80%</b>	<b>Sesuai Saran</b>

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor total jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah skor total jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 = Bilangan konstanta

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Valid	1	14,28%
Valid	5	71,42%
Cukup Valid	1	14,28%

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tabel 4.8 dan 4.9 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 14,28% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 7. Sedangkan 71,42% dinyatakan valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 4 dan 6. Sedangkan 14,28% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 5.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran oleh ahli pembelajaran kepada penulis terkait produk media *game* berbasis powerpoint.

Nama Validator Ahli Pembelajaran	Masukan dan Saran
Mustaghfiroh, S.Pd	Media berbasis powerpoint dalam kegiatan bermain sudah baik, hanya saja akan lebih baik lagi jika gambar atau medianya disesuaikan karena gambar terlalu kecil dan kurang sesuai jika

	digunakan untuk anak yang jumlahnya banyak.
--	---

Tabel 4.10 Data kualitatif Ahli Pembelajaran

Hasil penilaian oleh ahli pembelajaran ini dijadikan sebagai landasan perbaikan produk media *game* berbasis powerpoint agar dapat menyempurnakan produk permainan sebelum diuji coba kepada peserta didik.

### 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Penerapan uji coba lapangan media *game* berbasis powerpoint yang berisi materi tentang perilaku baik anak dengan membuat aktivitas menjadi 3 macam yaitu dengan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembelajaran ini berpusat pada anak dengan memberikan kesempatan anak seluas-luasnya aktif dalam proses pembelajaran. Media *game* berbasis powerpoint masih asing bagi anak kelompok A karena peneliti menggunakan media pembelajaran baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk ke dalam kelas. Diawali dengan pertama, salam serta membaca doa sehari-hari, surat-surat pendek (An-Nas, Al-Falaq-An-Nas) dan diakhiri dengan doa akan belajar, kedua, perkenalan yang diawali oleh peneliti yang memperkenalkan diri setelah itu peserta didik memperkenalkan dirinya satu persatu dan yang terakhir agar anak mengawali kegiatan hari ini dengan semangat maka peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* yaitu dengan menyanyi lagu “Tiga Beruang” dan “Satu Jari anan, Satu Jari Kiri”.



Gambar 4.17 Kegiatan Berdoa sebelum Belajar



Gambar 4.18 Kegiatan *Ice Breaking*

Kegiatan inti setelah kegiatan awal, sebelum peneliti menerapkan media *game* berbasis powerpoint, peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait dengan materi yang akan disampaikan, hal ini untuk mengetahui pengetahuan anak. Setelah tanya jawab, peneliti mengawali dengan bercerita mengenai perilaku baik yang sudah dibuat pada powerpoint sebelum permainan dimulai. Setelah bercerita, permainan dimulai dengan berbagai tebakan dan tantangan dengan menggunakan media *game* berbasis powerpoint. Kegiatan bercerita dilakukan secara bersama-sama sedangkan pada sesi permainan dapat dilakukan secara bersama-sama atau kelompok atau secara individu.



Gambar 4.19 Kegiatan Permainan Secara Individu



Gambar 4.20 Kegiatan Permainan Secara Bersama-sama

Kegiatan penutup, peneliti menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan *recalling* atau *review* mengenai materi yang telah disampaikan dan diakhiri dengan sedikit *ice breaking* “Pijat-Memijat” agar kembali bersemangat kemudian berdoa dan salam.



Gambar 4.21 Ice Breaking Penutup

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa permainan *game* berbasis powerpoint telah menganut rentang usia yang sesuai untuk menerapkan perilaku baik dan buruk yaitu pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A. Point tersebut dapat dilihat pada Permendikbud halaman 12 nomor 4 pada lingkup perkembangan Nilai Agama dan Moral berikut ini:

4. KELOMPOK USIA 4 –6 TAHUN

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
<b>I. Nilai Agama dan Moral</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui agama yang dianutnya</li> <li>2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar</li> <li>3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu</li> <li>4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk</li> <li>5. Membiasakan diri berperilaku baik</li> <li>6. Mengucapkan salam dan membalas salam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal agama yang dianut</li> <li>2. Mengerjakan ibadah</li> <li>3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb</li> <li>4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan</li> <li>5. Mengetahui hari besar agama</li> <li>6. Menghormati (toleransi) agama orang lain</li> </ol>
<b>II. Fisik-motorik</b> A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertipu angin, pesawat terbang, dsb</li> <li>2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)</li> <li>3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</li> <li>4. Melempar sesuatu secara terarah</li> <li>5. Menangkap sesuatu secara tepat</li> <li>6. Melakukan gerakan antisipasi</li> <li>7. Menendang sesuatu secara terarah</li> <li>8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</li> <li>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri</li> </ol>

21

Gambar 4.22 Permendikbud Perilaku Baik dan Buruk

Uji coba lapangan menggunakan media *game* berbasis powerpoint melibatkan 13 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan.

Pengisian lembar penilaian dibantu oleh peneliti dengan cara observasi dan pengamatan.

