

**MEDIA GAMIFIKASI KOSAKATA *ORDINAL NUMBER* BAHASA
INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR KRISTEN PETRA BEKASI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Teknologi Pendidikan*

SKRIPSI



Disusun oleh :

Sandra Margaretha

NIM. 1807287

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**MEDIA GAMIFIKASI KOSAKATA *ORDINAL NUMBER* BAHASA
INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR**

oleh
Sandra Margaretha
NIM 1807287

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Sandra Margaretha
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Sandra Margaretha

NIM 1807287

**MEDIA GAMIFIKASI KOSAKATA *ORDINAL NUMBER* BAHASA
INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR KRISTEN PETRA BEKASI**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Dadang Sukirman, M.Pd

NIP. 195910281987031002

Pembimbing II



Dr. Budi Setiawan, M.Pd

NIP. 920200419851107101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 196912042005011002

**MEDIA GAMIFIKASI KOSAKATA *ORDINAL NUMBER* BAHASA
INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR KRISTEN PETRA BEKASI**

Sandra Margaretha

1807287

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud membahas mengenai media gamifikasi kosakata *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD. Tujuannya untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan, proses desain dan pengembangan serta mengetahui respon dari para pengguna sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini didasari oleh temuan terkait perkembangan media gamifikasi *powerpoint* serta temuan terkait kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran di sekolah. Responden adalah siswa kelas V SD Kristen Petra. Kemudian didapat rumusan masalah 1) Bagaimana rancangan pembelajaran gamifikasi menggunakan media *powerpoint*?, 2) Bagaimana proses pengembangan media gamifikasi menggunakan media *powerpoint*?, 3) Bagaimana respon pengguna terhadap media gamifikasi menggunakan *powerpoint*?, 4) Apakah terdapat efektifitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi *Ordinal Number* menggunakan media *powerpoint*?. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan model pengembangan ADDIE. Tempat penelitian dilakukan di SD Kristen Petra Bekasi. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa studi dokumentasi dan angket. Dalam proses penelitian yang dilakukan melalui serangkaian prosedur, dihasilkan satu media gamifikasi dengan menggunakan media *powerpoint* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SD yang dikembangkan berdasarkan penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media dan pengguna. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli (ahli media dan ahli media) dan pengguna terhadap beberapa aspek, media pembelajaran berada pada kategori “layak” dengan skor yang diperoleh dari ahli materi 94,3% dan 80% ahli media. Media pembelajaran menurut penilaian pengguna mendapat skor 94% dengan kategori sangat layak, sehingga media ini dapat digunakan atau dikembangkan lebih baik lagi. Para pengguna merasa sangat antusias pada saat menggunakan media pembelajaran gamifikasi *powerpoint* yang sudah dikembangkan sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata *Ordinal Number*.

Kata Kunci: Media Gamifikasi, Media *Powerpoint*, *Ordinal Number*, Bahasa Inggris.

**GAMIFICATION MEDIA ORDINAL NUMBER ENGLISH VOCABULARY
USING POWERPOINT MEDIA FOR PETRA BEKASI CHRISTIAN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Sandra Margaretha

1807287

ABSTRACT

This study intends to discuss the Ordinal Number vocabulary gamification media using PowerPoint media in English subjects in elementary schools. The aim is to describe the development plan, the design and development process and to find out the response from users so that the product developed can be declared fit for use in learning. This research is based on findings related to the development of PowerPoint gamification media and findings related to the lack of variation in the use of instructional media in schools. Respondents were fifth grade students at Petra Christian Elementary School. Then obtained the formulation of the problem 1) What is the design of gamification learning using PowerPoint media?, 2) What is the process of developing gamification media using PowerPoint media?, 3) How is the user's response to gamification media using PowerPoint?, 4) Is there effectiveness in student learning outcomes after using the media? Ordinal Number gamification using powerpoint media?. This study used the Quasi Experiment method with the ADDIE development model. The location of the research was at Petra Christian Elementary School in Bekasi. Data collection was carried out through instruments in the form of documentation studies and questionnaires. In the research process which was carried out through a series of procedures, a gamification media was produced using PowerPoint media for English subjects in elementary schools which was developed based on assessments and input from material experts and media experts and users. Based on the results of the assessment carried out by experts (media experts and media experts) and users on several aspects, learning media is in the "decent" category with scores obtained from material experts of 94.3% and 80% of media experts. Instructional media according to user ratings scored 94% in the very feasible category, so that this media can be used or developed even better. Users feel very enthusiastic when using PowerPoint gamification learning media that has been developed so that they can improve their mastery of Ordinal Number vocabulary.

