

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BAHASA  
PAPAN MISTERI (*MYSTERY BOARD*) DALAM  
PEMBELAJARAN BERBICARA PADA SISWA KELAS  
III SEKOLAH DASAR**



Oleh :

**Nila Tresno Angganti  
1815115001  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2016**

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BAHASA PAPAN MISTERI  
(*MYSTERY BOARD*) DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA PADA SISWA  
KELAS III SEKOLAH DASAR

(2016)

Nila Tresno Angganti

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media inovatif yang dapat membantu guru untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg dan Gall. Media permainan bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) telah di uji coba oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli bahasa dengan rata-rata hasil uji coba ini adalah 88,3%. Selain itu, permainan ini melalui tiga tahapan, yaitu tahap *one to one* dengan tiga siswa, *small group* dengan delapan siswa, dan *field test* dengan dua puluh siswa. Rata-rata penilaian siswa terhadap produk permainan ini naik dari 91,5% pada *small group* menjadi 92,3% pada tahap *field test*. Hal ini menunjukkan bahwa media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) sudah tepat sasaran dan layak digunakan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Media, papan misteri, pembelajaran berbicara.

MYSTERY BOARD MEDIA OF LANGUAGE GAME DEVELOPMENT IN  
LEARNING TO SPEAK FOR THIRD GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

(2016)

*Nila Tresno Angganti*

ABSTRACT

*This research and development is intended to produce mystery board media of language game in learning to speak for third grade of elementary school. From the test result of data analysis, can be concluded that the teacher needs an innovative medium that can help teachers to develop the student's speaking ability. This research and development is using the Borg and Gall models. Mystery board media of language game has been tested by two experts that is media and linguist expert with the average results of these trials was 88.3%. In addition, this game through three stages: stage one to one with three students, small group with eight students, and field test with twenty students. The student assessment average for this game product increased from 91.5% in the small group became 92.3% at the stage of field test. This shows that the mystery board media of language game has been targeted and appropriate to be used as a medium to develop the speaking skills for third grade of elementary school.*

*Keywords: Media, mystery board, learning to speak.*

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nila Tresno Angganti  
No. Registrasi : 1815115001  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Desember 2015 sampai bulan Januari 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul apabila pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 8 Februari 2016  
Yang membuat pernyataan

Nila Tresno Angganti

## MOTTO

“Do it now or never. Cause you’ll never know either you will get the second chance or not”

“Lakukan sekarang atau tidak sama sekali. Karena kamu tidak akan pernah tahu apakah kamu akan mendapatkan kesempatan kedua atau tidak”

## PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini untuk Ibu, kakak-kakak, serta keluarga terdekat saya. Terimakasih saya ucapkan kepada Ibu, kakak-kakak, serta keluarga terdekat saya yang senantiasa mendukung, membantu dan selalu mendoakan saya selama ini. Semoga semua hasil kerja keras saya dapat membuat kalian bangga dan tersenyum.

Terimakasih saya ucapkan kepada Ibu Dra. Gustiyarmi, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Sri Sugiati, M.Pd selaku pembimbing II saya yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing serta memberikan masukan-masukan kepada saya.

Terimakasih kepada Achmad Faisal yang selalu mendukung dan mendoakan saya hingga saat ini. Terimakasih telah membantu saya dan senantiasa menyempatkan waktu untuk menemani saya dalam penulisan skripsi saya.

Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya, Dinda yang selalu saling mendukung, mendoakan, dan hampir setiap hari mengerjakan skripsi bersama hingga akhirnya selesai, Risti yang selalu bertanya “Skripsi gimana Kak?” yang selalu memotivasi saya untuk segera selesai, Femi dan Ghanis yang selalu mendukung dan memberikan pandangan hidup ke depannya setelah saya lulus.

Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya, Ridha, Nur Fachrunnisa, Ambar, dan Amy yang selalu saling mendukung, mendoakan dan mengingatkan untuk dapat wisuda bersama. Terimakasih untuk selalu dapat membuat saya tersenyum kapanpun dan dimanapun hingga selalu memberikan semangat untuk saya. Kita dipersatukan di akhir, tapi ini adalah awal. Semoga kita tidak menjadi kupu-kupu.

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*) dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar" dapat diselesaikan.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terima kasih kepada Ibu Dra. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Sri Sugiarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang mendukung dari berbagai pihak.

Akhir kata peneliti berharap semoga produk pengembangan yang di buat oleh peneliti dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi guru sekolah dasar untuk inspirasi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Jakarta, 8 Februari 2016

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Ruang Lingkup .....	8
D. Fokus Pengembangan .....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan .....	11
1. Hakikat Media Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> )... 11	
a. Pengertian Media .....	11
b. Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> )..... 16	
2. Hakikat Kemampuan Berbicara .....	23
a. Pengertian Pembelajaran Berbicara..... 23	
b. Metode Pembelajaran Berbicara .....	28
c. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara .....	29
3. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar .....	32
4. Model Pengembangan Borg dan Gall .....	33
5. Rancangan Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> )..... 36	
6. Panduan Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> )..... 37	
7. Manfaat Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> ) .....	38
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	39
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN</b> .....	43