Hasil dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak												Skor	
		Kh	Za	Ta	Ra	Oz	Iq	Ri	Re	Da	Az	Ro	Sh		Zh
1	Anak mampu memahami cerita yang dibacakan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
2	Anak mampu mengenal perilaku baik atau sopan dan buruk	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
3	Anak mampu mengetahui perilaku yang berlawanan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	7
4	Anak mampu mengenal perbendaharaan kata sifat (pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	10
5	Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.)	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
6	Anak mampu menjawab sesuai pertanyaan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
<b>Jumlah Penilaian Seluruh Anak</b>														<b>60</b>	
<b>Presentase</b>														<b>77%</b>	

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Lapangan

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$x = \frac{60}{78} \times 100\% = 77\%$$

Berdasarkan tabel 4.13 penilaian pada anak uji coba lapangan media *game* berbasis powerpoint didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian 60 dari jumlah skor penilaian 78. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 77% dapat dikatakan media *game* berbasis powerpoint “Layak/Sangat Baik”.



### C. Revisi Produk

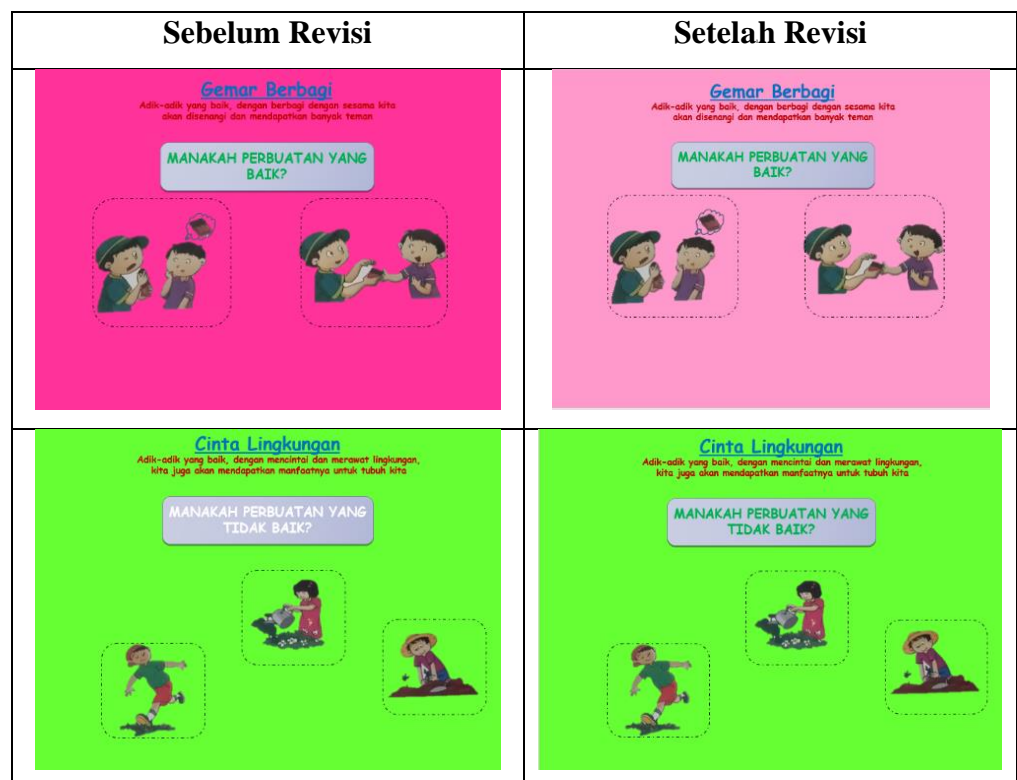
Revisi produk merupakan perbaikan produk media *game* berbasis powerpoint berdasarkan hasil analisis data dan hasil uji coba produk kepada peserta didik kelompok A yang menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan perbaikan. Revisi produk ini sangat dibutuhkan agar produk yang dihasilkan menjadi lebih efektif, efisien dan menarik.

#### 1. Revisi Ahli Materi



Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi

#### 2. Revisi Ahli Media



4.13 Revisi Ahli Media

### 3. Revisi Ahli Pembelajaran

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Tidur</b></p> <p>1. Abel anak yang pintar. Dia mencuci kaki sebelum tidur.</p> <p>2. Selain mencuci kaki, Abel juga mencuci tangan sebelum tidur.</p> <p>3. Abel tidak lupa menggosok gigi supaya giginya sehat dan tidak menjadi serang kuman.</p> <p>4. Nah, sekarang saatnya Abel tidur. Dia beres-beres dulu sebelum tidur.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Tidur</b></p> <p>1. Abel anak yang pintar. Dia mencuci kaki sebelum tidur.</p> <p>2. Selain mencuci kaki, Abel juga mencuci tangan sebelum tidur.</p> <p>3. Abel tidak lupa menggosok gigi supaya giginya sehat dan tidak menjadi serang kuman.</p> <p>4. Nah, sekarang saatnya Abel tidur. Dia beres-beres dulu sebelum tidur.</p>

Tabel 4.14 Revisi Ahli Pembelajaran

### 4. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukannya uji coba lapangan terhadap anak kelompok A, media *game* berbasis powerpoint sudah layak/sangat baik maka tidak perlu dilakukan adanya revisi.