Key words: *Gamification Media, Powerpoint Media, Ordinal Number, English.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	8
2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Kegunaan Media Pembelajaran.....	13
2.2.5 Dampak Media	14
2.3 Media <i>Powerpoint</i>	15
2.3.1 Pengertian.....	15
2.3.2 Prinsip Pengembangan Media <i>Powerpoint</i>	16
2.3.3 Fungsi Media <i>Powerpoint</i>	17
2.4 Pembelajaran Media Gamifikasi	18
2.4.1 Pengertian.....	18

2.4.2	<i>Games for Language Learning</i>	20
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Gamifikasi	21
2.4.4	Tantangan Gamifikasi bagi Pendidik	23
2.5	Pembelajaran Bahasa Inggris	23
2.5.1	Pengertian.....	23
2.5.2	Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris (<i>English Vocabularies</i>) di Sekolah Dasar	26
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	28
3.1.1	Pendekatan Penelitian	28
3.1.2	Metode Penelitian.....	28
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
3.4	Pengumpulan Data.....	29
3.5	Teknik Analisis Instrumen	33
3.2	Teknik Analisis Data	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Pengembangan Media <i>Powerpoint</i>	37
4.1.1	Tahap Analisis.....	37
4.1.2	Tahap Perancangan Produk.....	40
4.1.3	Tahap Pengembangan Produk.....	44
4.1.4	Tahap Implementasi dan Evaluasi	45
4.1.5	Penilaian Ahli Terhadap Kelayakan Media <i>Powerpoint</i>	47
4.1.6	Penilaian Pengguna (<i>User Review</i>)	54
4.2	Penggunaan Media dalam pembelajaran	55
4.2.1	Analisis Data	55

4.2.1.1	Uji Validitas.....	55
4.2.1.2	Uji Reliabilitas	58
4.2.2	Deskripsi Hasil Posttest.....	59
4.2.2.1	Skor Hasil <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen	59
4.2.2.2	Skor Hasil Posttest Kelompok kontrol.....	60
4.2.3	Analisis Data	60
4.2.3.1	Uji Normalitas	60
4.2.3.2	Uji Homogenitas	61
4.3	Pembahasan Berdasarkan Rumusan Masalah	63
4.3.1.1	Rancangan Pembelajaran Media Gamifikasi Menggunakan Media <i>Powerpoint</i>	63
4.3.2	Proses Pengembangan Media Gamifikasi Pembelajaran Kosakata Menggunakan Media <i>Powerpoint</i>	65
4.3.3	Penilaian Ahli Terhadap Media Gamifikasi Menggunakan Powerpoint	68
4.3.4	Efektivitas Media Gamifikasi <i>Powerpoint</i> untuk pembelajaran	70
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		74
5.1	Simpulan.....	74
5.2	Rekomendasi	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Kuasi Eksperimen	28
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Naskah Praproduksi	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Produk	31
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Korelasi	34
Tabel 4.1 Analisis Karakteristik Siswa	38
Tabel 4.2 Analisis Lingkungan Belajar	39
Tabel 4.3 Analisis Perangkat Produksi	40
Tabel 4.4 Garis Besar Isi Media.....	41
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Hasil Penilaian Naskah Praproduksi	47
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Naskah Praproduksi	49
Tabel 4.8 Data Kuantitatif Hasil Penilaian Produk Ahli Materi	50
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Produk Penilaian Ahli Materi	52
Tabel 4.10 Data Kuantitatif Hasil Penilaian Produk Ahli Media.....	53
Tabel 4.11 Sebaran subjek penelitian.....	55
Tabel 4.12 Kriteria Validitas Soal.....	56
Tabel 4.13 Skor <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen	60
Tabel 4.14 Skor <i>Posttest</i> Kelompok kontrol	60
Tabel 4.15 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	61
Tabel 4.16 <i>Test of Homogeneity of Variance</i>	61
Tabel 4.17 Hasil <i>posttest</i> kelompok eksperimen	70
Tabel 4.18 Skor Akhir Akumulatif <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	71
Tabel 4.19 Hasil <i>posttest</i> kelompok kontrol	72
Tabel 4.20 Skor Akumulatif <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan <i>Slide Powerpoint</i>	45
Gambar 4.2 Pelaksanaan Implementasi Penggunaan Media.....	46
Gambar 4.3 Penilaian Kuantitatif Pengguna.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	80
Lampiran 2	99

DAFTAR PUSTAKA

- Arnold, B. J. (2014). *Gamification in education. Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*, 21(1), 32-39.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. Hasan Shadily & John M. Echols. (2003). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.
- Hollingsworth, Pat & Gina Lewis. (2008). *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan*
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen. Lombok: Nashir Al Kutub Indonesia*.
- Keasyikan Kegiatan Pembelajaran di Kelas. (Alih bahasa: Dwi Wulandari). Jakarta: PT Indeks.
- Jusuf, Heni. (2016) "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom* 4, no. 3.
- Mutmainnah, M. M. (2021, October). **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT UNTUK PEMBELAJARAN GRAMMAR TINGKAT SMP**. In *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga) (Vol. 1, No. 1, pp. 484-492)*.
- Mustakim, Z. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif flash flip book terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem pernapasan (kuasi eksperimen di SMA Negeri 1 Pebayuran).
- Muthoharoh, M. (2019). *Media powerpoint dalam pembelajaran*. Tasyri: *Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.

- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792-8799.
- Riska Sariani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Dengan Konsep Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Smp Katolik Santo Paulus Singaraja (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Silalahi, U., & Atif, N. F. (2015). Metode penelitian sosial kuantitatif.
- Sitorus, Meyhart Bangkit. (2016). "Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan," studi literatur Tugas seminar 1 pasca sarjana teknik elektro. Universitas Gadjah Mada.
- Soendari, T. (2012). Metode Penelitian Deskriptif. Bandung, UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka, 17.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597-602.