A. Strategi Pengembangan.....	43
1. Tujuan Pengembangan.....	43
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3. Metode Pengembangan.....	43
4. Responden .....	44
5. Instrumen.....	45
a. Teknik Pengumpulan Data.....	45
b. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
6. Kisi-kisi Instrumen.....	46
a. Instrumen Produk Permainan.....	46
b. Instrumen Pembelajaran Berbicara Siswa .....	50
B. Prosedur Pengembangan .....	53
C. Teknik Evaluasi .....	64
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>67</b>
A. Nama Produk .....	67
B. Karakteristik Produk .....	67
1. Pengembangan Permainan .....	67
2. Peralatan Permainan .....	68
3. Panduan Permainan .....	68
4. Aturan Permainan.....	69
5. Keterangan Kartu Permainan .....	69
6. Spesifikasi Produk .....	70
7. Deskripsi Pembuatan Produk .....	71
8. Kelebihan Produk .....	74
9. Kelemahan Produk .....	75
C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	75
D. Hasil Uji Coba.....	76
1. Analisis Kebutuhan .....	76
2. Hasil Uji Coba Ahli .....	77
3. Hasil Uji Coba <i>One to One Evaluation</i> .....	79
4. Hasil Uji Coba <i>Small Group Evaluation</i> .....	79
5. Hasil Uji Coba <i>Field Test Evaluation</i> .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi .....	82
C. Saran.....	83
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penilaian untuk (ahli media) .....	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen penilaian untuk (ahli bahasa) .....	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen penilaian <i>One to One and Small Group</i> .....	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen penilaian <i>Field Test Evaluation</i> .....	51
Tabel 3.6 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	56
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media.....	77
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Permainan Bahasa Papan Misteri ( <i>Mystery Board</i> ) .....	37
Gambar 3.1 Desain Papan Permainan .....	58
Gambar 3.2 Desain Kartu Petunjuk Permainan .....	59
Gambar 3.3 Desain Kartu Peraturan Permainan .....	59
Gambar 3.4 Desain Kartu Perintah Reka Cerita Gambar .....	60
Gambar 3.5 Desain Kartu Perintah Bercerita.....	60
Gambar 3.6 Desain Kartu Perintah Memberi Petunjuk .....	60
Gambar 3.7 Ragam Gambar Reka Cerita Gambar.....	61
Gambar 3.8 Ragam Gambar Bercerita .....	61
Gambar 3.9 Ragam Gambar Memberi Petunjuk.....	62
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan .....	72
Gambar 4.2 Contoh Kartu Perintah Permainan .....	73
Gambar 4.3 Contoh Kartu Bergambar .....	74

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Garis Rentang Skor .....	52
Bagan 3.2 Tahapan Pengembangan Borg dan Gall .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan .....	84
Lampiran 2 Instrumen Ahli .....	85
Lampiran 3 Kuesioner Tahap <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i> .....	91
Lampiran 4 Kuesioner Tahap <i>Field Test</i> .....	93
Lampiran 5 Hasil Analisis Kebutuhan .....	95
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Ahli .....	97
Lampiran 7 Hasil Perhitungan <i>One to One</i> .....	103
Lampiran 8 Hasil Perhitungan <i>Small Group</i> .....	104
Lampiran 9 Hasil Perhitungan <i>Field Test</i> .....	105
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian .....	106
Lampiran 11 Produk Permainan .....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Kegiatan pembelajaran di sekolah terjadi secara timbal balik antara guru dengan siswa. Kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif, harus disertai dengan penggunaan metode dan strategi pengajaran yang tepat sehingga siswa mampu menyerap kompetensi yang diberikan guru dan memberikan umpan balik selama proses pembelajaran.

Menurut Winkel dalam Siregar, pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa<sup>1</sup>. Kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini cenderung lebih menitikberatkan dengan penggunaan metode konvensional yang disertai dengan media pembelajaran yang kurang mendukung, selain itu kreatifitas seorang guru kurang dioptimalkan. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu cara serta strategi yang efektif dan menyenangkan dengan mempertimbangkan bagaimana karakter rata-rata siswa dikelas.

---

<sup>1</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Cet I; Bogor: Ghalia Indonesia, Oktober 2010), h. 12.

Proses pembelajaran yang baik dan efektif berlangsung dua arah yakni terjadinya interaksi yang baik antar guru dengan siswa. Interaksi yang terjalin didukung dengan penggunaan metode serta media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap, memahami, serta menerapkan kompetensi pembelajaran.

Interaksi antar guru dengan siswa selama proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi dari informator melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Informasi yang disampaikan oleh guru yang berperan sebagai informator yakni berupa isi atau materi ajar yang ada dalam kurikulum selama proses pembelajaran. Salurannya berupa media pembelajaran serta penerima pesannya yaitu siswa.

Proses komunikasi dalam proses pembelajaran tidak selamanya berjalan lancar. Tidak sedikit pesan dalam materi ajar dikomunikasikan dengan cara yang kurang tepat, dan tidak sedikit pula siswa yang tidak dapat menyerap dengan baik. Hal tersebut merupakan hambatan dalam proses komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hambatan yang terjadi disebabkan oleh beberapa faktor seperti hambatan psikologis yang meliputi minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, dan hambatan fisik pada diri siswa ataupun guru; hambatan kultural meliputi perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan; dan

hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi lingkungan sekitar.

Salah satu cara untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran yaitu berbicara. Berbicara termasuk salah satu keterampilan dasar dalam bahasa Indonesia. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina hubungan bermasyarakat, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Kegiatan berbicara didalam kelas memiliki aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik.

Keterampilan berbicara setiap siswa tergantung pada karakteristik masing-masing siswa. Hal ini menjadi masalah yang cukup berarti selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mengalami krisis percaya diri, beberapa terlalu aktif, serta sebagian lainnya memiliki kemampuan yang lamban dalam memahami materi ajar. Krisis percaya diri siswa meliputi, ketidakberanian dalam mengemukakan pendapat, keseganan untuk turut aktif selama proses pembelajaran, ketakutan untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan, keseganan untuk ikut berbicara dalam presentasi kelompok, serta keseganan untuk bergaul dengan teman sekelas. Masalah ini sangat menghambat perkembangan keterampilan berbicara siswa.