## D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas karena pandemi *covid-19* sehingga tidak melakukan uji coba kelompok besar. Tahap uji coba lapangan seharusnya dilakukan terhadap 2 kelas kelompok A dengan total sekitar 30 subjek. Namun dikarenakan arahan dari pemerintah untuk menjaga protokol kesehatan, sekolah mengadakan sistem 50% yaitu dalam satu kelas hanya setengah anak yang masuk dan setengahnya lagi masuk pada hari berikutnya. Caranya dengan melihat urutan absen, misalkan nomor absen ganjil masuk hari ini dan nomor absen genap masuk pada hari berikutnya. Sehingga subjek yang diteliti pada uji coba lapangan hanya 13 anak kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan. Penerapan media *game* berbasis powerpoint dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu penelitian uji coba lapangan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan tentang Produk

Produk pengembangan media *game* berbasis powerpoint dikembangkan dan dikaji melalui proses yang panjang mulai dari analisis kebutuhan produk, membuat rancangan media, hingga hasil produk yang telah divalidasi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Uji coba dilakukan dengan ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan pada media *game* berbasis powerpoint sudah layak dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran anak kelompok A. Sehingga media *game* berbasis powerpoint tidak mengalami perbaikan atau revisi.

Deskripsi produk akhir dari media *game* berbasis powerpoint dibagi menjadi dua kategori yaitu secara fisik dan subtansi.

##### 1. Spesifikasi Secara Fisik

Media *game* berbasis powerpoint memiliki beberapa komponen sebagai berikut:

- a. Media *game* berbasis powerpoint dikemas dalam bentuk powerpoint yang dapat dimainkan pada komputer, laptop dan *handphone* yang memadai.
- b. Media *game* berbasis powerpoint terdapat cerita dan permainan untuk mengenalkan perilaku baik anak.
- c. Buku panduan media *game* berbasis powerpoint untuk para orang tua dan pendidik dengan ukuran kertas A5 potrait.

##### 2. Spesifikasi Secara Subtansi

Media *game* berbasis powerpoint memuat isi tentang mengenal perilaku baik anak (baik-buruk, salah-benar, sopan-tidak sopan) yang mengacu pada anak kelompok A.

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *game* berbasis powerpoint. Media *game* berbasis powerpoint dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangann R&D dari *Borg and Gall* dengan serangkaian uji validasi ahli serta uji coba. Produk ini telah memiliki komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah keberagaman media pada proses belajar mengenalkan perilaku baik anak.
2. Hasil pengamatan menunjukkan anak mampu memahami perilaku baik anak dengan bantuan media *game* berbasis powerpoint. Media *game* berbasis powerpoint dapat digunakan untuk anak kelompok A dalam mengenalkan perilaku baik anak.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil saran penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan berikut:

1. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya
  - a. Diharapkan dapat menyempurnakan produk media *game* berbasis powerpoint yang telah dikembangkan dan lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik.
  - b. Diharapkan dapat memproduksi media yang lebih banyak dengan mudah dan murah.
  - c. Media *game* berbasis powerpoint dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai bagaimana pengaruh media *game* berbasis powerpoint terhadap perilaku baik anak dengan lebih baik.

2. Bagi tenaga pengajar

Diharapkan dapat memanfaatkan media *game* berbasis powerpoint sebagai media yang dapat menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak.

3. Bagi Instansi Pendidikan Terkait

Lembaga TK Mambaul Khoir Pasuruan, media *game* berbasis powerpoint dapat menjadi penunjang saat melakukan akreditasi di sekolah dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Salah satu langkah yang tidak digunakan oleh peneliti adalah mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk (produksi massal produk) karena peneliti merasa kesulitan apabila produk ini dipasarkan karena akan membutuhkan biaya yang cukup mahal dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga produk tersebut hanya diproduksi satu kali dalam skala kecil di tempat penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada.
- Akaat, H., Wulan, A., & Wantoro. (2016). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang*. 33.
- Ardhana, W. (2001). *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Universita Negeri Malang.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful, B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irchman. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Tangga Pustaka.
- Isnin, A. (2014). *Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini*. 3.
- Jhoni, W. (2019). *Efektifitas Game Powerpoint dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang*. 22.
- Morison, G. (2012). *Psychology Of Education*. New York: The Ronal Press.
- Ni Luh Putu, A. D., Nyoman, J., & I Made, T. (2017). *Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantuan Media Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak*. 5.
- Notoatmodjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Reneka Cipta.