Penyebab masalah yang timbul, baik dari faktor intern siswa maupun faktor ekstern siswa. Faktor intern siswa meliputi faktor fisiologis yang mana berhubungan dengan keadaan jasmani siswa dan faktor psikologis yang

berhubungan dengan keadaan kejiwaan siswa. Faktor eksternal siswa meliputi faktor sosial yang mana berhubungan dengan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat; faktor non-sosial yang mana berhubungan dengan sarana dan prasarana sekolah, waktu belajar, rumah, dan alam. Semua masalah tersebut tidak hanya berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran, namun juga berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Setiap siswa memiliki kemampuan penyerapan ilmu dan kemauan untuk belajar yang berbeda termasuk minat dan bakat yang berbeda. Namun, pada kenyataannya tidak semua guru memahami hal tersebut. Tiap-tiap siswa memiliki masalah yang berbeda selama proses pembelajaran.

Dibutuhkan kepedulian guru untuk memahami kepribadian tiap-tiap siswa sehingga bisa diterapkan strategi serta media pengajaran yang tepat untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa, harus terlebih dahulu didasari oleh kemampuan mendengarkan, kemampuan mengucapkan, serta penguasaan kosakata. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menarik dan memotivasi siswa untuk berbicara dan memiliki keberanian untuk berkomunikasi.

Media yang efektif menurut guru belum tentu sesuai dengan karakter siswa untuk memahami kompetensi yang diberikan oleh guru. Jika media tersebut tidak tepat diterapkan dalam proses pembelajaran, maka yang

terjadi adalah kesalahpahaman dalam penyampaian dan pemahaman kompetensi antar guru dan siswa, serta menimbulkan suasana kelas menjadi tidak menyenangkan dan tidak kondusif. Suasana inilah yang harus dihindari oleh guru, sehingga sangat diperlukan kreatifitas serta inovasi selama proses pembelajaran.

Diperlukan suatu metode dan media yang menarik, menyenangkan, serta mudah dipahami untuk menunjang pengembangan keterampilan berbicara siswa. Namun, media yang kerap digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara merupakan media yang hanya ada di dalam buku pelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi di bidang pendidikan khususnya pada pembuatan media yang akan digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa dalam lingkup sekolah dasar. Oleh karena itu, kreatifitas seorang guru dalam proses pengajaran harus lebih dioptimalkan.

Inovasi media pembelajaran terlebih dahulu harus memperhatikan karakteristik siswa pada umumnya serta disesuaikan dengan materi ajar yang hendak disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu, inovasi terhadap media pembelajaran juga harus memperhatikan bagaimana media tersebut dibuat dengan desain yang menarik dan aman bagi siswa. Media tersebut difokuskan pada bagaimana melatih dan mengembangkan keterampilan

berbicara siswa sehingga siswa dapat lebih percaya diri dan aktif selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dibuat media pembelajaran berupa permainan papan misteri (*mystery board*) yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Siswa turut berpartisipasi dalam permainan tersebut sehingga mampu mengembangkan kemampuan bernalar siswa, mampu melatih keaktifan siswa, serta mampu melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa dengan menyenangkan dan mudah dicerna oleh siswa.

Papan misteri (*mystery board*) yang akan dibuat diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga siswa dapat aktif selama proses pembelajaran; dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa; dan mengembangkan kemampuan bernalar siswa. Papan misteri (*mystery board*) memuat permainan yang sesuai dengan metode pembelajaran berbicara disertai dengan gambar-gambar. Muatan tersebut dibuat sedemikian rupa menjadi suatu perintah yang harus diselesaikan, dan kemudian siswa diharuskan untuk berbicara menjelaskan jawaban yang telah diselesaikan. Keharusan berbicara inilah yang akan melatih dan mengembangkan kemampuan berbicara siswa tanpa rasa malu dan takut lagi untuk berbicara dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Papan misteri (*mystery board*) ini didesain secara menarik bagi siswa sehingga diharapkan dengan desain yang menarik dapat menggugah siswa untuk antusias dalam

berpartisipasi. Bahasa yang digunakan dalam papan misteri (*mystery board*) ini dibuat sekomunikatif mungkin serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Papan misteri (*mystery board*) ini dapat dijadikan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Papan misteri (*mystery board*) ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berarti tentang melatih keterampilan berbicara. Selain itu, papan misteri (*mystery board*) ini juga bermanfaat untuk memunculkan keberanian berbicara siswa dalam belajar khususnya belajar bahasa Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran berbicara di sekolah.
2. Pengembangan media untuk keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.
3. Media yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah.
4. Mengembangkan keterampilan berbicara siswa melalui permainan bahasa papan misteri (*mystery board*).
5. Penggunaan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*).

### **C. Ruang Lingkup**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang dikembangkan oleh peneliti yang akan digunakan dalam pembelajaran berbicara. Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Permainan Bahasa papan misteri (*mystery board*)

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu permainan papan misteri (*mystery board*) dengan muatan berupa permainan bahasa yang melatih keterampilan berbicara siswa berdasarkan metode pembelajaran berbicara.

2. Jenjang Pendidikan

Sebagai mahasiswa jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), penelitian ini dilakukan di sekolah dasar. Kelas yang digunakan yaitu kelas tiga.

3. Mata Pelajaran

Permainan ini difokuskan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran berbicara.

### **D. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka fokus pengembangan dalam pengembangan ini

yaitu "Bagaimana mengembangkan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dalam pembelajaran berbicara pada siswa kelas III sekolah dasar?"

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Pengembangan papan misteri (*mystery board*) berupa sebuah papan misteri yang merupakan media permainan pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III sekolah dasar, tidak hanya memfokuskan pada hasil belajar. Tapi lebih daripada itu, dengan mengembangkan papan misteri (*mystery board*) ini dapat membantu mengoptimalkan keterampilan berbicara siswa melalui menceritakan kembali gambar berseri yang telah disusun, menjelaskan urutan membuat sesuatu, serta menceritakan pengalaman yang mengesankan.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Siswa**

Bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara dimuka (didepan) umum dan juga sebagai pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

#### **b. Guru**

Bagi guru sebagai bahan penambahan sumber belajar terhadap inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai

keterampilan berbicara dan juga hasil penelitian ini yang berbentuk papan misteri (*mystery board*) dapat digunakan sebagai acuan untuk pembelajaran bahasa Indonesia mengenai keterampilan berbicara

c. Sekolah

Bagi sekolah sebagai bahan penambahan sumber belajar terkait upaya meningkatkan serta mengembangkan potensi siswa yang dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan**

##### **1. Hakikat Media Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)**

###### **a. Pengertian Media**

Media merupakan perantara atau pengantar pesan yang diberikan pengirim kepada penerima pesan. Pesan disampaikan melalui sebuah saluran atau perantara baik berupa alat fisik atau melalui komponen dalam lingkungan sekitar. Melalui media, seseorang dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan ke penerima pesan dengan baik sehingga penerima pesan mengerti pesan apa yang dimaksudkan oleh pengirim pesan.

Gagne dalam Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>2</sup> Berdasarkan pendapat ini dapat dipahami bahwa komponen yang dimaksud merupakan segala bentuk elemen yang berada dalam ruang lingkup kehidupan siswa meliputi lingkungan sosial, alam, serta benda di sekitar siswa. Bentuk elemen tersebut sangat erat kaitannya dengan kehidupan siswa sehari-hari. Interaksi yang terjadi dalam lingkungan sosial siswa dapat merangsangnya untuk belajar dan memahami

---

<sup>2</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.6.

kehidupan sosial masyarakat. Bermain dengan alam merangsang siswa untuk belajar mengenal dan mencintai alam. Benda yang digunakan dan dilihat siswa di sekitar dapat merangsang siswa untuk belajar memahami segala fungsi dan manfaatnya. Berbagai jenis komponen inilah yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar baik secara diketahui ataupun tidak diketahui oleh siswa.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>3</sup> Pesan disalurkan melalui berbagai cara kepada penerima hingga memungkinkan terjadinya proses belajar dengan rangsangan yang diterima siswa. Melalui media, proses pembelajaran antara guru dengan siswa terlaksana dengan baik.

Menurut Suparman dalam Rayandra Asyhar, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>4</sup> Pendapat ini dapat dipahami bahwa pesan dan informasi yang dimiliki oleh pengirim pesan hendak disampaikan kepada penerima pesan menggunakan suatu alat komunikasi. Alat komunikasi yang dimaksud dapat berupa verbal dan non verbal. Alat komunikasi verbal yakni menggunakan lisan dalam interaksi langsung yang terjadi antara pengirim

---

<sup>3</sup> *Ibid*, h.7.

<sup>4</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta:Referensi Jakarta, 2012), h.4.

pesan dengan penerima pesan. Alat komunikasi non verbal dapat berupa surat baik surat elektronik ataupun tidak, bahasa isyarat, serta penggunaan simbol-simbol komunikasi. Penggunaan alat ini dimaksudkan agar penerima pesan dapat menerima dan memahami pesan serta informasi yang dimiliki oleh pengirim pesan dengan baik dan benar sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi.<sup>5</sup> Dalam proses komunikasi, diperlukan tiga komponen utama yakni pengirim pesan, perantara atau media, serta penerima pesan. Pengirim pesan merupakan seseorang yang memiliki pesan serta informasi yang hendak disampaikan. Perantara atau media yaitu suatu alat komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Pesan yang masih berada dalam pikiran pengirim pesan tidak akan sampai kepada penerima bila tidak dibantu menggunakan media atau perantara. Penerima pesan adalah seseorang yang menerima pesan serta informasi yang disampaikan oleh pengirim pesan melalui media atau perantara. Ketiga komponen itu sangat penting dalam proses komunikasi, maka, jika salah satu komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak bisa terlaksana dengan baik.

Sementara itu, Briggs dalam Arief S. Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta

---

<sup>5</sup> *Ibid*, h.5.

merangsang siswa untuk belajar.<sup>6</sup> Alat fisik tersebut dapat berupa buku, film, kaset, serta film bingkai. Pesan yang disajikan oleh alat fisik tersebut terlihat menarik bagi siswa karena memberi kesan nyata sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Kesan nyata yang disajikan oleh alat fisik tersebut menumbuhkan minat siswa terhadap informasi dan pesan yang disampaikan sehingga membuat siswa menjadi lebih imajinatif dalam belajar. Penyajian pesan secara kreatif dan imajinatif tersebut yang dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa untuk belajar.

Selanjutnya McLuhan dalam Rayandra Asyhar memaknai media sebagai saluran informasi.<sup>7</sup> Informasi tidak dapat tersampaikan jika tidak menggunakan saluran informasi tersebut. Saluran informasi itu menggunakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Alat yang dimaksud dapat berupa alat fisik dan non fisik. Alat fisik yaitu alat nyata yang dapat dilihat dan disentuh. Alat non fisik merupakan alat yang dapat didengar dan bersifat imajinatif. Melalui saluran informasi itu, pesan serta informasi dapat tersampaikan kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau

---

<sup>6</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *op.cit*.h.6.

<sup>7</sup> Rayandra Asyhar, *loc.cit*.

sikap.<sup>8</sup> Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dipahami bahwa guru, buku teks, serta lingkungan sekitar siswa merupakan alat penyampai informasi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang dimiliki agar tersampaikan kepada siswa. Manusia dalam artian guru serta materi atau buku teks, merupakan alat penyampai informasi dan pesan sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kejadian di sekitar lingkungan siswa dapat memberikan siswa pengalaman hidup sehingga dapat membangun sikap dan karakter siswa yang baik dan bermoral.

Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>9</sup>

Berdasarkan pendapat Hamidjojo di atas, media merupakan segala bentuk perantara penyampai dan penyebar ide, gagasan, atau pendapat atau pesan tertentu yang digunakan seseorang kepada penerima yang dituju. Bentuk perantara yang dimaksud dapat berupa benda yang digunakan sehari-hari, sesama makhluk hidup, alam sekitar, lingkungan sosial, film, serta video. Sehingga media harus dipergunakan dengan baik agar ide, gagasan, pendapat atau pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Rajawali Pers, 2011), h.3.

<sup>9</sup> *Ibid*, h.4.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa media adalah segala jenis perantara atau saluran informasi berupa alat fisik maupun non fisik yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan, informasi, ide, gagasan, dan pendapat dari pengirim pesan kepada penerima pesan, serta dapat merangsang pikiran, perhatian, serta minat siswa untuk belajar.

**b. Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)**

Permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas bermain yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan serta keterampilan baru. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak. Melalui bermain, anak-anak belajar meningkatkan kemampuan tubuhnya serta mendapatkan keterampilan baru. Sebuah permainan harus memiliki unsur kesenangan di dalamnya. Unsur kesenangan inilah yang dapat menstimulasi pikiran anak untuk mengembangkan dan menambah potensi serta keterampilan yang dimilikinya. Melalui bermain, siswa memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang kemudian akan menambah keterampilan baru pada diri siswa yang tidak dimiliki sebelumnya; mengalami kegembiraan dalam berkreatifitas; dan menjadi cakap dalam berbahasa.

Menurut Noor Alfulaila dan Ngalimun, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari apa yang tidak dapat diperbuat, sampai mampu

melakukan.<sup>10</sup> Pendapat ini dapat dipahami bahwa melalui permainan, siswa dapat mengenal beragam hal baru yang tidak diketahui sebelumnya. Hal baru ini dapat berupa pengembangan serta peningkatan dalam bersosialisasi, berkreatifitas, membangun strategi dan logika berpikir, serta pengenalan terhadap alat-alat baru yang digunakan dalam sebuah permainan. Siswa dapat mengenal berbagai peraturan yang terdapat dalam setiap permainan yang dilakukan sehingga dapat membentuk sikap kedisiplinan dan kejujuran pada diri siswa. Melalui permainan, siswa juga dapat melakukan sesuatu yang tidak pernah diperbuat sebelumnya. Suatu permainan dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa ketika permainan tersebut mengharuskan siswa untuk melakukan hal yang tidak pernah dilakukan sebelumnya sehingga siswa merasa tertantang untuk melakukan hal tersebut dengan sifat berani yang keluar secara spontan dari diri siswa tersebut.

Menurut Framberg dalam Berky, permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna.<sup>11</sup> Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan dan mengasyikkan yang dapat membuat siswa secara spontan memiliki sifat

---

<sup>10</sup> Alfulaila, Noor. Ngalimun. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo,2014), h.108.

<sup>11</sup> Universitas Negeri Yogyakarta, Kajian teori (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/ppm-permainan-bahasa.pdf>),h.5, diunduh tanggal 7 Agustus 2015

sukarela dan motivasi ketika terlibat dalam suatu permainan yang serius dan menyenangkan. Motivasi serta sifat sukarela yang tidak ditunjukkan oleh siswa sebelumnya akan terlihat secara spontan dan alami ketika siswa terlibat dalam sebuah permainan yang sangat menarik bagi dirinya dan membangkitkan semangat yang ada pada diri siswa.

Menurut Kimpraswil dalam As'adi Muhammad mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan [motivasi](#), kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat Kimpraswil di atas, maka dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu usaha yang ada dalam diri seseorang untuk mengolah pikiran dan fisiknya sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan suatu tugas tertentu dengan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Ketika siswa melakukan suatu permainan yang serius seperti permainan atau pertandingan pemecahan masalah yang melibatkan aspek psikomotorik dan kerjasama tim, siswa akan berusaha mengolah daya pikir dan fisiknya dengan kinerja tertentu sedemikian rupa hingga berhasil memenangkan pertandingan tersebut. Permainan mengenai pemecahan masalah tertentu akan membuat siswa merasa tertantang dan terpacu untuk melakukan

---

<sup>12</sup> <http://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli#scribd>, diunduh tanggal 7 Agustus 2015.

sesuatu yang tidak pernah dilakukan sebelumnya hingga mencapai prestasi yang diharapkan.

Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar dalam Andang Ismail mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.<sup>13</sup> Aktivitas bermain yang dilakukan siswa dapat membantu mencapai perkembangan yang utuh dalam dirinya. Permainan yang menyenangkan dan melibatkan daya pikir serta psikomotorik siswa, akan mengembangkan dan menumbuhkan intelektual, sosial, moral, emosional, serta fisik siswa. Siswa dengan sendirinya akan berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Perkembangan dan pertumbuhan siswa secara utuh terjadi selama proses permainan berlangsung.