- Nyimas, M. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17, 133–143.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Bandung: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Tejo, W. (2020). *Antologi Hadits Tarbawi*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wahjoeti. (1993). *Manfaat Kecerdasan Spiritual dan Berpikir Intregalistik dan Holistik Untuk Memaknai Hidup*. Bandung: Mirzan Pustaka.
- Yudrik, J. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Bandung: Bumi Aksara

## **LAMPIRAN**

- A. Surat Penelitian
- B. Surat Permohonan Validator Ahli
- C. Bukti Konsultasi Skripsi
- D. Instrumen Angket Validasi Ahli
- E. Instrumen Angket Penilaian
- F. Instrumen Pengumpulan Informasi
- G. Dokumentasi
- H. Buku Pedoman Penggunaan
- I. Daftar Riwayat Hidup Penulis



## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 562398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 172/Un.03.1/TL.00.1/02/2022 07 Februari 2022  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala TK Mambaul Khoir Pasuruan  
di  
Pasuruan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Berbasis Powerpoint terhadap Perilaku Baik Anak Kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan  
Lama Penelitian : Februari 2022 sampai dengan April 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Dr. Mohammad Wafid, MA  
NIP. 197308252000031002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK  
TK MAMBAUL KHOIR**  
NSS : 002051901001 – NPSN 20552467 “TERAKREDITASI”  
Jl. Buk Blimbing RT.03 RW.03 Desa parerejo, Kecamatan Purwodadi  
Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur – 67163

Nomor : 421/1/TKMK/II/2022  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Pemberian izin Penelitian

Kepada :  
Yth. Dekan Bidang Akademik  
UIN MALANG  
di  
MALANG

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan hormat,  
Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mengizinkan mahasiswa berikut :

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester – Tahun Akademik : Genap – 2021/2022

Nama tersebut diatas kami berikan izin untuk melakukan penelitian di lembaga TK Mambaul Khoir Purwodadi Pasuruan.

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pasuruan, 8 Februari 2022

Kepala Sekolah  
TK MAMBAUL KHOIR



MUNAWAROH, S.Pd

### Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-361 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2022 24 Januari 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
Melly Elvira, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Berbasis Powerpoint terhadap  
Perilaku Baik Anak Kelompok A di TK Mamba'ul Khoir  
Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator materi skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

## Lampiran 4. Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-2022 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2022 24 Januari 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
Rikza Azharona Susanti, M.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Berbasis Powerpoint terhadap  
Perilaku Baik Anak Kelompok A di TK Mamba'ul Khoir  
Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002  
Wakil Dekan Bid. Akademik

## Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B- 367 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2022 24 Januari 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran)

Kepada Yth.  
**Mustaghfiroh, S.Pd**  
di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Berbasis Powerpoint terhadap  
Perilaku Baik Anak Kelompok A di TK Mamba'ul Khoir  
Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator proses pembelajaran skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002



## Lampiran 6. Bukti Konsultasi Skripsi

### Lampiran 6. Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [psg\\_uinmalang@gmail.com](mailto:psg_uinmalang@gmail.com)

#### BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Judul : Pengembangan Game Berbasis Powerpoint Terhadap Perilaku Baik Anak Kelompok A di TK Mambaul Khoir Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag  
NIP : 197310022000031002

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	08/09/2020	Konsultasi judul dan latar belakang masalah	
2	14/09/2020	Konsultasi tentang pemilihan nilai yang akan dikembangkan dan mengenai bab 1 hingga bab 3	
3	27/07/2021	Konsultasi bab 1 hingga bab 3 (revisi 1)	
4	04/08/2021	Konsultasi bab 1 hingga bab 3 (revisi 2)	
5	05/10/2021	Konsultasi mengenai revisi dari hasil ujian proposal skripsi	
6	09/06/2022	Konsultasi mengenai laporan hasil penelitian skripsi	
7	27/06/2022	Konsultasi mengenai revisi hasil penelitian skripsi	

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag  
NIP 192310022000031002

Malang, 27 Juni 2022

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIAUD

  
Akhmad Mukhlis, M.A  
NIP 19850212015310

## Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telp: (0341) 552398 Faksimile: (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [pag\\_uinmalang@gmail.com](mailto:pag_uinmalang@gmail.com)

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN GAME BERBASIS POWERPOINT TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN ANAK KELOMPOK A DI TK MAMBA'UL KHOIR PASURUAN

Validator : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

#### A. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media game berbasis powerpoint yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda checklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk menilai kesesuaian kualitas media.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.
4. Terima kasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai Ahli Media.

#### B. Penilaian

Sangat Sesuai	: 5
Sesuai	: 4
Cukup Sesuai	: 3
Kurang Sesuai	: 2
Sangat Tidak Sesuai	: 1

#### C. Lembar Penilaian

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pemilihan gambar yang menarik					✓
2	Pemilihan kombinasi warna yang menarik				✓	
3	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan mudah dibaca				✓	
4	Kesesuaian ukuran huruf pada permainan				✓	
5	Kesesuaian penempatan gambar sehingga tidak mengganggu proses permainan					✓



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telpone (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [pag\\_uinmalang@gmail.com](mailto:pag_uinmalang@gmail.com)

6	Kemudahan desain permainan				√	
7	Permainan dibuat dengan teknologi laptop/komputer sehingga aman dan mudah					√
8	Media dapat digunakan secara individual maupun kelompok					√

Saran :

Diperhatikan kombinasi warnanya antara warna background dan tulisan sehingga tulisan dan gambar dapat terlihat dengan jelas.

Malang, 02 Februari 2022

Rikza Anandana Susanti, M.Pd

NIP.

19890805201608012017



## Lampiran 8. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

---

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**  
**“PENGEMBANGAN GAME BERBASIS POWERPOINT**  
**TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN ANAK KELOMPOK A**  
**DI TK MAMBA’UL KHOIR PASURUAN**

Validator : Melly Elvira, M.Pd

### A. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media game berbasis powerpoint yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda checklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk menilai kesesuaian kualitas media.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.
4. Terima kasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai Ahli Materi.

### B. Penilaian

Sangat Sesuai : 5  
Sesuai : 4  
Cukup Sesuai : 3  
Kurang Sesuai : 2  
Sangat Tidak Sesuai : 1

### C. Lembar Penilaian

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian permainan dengan usia peserta didik				√	
2	Kesesuaian permainan dengan nama permainan				√	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√		
4	Perintah dalam permainan mudah dipahami peserta didik			√		
5	Kesesuaian materi dengan media game powerpoint				√	
6	Memudahkan siswa untuk mengenalkan perilaku sopan santun					√
7	Kemudahan dalam memahami materi				√	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : [pag\\_uinmalang@ymail.com](mailto:pag_uinmalang@ymail.com)

---

Saran :

Point 3 dan 4, saya lihat point depannya masih belum sesuai isi dan judul.

Malang, 02 Februari 2022  
Validator

Melly Elvira, M.Pd  
NIP. 199010192019023012

## Lampiran 9. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN "PENGEMBANGAN GAME BERBASIS POWERPOINT TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN ANAK KELOMPOK A DI TK MAMBA'UL KHOIR PASURUAN

Validator : Mustaghfiroh, S.Pd

#### A. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi penilaian, dimohon Bapak/Ibu untuk mencermati terlebih dahulu media game berbasis powerpoint yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda checklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk menilai kesesuaian kualitas media.
3. Apabila terdapat saran dari Bapak/Ibu dapat dicantumkan pada lembar yang telah disediakan.
4. Terima kasih diucapkan kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai Ahli Materi.

#### B. Penilaian

Sangat Sesuai : 5  
Sesuai : 4  
Cukup Sesuai : 3  
Kurang Sesuai : 2  
Sangat Tidak Sesuai : 1

#### C. Lembar Penilaian

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan permainan membantu guru dalam proses pembelajaran				✓	
2	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Permainan mampu menarik minat peserta didik untuk memainkan hingga selesai				✓	
4	Permainan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik				✓	
5	Gambar yang digunakan dalam permainan terlihat jelas			✓		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

6	Gambar permainan sesuai dengan perintah permainan				✓	
7	Pemilihan kegiatan main sesuai usia peserta didik					✓

Saran :

Media berbasis powerpoint dalam kegiatan bermain sudah baik, hanya saja akan lebih baik lagi jika gambar / mediannya disesuaikan karena gambar terlalu kecil dan kurang sesuai jika digunakan untuk anak yang jumlahnya banyak.

Malang, 4 - Februari 2022

Mustaghfirah, S.Pd

## Lampiran 10. Instrumen Angket Penilaian

### Instrumen Penilaian Game Berbasis Powerpoint Terhadap Perilaku Baik Anak

Subjek Penelitian :

Jumlah Butir :

NO	Butir Pertanyaan	Skor	
		1	0
1.	Anak mampu memahami cerita yang dibacakan		
2.	Anak mampu mengenal perilaku baik/sopan dan buruk		
3.	Anak mampu mengetahui perilaku yang berlawanan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan		
4.	Anak mampu mengenal perbendaharaan kata sifat (pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)		
5.	Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)		
6.	Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		

#### Keterangan:

1 : Setuju

0 : Tidak Setuju

## Lampiran 11. Instrumen Pengumpulan Informasi

### TABEL HASIL WAWANCARA TK MAMBAUL KHOIR

**Nama/Inisial** : Ibu Muna / IM (Partisipan 1)  
**Usia** : 40 tahun  
**Kode Wawancara** : Wawancara I,15/9/2020

Kode	Transkrip Pertanyaan	Transkrip Partisipan Jawaban	Pemadatan Fakta	Kategori
TKMK .W.IM. 1	Bagaimana sistem sekolah saat pandemi? Daring atau daring?	<b>Dulu sempat luring karena zona hijau, terus katanya zona oren lagi akhirnya daring lagi</b> , terus mau <i>home visit</i> juga sudah <i>prepare</i> segala macam, ternyata dari kepala desa ga boleh lagi, haduu mbak nuna..	Sempat mengadakan luring saat zona hijau, tetapi karena zona oren lagi maka kembali daring	Sistem sekolah 1
TKMK .W.IM. 2	Dari mulai kapan daring nya bu?	<b>Yaa sudah lama dari awal korona dari Maret</b> , cuma yang <b>luring itu hanya 2 minggu di akhir bulan Agustus</b> , yang lainnya dari awal sampai sekarang itu daring lagi	Sistem daring sudah mulai dari bulan Maret hingga sekarang	Sistem sekolah 1
			Sempat mengadakan luring hanya 2 minggu di akhir bulan Agustus	Sistem sekolah 1
TKMK .W.IM. 3	Kalau rencana pembelajaran selama COVID	Kalau selama COVID ini RPPM saja, kalau ga korona kan RPPM dan RPPH	Selama COVID hanya membuat RPPM saja	Sistem sekolah 1