Menurut Hidayat permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, dan (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.<sup>14</sup> Suatu permainan harus memiliki seperangkat pengetahuan yang jelas dan gamblang sehingga para pemain dapat memahami dan menjalankan tugasnya dengan benar dan jujur. Setiap permainan harus memiliki tujuan yang hendak dicapai setelah permainan

---

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Alfulaila, Noor. Ngalimun. *loc.cit.*

usai. Tujuan tersebut harus bermakna bagi setiap pemain sehingga dapat mengembangkan dan menumbuhkan keterampilan serta potensi diri.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis).<sup>15</sup> Jika salah satu unsur tersebut tidak dapat diperoleh dalam permainan maka suatu permainan tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Dalam pembelajaran keterampilan berbahasa bagi anak-anak diperlukan sebuah metode yang menarik sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. Permainan bahasa merupakan salah satu metode yang tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak. Melalui permainan bahasa, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa secara sukarela sambil memperoleh kesenangan dan peningkatan kreatifitas diri. Aktivitas permainan bahasa merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Terdapat beberapa faktor yang menentukan permainan bahasa, yaitu: (1) situasi dan kondisi, (2) peraturan permainan, (3) pemain, dan (4) pemimpin permainan atau wasit.<sup>16</sup> Berikut penjelasan mengenai masing-masing faktor tersebut:

(1) Situasi dan kondisi

---

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> Alfulaila, Noor. *Ngalimun.op.cit.h.110.*

Permainan bahasa hendaknya memperhatikan situasi dan kondisi yang ada sebelum dilaksanakan. Dalam hal ini, situasi dan kondisi dalam kelas serta siswa dalam proses pembelajaran harus diperhatikan terlebih dahulu sebelum memulai permainan bahasa. Hal ini dilakukan agar permainan dapat berdayaguna tinggi dan dapat lebih mengoptimalkan fungsi dan tujuan permainan bahasa tersebut walaupun pada dasarnya permainan bahasa dapat dilakukan dalam situasi dan kondisi apapun.

#### (2) Peraturan permainan

Setiap permainan pasti memiliki aturan masing-masing begitu pula dalam permainan bahasa. Aturan yang dibuat harus jelas, tegas, serta mengatur langkah-langkah yang akan dilakukan selama permainan beserta cara menilainya. Jika tidak memiliki aturan yang jelas, maka tidak dapat dipungkiri bahwa akan terjadi keributan dalam kelas selama proses permainan berlangsung. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan permainan yang harus ditaati dengan jelas dan tegas sebelum permainan dilaksanakan. Para pemain dalam hal ini siswa harus mentaati, memahami, dan menyetujui segala peraturan yang ada dalam permainan tersebut.

#### (3) Pemain

Permainan tanpa pemain maka tidak dapat disebut dengan permainan. Oleh karena itu adanya pemain sangat penting dalam sebuah permainan. Keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain dalam hal ini

siswa sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Para pemain juga diharapkan memiliki sportivitas yang tinggi.

#### (4) Pemimpin permainan atau wasit

Pemimpin permainan atau wasit dalam hal ini adalah guru. Guru sebagai pemimpin permainan harus berwibawa, objektif, tegas, bersikap adil, dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit atau pemimpin permainan dapat pula dipilih dari perwakilan siswa atau pemain.

Papan misteri (*mystery board*) merupakan pengembangan dari media visual. Artinya, media visual merupakan media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indera penglihatan dan peraba.<sup>17</sup> Papan misteri (*mystery board*) menurut terjemahan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti papan misteri. Papan misteri itu sendiri dalam pengembangan media permainan bahasa ini dapat diartikan sebagai sebuah papan permainan bahasa yang mengandung misteri dimana siswa tidak mengetahui jenis permainan yang hendak dimainkan jika siswa tidak memainkannya secara bersama-sama.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan bahwa permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) adalah suatu aktivitas permainan

---

<sup>17</sup>Susilana, Rudi. Riyana, Cepi.2009.*Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.Bandung: CV Wacana Prima  
(<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html#>),diunduh tanggal 7 Agustus 2015

menggunakan sebuah papan misteri yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan cara yang menyenangkan melalui usaha untuk mengolah pikiran dan melibatkan psikomotorik anak.

Berdasarkan beberapa uraian pengertian mengenai media dan permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) maka dapat dikemukakan bahwa media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) adalah sebuah sarana atau perantara berupa papan permainan misteri yang digunakan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan berbicara dengan cara yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

## **2. Hakikat Pembelajaran Berbicara**

### **a. Pengertian Pembelajaran Berbicara**

Menurut Winkel dalam Siregar, pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa<sup>18</sup>. Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan pengaturan dan penciptaan kondisi sedemikian rupa selama proses belajar mengajar, sehingga tidak menghambat proses belajar siswa.

---

<sup>18</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Cet I; Bogor: Ghalia Indonesia, Oktober 2010), h. 12.

Menurut Gagne dalam Siregar mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna<sup>19</sup>. Berdasarkan pendapat Gagne dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar dengan mengatur situasi eksternal sedemikian rupa untuk mendukung setiap proses dalam peristiwa belajar.

Menurut Sanjaya, pembelajaran adalah perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peran utama sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mempelajari bahan pelajaran selama kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi maupun media pembelajaran sebagai kebutuhan belajar.

Menurut Rusman, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran<sup>21</sup>. Berdasarkan pendapat diatas, dapat dikemukakan bahwa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, terjadi interaksi dua

---

<sup>19</sup> *Ibid*

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.103.