	bagaimana bu?			
TKMK .W.IM. 4	Saat pandemi ini bagaimana sistem belajar anak?	<b>Hari senin saja ambil tugas dan sekalian mengumpulkan tugas minggu lalu</b>	Anak ke sekolah untuk mengambil tugas dan menyerahkan tugas minggu lalu pada hari senin	Sistem sekolah 1
TKMK .W.IM. 5	Saya minta alamat sekolahnya ?	<b>Ohh iya, Jl. Buk Blimbing RT.03 RW.03 Desa Parerejo, Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur, Kode POS nya 67163</b>	TK Mamba'ul Khoir berada di Jl. Buk Blimbing RT.03 RW.03 Desa Parerejo, Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur – 67163	Identitas Sekolah 1
TKMK .W.IM. 6	Di sini ada berapa kelas bu?	Disini ada 4 kelas	TK Mamba'ul Khoir terdapat 4 kelas	Identitas sekolah 1
TKMK .W.IM. 7.	Kalau salah satu wali kelas kelompok A <i>sinten</i> bu?	<b>A1 ada bu Firoh, di B2 ada bu Ima</b> , enak bu Firoh, sama bu Firoh saja	Wali kelas kelompok A1 ada bu Firoh dan kelompok A2 bu Ima	Identitas sekolah 2
TKMK .W.IM. 8	Disini ada proyektor bu?	<b>Ga punya aku nun, gampang nanti pinjem ustadz Maji'ul Gufron</b> , ustadz dikasih DPR Anisah kalau ga salah, biasanya kita juga pinjam kesitu hehe.. sudah mengajukan tapi belum dapat	Sekolah tidak mempunyai proyektor, tetapi jika dibutuhkan sekolah meminjam ke Pondok Pesantren Maji'ul Gufron	Identitas sekolah 1

TKMK .W.IM. 9	Disini pernah menerapkan media elektronik bu?	<b>Sempat mau menerapkan, buat lomba eh ternyata korona,</b> <i>wis</i> buat sama bu Ima ini, sama lomba <i>loose part</i> , nah aku sama bu Likha bagian <i>loose part</i> , bu Ima bagian yang elektronik itu, karena korona yaa ga jadi	Sekolah sempat akan menerapkan media elektronik untuk lomba tetapi tidak jadi karena ada wabah korona	Kondisi
---------------------	---	--	---	---------

**Nama/Inisial** : Ibu Firoh / IL (Partisipan 2)

**Usia** : 45 tahun

**Kode Wawancara** : Wawancara II,15/9/2020

Kode	Transkrip Pertanyaan	Transkrip Jawaban Partisipan	Pemadatan Fakta	Kategori
TKMK .W.IL. 1	Di kelompok A pernah menggunakan media apa saja?	Yaa <b>tergantung temannya se,</b> <b>kan menyesuaikan,</b> misalnya yang kita punya yaa balok, karpet <i>puzzle</i>	Bu Firoh menggunakan media yang sesuai dengan tema	Kondisi
TKMK .W.IL. 2	Kalau yang membuat sendiri ada apa saja?	Ada pernah <b>rumah pintar untuk memperkenalkan huruf pada anak, terus ada kentongan huruf</b> yang <i>viral</i> di <i>youtube</i> itu dan sudah saya <i>share</i> di <i>facebook</i> saya hehe. Jadi tergantung tema nya kalau	Contoh media buatan sendiri seperti rumah pintar untuk memperkenalkan huruf pada anak dan kentongan huruf	Kondisi



		rekreasi yaa menyesuaikan. <b>Kalau lembaga/sekolah sudah punya yaa kita ga buat, ga soro-soro lah mbak hehe. Kalau mengenalkan alat tradisional yaa kita bawaan kentongan,</b> kalau musik nya kognitif seperti mengenalkan angka, warna itu alat musiknya ada jimbe, kentongan, tombo. Pokoknya begitulaah..	Jika lembaga/sekolah sudah mempunyai media yang dibutuhkan maka tidak perlu membuat lagi, seperti saat mengenalkan alat tradisional tinggal membawa kentongan yang ada	Kondisi
TKMK .W.IL. 3	Kalau respon nya anak-anak bagaimana kalau dikenalkan media?	<b>Yaa sangat antusias sekali, suka. Pokoknya hal baru dan menarik pasti suka. Kalau biasa-biasa yaa gitu, tapi tergantung kalau suasananya kemistrinya sama anak-anak dapat yaa senang terus wis</b>	Anak sangat antusias jika ada hal baru dan menarik. Kalau biasa saja akan bosan, tetapi tergantung pembawaan guru masing-masing	Persepsi
TKMK .W.IL. 4	Kalau buat media untuk meningkatkan perilaku naik anak ada bu?	Biasanya kita lewat <b>dongeng, ada boneka, wayang. Pokoknya melalui cerita biasanya</b>	Bu Firoh biasanya menyampaikan melalui cerita/dongeng untuk meningkat nilai moral anak	Kondisi
TKMK .W.IL. 5	Kendalanya saat menyampai kan tentang perilaku	<i>Wong arek</i> mbak yaa, <b>maksimal 5 menit kita bercerita, setelah itu sudah gulung komeng</b> hehe namanya juga anak. Jadi membukanya	Kendala dalam menyampaikan cerita untuk meningkatkan tentang perilaku baik	Persepsi

	baik apa saja bu?	yang menarik terus segera bercerita, segera memberikan pesan yang diberikan, terus segera ditutup, <i>ga suwe-suwe</i> . Kalau mau lama yaa <i>to be continue</i> , besok masuk lagi yaa	adalah tidak boleh lebih dari 5 menit karena semakin lama konsentrasi anak semakin menurun	
TKMK .W.II. 6	Kalau menerapkan pakai media elektronik pernah?	Emm <b>pakai laptop sih, soalnya proyektor ga punya haha. Biasanya saya putarkan itu loh Nusa dan Rara</b> kayak gitu, soalnya kalau buat sendiri saya ga bisa hehe	Bu Firoh pernah menggunakan media elektronik laptop untuk memutar video Nusa dan Rara	Kondisi
TKMK .W.II. 7	Kalau perilaku baik anak itu ada di tema apa? Semester berapa?	<b>Di tema keluarga, diriku, yaa semua. Di binatang juga ada seperti tidak memukul binatang kayaknya semua tema masuk, tema tanaman nanti tanamannya disirami, halaman di sapu kan kebersihan sebagian dari iman, kalau keluarga tadi salim dan salam. Kebutuhan juga masuk seperti do'a makan, duduknya kalau mau makan posisinya bagaimana</b> yaa, jadi kaya indikatornya moral ini	Tentang perilaku baik anak terdapat di semua tema, seperti di tema binatang yaitu tidak memukul binatang, di tema tanaman ada menyirami tanaman, di tema kebersihan ada menyapu halaman, di tema keluarga ada salam dan salam kepada orang tua, di tema kebutuhanku ada do'a makan serta posisi duduk yang benar saat makan dan lain sebagainya	

## Lampiran 12. Dokumentasi



Ice breaking



Penerapan powerpoint game secara bersama-sama



Penerapan powerpoint game secara individu



Foto bersama anak kelompok A beserta guru kelas

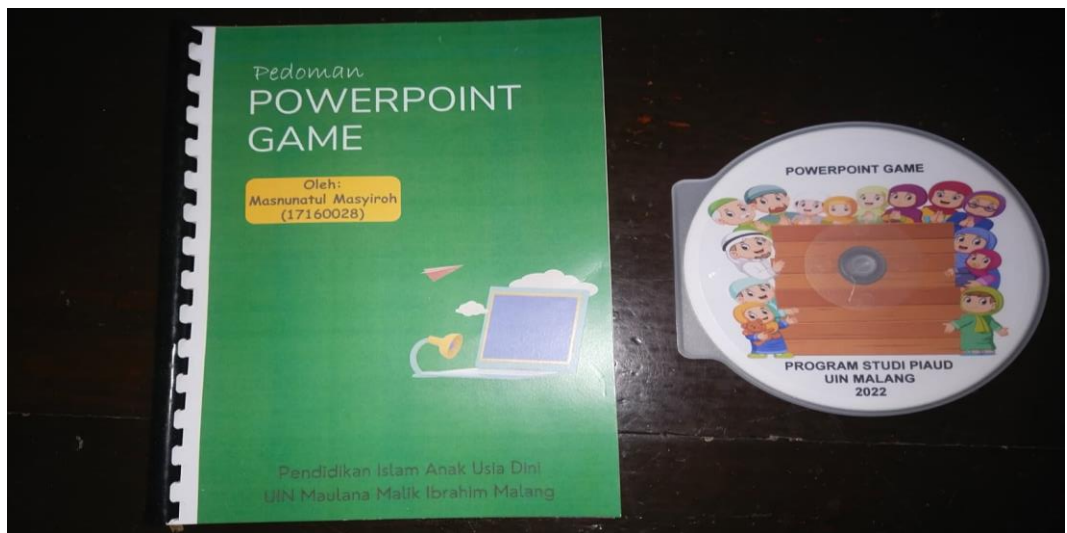


Foto produk media powerpoint game dan buku pedoman



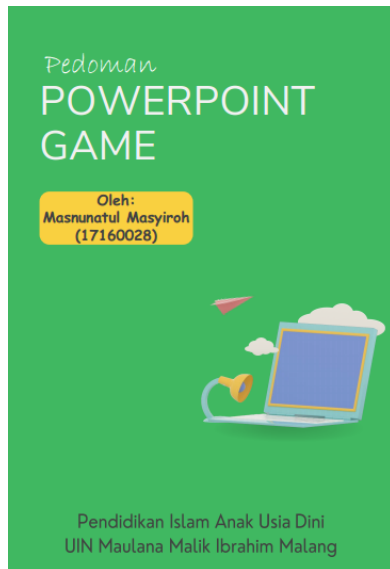
Penyerahan produk media powerpoint game



Foto bersama para guru TK Mambaul Khoir



## Lampiran 13. Buku Pedoman Penggunaan



### Langkah-langkah Pembuatan Powerpoint Game

- Siapkan alat dan bahan
- Nyalakan komputer/laptop kemudian buka Microsoft Powerpoint


-Membuat *background*:

- Download gambar dengan format jpg di Google untuk dijadikan *background* sesuai keinginan
- Tambah gambar tersebut ke dalam *slide* dengan cara klik design -> format background-> picture or texture fill -> insert -> pilih gambar yang telah didownload sebelumnya -> open