<sup>21</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h.134.

arah antara guru dengan siswa. Interaksi terjadi secara langsung dan tidak langsung, yang artinya melalui tatap muka maupun dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.<sup>22</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan akan terus meningkat pada kehidupan anak dan mempunyai aspek komunikasi dua arah yaitu pembicara dan pendengar sehingga proses berujar atau kemampuan berbicara dipelajari pada masa setelah menyimak dilakukan. Artinya, anak akan belajar untuk berbicara atau berujar setelah menyimak lawan bicaranya atau sesuatu yang memancingnya untuk memberikan tanggapan yang diekspresikan melalui berbicara. Tanggapan dan ungkapan yang disampaikan setelah melalui proses menyimak, merupakan pembelajaran berbicara yang secara disadari maupun tidak oleh anak sedang dialami. Selama proses belajar berbicara yang dilakukan dua arah, anak akan mampu mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berbicara. Semakin sering anak berbicara dengan berbagai lawan bicara, maka anak akan mengenal dan mengetahui berbagai kosakata maupun istilah-istilah yang

---

<sup>22</sup> Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV Angkasa, 2013), h.3.

baru diketahuinya sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai medianya.<sup>23</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa dengan berbicara maka akan terbina interaksi dan komunikasi yang baik antara pembicara dan pendengar dengan menggunakan bahasa sebagai perantaranya. Jika berbicara tidak dilakukan, maka sangat dimungkinkan akan terjadi kesalah pahaman pengertian konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Tidak hanya kealah pahaman yang akan terjadi, namun juga dapat menimbulkan hubungan antar sesama menjadi jauh dan tidak baik. Oleh karena itu, sarana berbicara sangat penting untuk membina saling mengerti, dan interaksi yang baik antar sesama manusia.

Tarigan dalam Suhartono mengemukakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.<sup>24</sup> Berdasarkan pendapat Tarigan dapat dikemukakan bahwa berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengucapkan kata-kata maupun kalimat yang merupakan bunyi-bunyi artikulasi dalam menyampaikan

---

<sup>23</sup> Alfulaila, Noor. Ngalimun, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), h.55.

<sup>24</sup> <http://eprints.uny.ac.id/8074/3/bab%20%20-%200811241037.pdf>, diunduh tanggal 13 Agustus 2015.

pikiran, perasaan, serta gagasan yang dimiliki kepada lawan bicara. Ketika seseorang sedang berkomunikasi dua arah, ia yang memiliki gagasan dan pemikiran akan menyampaikan kepada lawan bicaranya dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata kepada penerima pesan, begitu pula jika seseorang memiliki perasaan yang ingin diungkapkan maka ia akan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata yang mudah dimengerti oleh lawan bicaranya sehingga perasaan dapat tersampaikan dengan benar.

Sejalan dengan ini Hariydi dan Zamzami dalam Suhartono mengatakan berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain.<sup>25</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa berbicara merupakan suatu proses komunikasi dimana pemberi pesan akan menyampaikan informasi yang dimiliki kepada penerima pesan. Komunikasi yang terjadi merupakan komunikasi dua arah dimana terdapat pemberi pesan dan penerima pesan dengan berbicara sebagai medianya hingga informasi yang dimiliki oleh pemberi pesan dapat disampaikan dengan baik. Terjadinya komunikasi yang baik dengan menggunakan tata bahasa yang baik dan benar akan memudahkan penerima pesan untuk memahami dan mengerti maksud serta informasi yang disampaikan oleh pemberi pesan sehingga meminimalisir terjadinya kesalah pahaman pesan yang disampaikan.

---

<sup>25</sup> *Ibid.*

Berdasarkan pengertian pembelajaran dan pengertian berbicara diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara adalah seperangkat pengaturan tindakan yang mendukung proses belajar siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan guru baik secara langsung maupun tidak langsung yakni menggunakan media yang menuntut siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran.

#### **b. Metode Pembelajaran Berbicara**

Berbicara merupakan aspek penting dalam komunikasi. Oleh karena itu, melatih keterampilan berbicara harus dilakukan sejak awal anak mulai berbicara. Untuk melatih keterampilan berbicara diperlukan metode yang tepat. Dalam pembelajaran berbicara terdapat metode-metode yang dapat dipergunakan oleh guru. Berikut merupakan beberapa metode pembelajaran berbicara yang akan digunakan dalam pengembangan ini menurut Ngalimun dan Noor Alfulaila<sup>26</sup> :

##### 1) Metode reka cerita gambar

Guru memperlihatkan serangkaian gambar secara acak. Siswa kemudian mengamati gambar-gambar tersebut yang kemudian disusun menjadi satu rangkaian gambar yang benar. Susunan rangkaian gambar tersebut kemudian dicermati oleh siswa, mereka-reka dalam benaknya peristiwa atau kejadian apa yang terjadi dalam gambar tersebut, selanjutnya,

---

<sup>26</sup> Alfulaila, Noor. Ngalimun. *op.cit*.h.28.

siswa menceritakan apa yang ada dalam benaknya mengenai gambar tersebut.

## 2) Metode bercerita

Bercerita dengan lancar berarti lancar berbicara. Bercerita melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Siswa dapat bercerita berdasarkan pengalaman pribadi, kenangan, peristiwa yang dilihat, serta perasaan yang dirasakan.

## 3) Metode memberi petunjuk

Memberi petunjuk adalah menjelaskan cara pengerjaan sesuatu, arah, proses dan tempat.<sup>27</sup> Petunjuk yang disampaikan harus jelas dan tepat. Memberi petunjuk akan jelas dengan berbicara. Semakin sering siswa memberi petunjuk secara lisan, maka siswa akan semakin terampil dalam berbicara.

### **c. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara**

Beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan adalah faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Penelitian dan pengembangan ini mengacu kepada faktor non kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara dalam makalah keterampilan berbahasa berbicara adalah sebagai berikut.<sup>28</sup>

#### 1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku

---

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> [http://www.academia.edu/9630595/MAKALAH\\_KEETERAMPILAN\\_BERBAHASA\\_BERBICARA](http://www.academia.edu/9630595/MAKALAH_KEETERAMPILAN_BERBAHASA_BERBICARA), diunduh tanggal 18 Januari 2016.

Pembicara yang memiliki sikap wajar, tenang dan tidak kaku akan dengan mudah menarik perhatian pendengarnya. Hal ini ditentukan pula oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi. Penguasaan materi dan kontrol diri yang baik, setidaknya dapat menghilangkan kegugupan. Dengan memiliki sikap wajar, tenang, dan tidak kaku, pembicara dapat menguasai situasi dan keadaan selama pembicaraan berlangsung.