-Membuat gambar:

- Download gambar dengan format png di Google untuk menambahkan gambar dalam *background* sebagai materi game
- Tambah gambar tersebut ke dalam *slide* dengan cara klik insert -> pictures -> pilih gambar yang telah didownload sebelumnya -> open

7




-Membuat game tebak gambar:

- Buatlah sebuah gambar (lihat cara membuat gambar diatas)
- Buatlah sebuah bentuk (contoh: kotak bulat,segitiga dan lain sebagainya) ke dalam *slide* dengan cara klik shapes -> pilih bentuk yang diinginkan -> buat dan tarik sesuai dengan ukuran sedang sebanyak 3 kali (sebanyak pilihan yang ingin diberikan)
- Berilah warna pada bentuk-bentuk yang telah dibuat diatas dengan cara klik shape format -> shape fill -> pilih warna yang diinginkan

-Membuat pilihan benar dan salah:

- Buatlah *slide* benar dan *slide* salah
- Klik sebuah bentuk (cara membuat bentuk seperti membuat game tebak kata) kemudian klik kanan -> Hyperlink -> place in this document -> pilih *slide* salah jika pilihan tersebut salah dan pilih *slide* benar jika Pilihan tersebut benar (lakukanlah diakhir untuk semua game)


8



-Membuat memory game:

- Tambahkan gambar/huruf/kalimat yang akan diberikan untuk bermain memory game sebanyak pilihan yang ingin diberikan
- Buatlah sebuah bentuk (contoh: kotak bulat,segitiga dan lain sebagainya) untuk menutupinya dengan cara klik shapes -> pilih bentuk yang diinginkan -> buat dan tarik sesuai dengan ukuran gambar/huruf/kalimat tersebut
- Berilah warna pada bentuk-bentuk yang telah dibuat diatas dengan cara klik shape format -> shape fill -> pilih warna yang diinginkan
- Klik home -> select -> selection pane -> klik bentuk tersebut kemudian berilah nama dengan urutan
- Klik bentuk tersebut kemudian klik animation -> more exit effects -> basic swivel -> trigger on click of -> klik sesuai urutan bentuk
- Klik add animation -> more exit effects -> disappear -> trigger -> klik sesuai bentuk urutan
- Munculkan animation pane dengan cara klik animation -> animation pane -> klik kanan effect yang pertama yaitu basic swivel pada animation pane -> timing -> centanglah rewind hen done playing
- Lakukanlah hal yang sama pada bentuk-bentuk yang lainnya


9



-Membuat game labirin:

- Buatlah sebuah *background* pada *slide* (lihat cara membuat *background* diatas)
- Hyperlink *background* tersebut ke *slide* yang salah (lihat cara membuat pilihan benar dan salah)
- Masukkan gambar sesuai keinginan sebagai penunjang permainan
- Buatlah jalan untuk dilalui dengan cara klik insert -> shapes -> pilih bentuk kotak -> buat dan tarik sesuai keinginan untuk membuat jalan
- Hyperlink jalan tersebut ke *slide* yang benar (lihat cara membuat pilihan benar dan salah)

10



### Petunjuk Penggunaan Powerpoint Game

1. Hidupkan komputer/laptop kemudian buka file powerpoint yang telah disiapkan di microsoft powerpoint
2. Tayangkan pada proyektor lcd (bila ada) untuk memudahkan siswa dalam melihat dan agar dapat bermain bersama
3. Guru menjalankan permainan sesuai dengan pilihan siswa, jika benar akan menuju *slide* benar sehingga dapat melanjutkan permainan, tetapi jika salah akan menuju *slide* salah dan mengulaginya hingga benar
4. Guru menjelaskan atau menceritakan alasan mengapa benar dan salah

11

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Masnunatul Masyiroh  
NIM : 17160028  
Tempat, tanggal lahir : Malang. 26 Oktober 1998  
Alamat : Jl. Buk Blimbing No.64 RT.03/RW.03 Dusun Blimbing Desa  
Parerejo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan Jawa Timur  
Nomor HP : 089639199300  
Email : masyirohmasnunatul@gmail.com

### Riwayat Pendidikan :

1. Pendidikan formal
  - a. TK Islam Almaarif 01 Singosari (2003-2005)
  - b. MI Almaarif 02 Singosari (2005-2011)
  - c. SMP Islam 01 Singosari (2011-2014)
  - d. SMA Islam Almaarif Singosari (2014-2017)
2. Pendidikan non-formal
  - a. Mahad Dar Al-Hikmah Malang (2003-2009)
  - b. PPQ. Nurul Huda Singosari (2009-2015)
  - c. TPQ. Bayti Jannati Singosari (2015-2017)
  - d. Mahad Sunan Ampel Al-Aly (2017-2018)

### Riwayat Organisasi

1. Ketua Devisi Al-Quran Muharrikah Mabna ABA (2017-2018)
2. Anggota Devisi Inventaris Musyrifah HTQ UIN Malang (2018-2019)
3. Ketua Panitia Pondok Ramadhan LPQ Wardatul Ishlah Malang (2019)