2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Ketika berbicara, seseorang harus mengarahkan pandangan matanya kepada lawan bicara. Hal ini diperlukan agar pendengar merasa diperhatikan dan terlibat dalam kegiatan berbicara.

3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain

Dalam menyampaikan pesan dan informasi saat berbicara, pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka. Artinya, pembicara bersedia menerima kritik dan pendapat orang lain atas pendapatnya.

4) Kesiediaan mengoreksi diri sendiri

Dalam menyampaikan isi pembicaraan, kadang pembicara mendapat kritik dari pendengar jika pendapat yang dikemukakan keliru. Pembicara hendaknya bersedia mengubah pendapatnya setelah menerima kritik dan saran dari lawan bicaranya.

5) Keberanian mengemukakan dan mempertahankan pendapat

Seorang pembicara hendaknya berani untuk mengemukakan pendapat serta mempertahankannya. Keberanian ini menjadi modal

kepercayaan diri seorang pembicara sehingga lancar dan baik dalam berbicara.

#### 6) Gerak-gerak dan mimik yang tepat

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat menghidupkan komunikasi, artinya tidak kaku. Tetapi gerak-gerak yang berlebih akan mengganggu keefektifan berbicara.

#### 7) Kenyaringan suara

Tingkat kenyaringan ini disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar.

#### 8) Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap dan memahami topik pembicaraan. Seringkali ketika sedang berbicara, pembicara menyampaikan dengan terputus-putus dan lama sehingga pendengar tidak dapat menangkap dengan baik maksud pembicaraan, sebaliknya jika pembicara terlalu cepat berbicara juga akan menyulitkan pendengar untuk menangkap pokok pembicaraan.

#### 9) Relevansi/penalaran

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Kalimat demi kalimat yang disampaikan pembicara hendaknya runtut dan saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain.

#### 10) Penguasaan topik

Dalam pembicaraan formal, persiapan untuk menguasai topik pembicaraan sangat penting. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran yang menjadi fakto utama dalam berbicara.

### **3. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

Anak usia sekolah dasar pada umumnya berusia 7-12 tahun. Pada usia ini, anak sedang dalam masa pertumbuhan yang kian beranjak matang. Pada siswa usia sekolah dasar ini dibagi menjadi dua fase yaitu kelas rendah, sekitar 6-8 tahun, dalam tingkatan kelas di sekolah dasar termasuk kelas 1 sampai kelas 3, dan kelas tinggi, sekitar 9-12 tahun, dalam tingkatan kelas di sekolah dasar termasuk kelas 4 sampai kelas 6.

Menurut Nana Djumhana, siswa kelas rendah memiliki delapan karakteristik sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Memiliki kecenderungan untuk memenuhi peraturan permainan yang didasari oleh budaya keluarga, ataupun budaya social yang melatarbelakanginya.
- b. Kecenderungan suka memuji diri sendiri.
- c. Memiliki korelasi positif yang antara keadaan kesehatan diri anak dengan pertumbuhan jasmani dan rohani.

---

<sup>29</sup> Nana Djumhana, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 19.

- d. Suka membandingkan dirinya dengan orang lain, ketika dipandang menguntungkan untuk meremehkan orang lain.
- e. Ketika tidak dapat menyelesaikan suatu persoalan, mereka menganggap bahwa hal tersebut tidak terlalu penting.
- f. Perkembangan kemampuan mengingat (*memory*) dan berbahasa sangat tinggi.
- g. Pemahaman tentang konsep anak, muncul dari hal-hal yang sifatnya konkrit dibanding dengan yang bersifat abstrak.
- h. Bermain buat anak pada usia ini merupakan kebutuhan oleh karena itu, kehidupan buat mereka adalah sesungguhnya bermain yang terkadang mereka juga agak sulit membedakan antara kebutuhan belajar dengan kebutuhan bermain.

#### **4. Model Pengembangan Borg and Gall**

Pengembangan ini dilakukan sebagai suatu bentuk karya inovatif dan sebagai model pengembangan pendidikan. Borg dan Gall dalam Sugiyono menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>30</sup> Maka dalam pengembangan ini, produk akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pada

---

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2014), h.9.

sekolah dasar khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia yang akan menggunakan produk yang akan dirancang.

Pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa papan misteri (*mystery board*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Tema yang akan diangkat berdasarkan materi pada kelas III semester pertama sekolah dasar.

Pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah. Dalam pengembangan ini akan dilakukan sembilan langkah. Langkah penelitian menurut Borg dan Gall dalam Punaji adalah sebagai berikut:

(1). Penelitian dan pengumpulan Informasi, (2). Perencanaan, (3). Pengembangan bentuk awal, (4). Uji lapangan awal, (5). Revisi produk, (6). Uji lapangan utama, (7). Revisi produk operasional, (8). Uji lapangan operasional, (9). Revisi produk akhir dan (10). Diseminasi dan implementasi.<sup>31</sup>

Langkah pertama dalam pengembangan ini adalah penelitian dan pengumpulan informasi, yaitu mengumpulkan teori sebagai sumber kajian pustaka, melakukan pengamatan kelas di sekolah, dan mempersiapkan laporan awal. Kedua ialah perencanaan, yakni mencakup perumusan kemampuan dan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

---

<sup>31</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2015), h.292.

Ketiga adalah pengembangan bentuk awal, yaitu merancang produk awal yang akan digunakan sebelum dinilai oleh para ahli. Keempat adalah uji lapangan awal. Uji coba ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan analisis data.<sup>32</sup> Uji lapangan awal tersebut akan dilakukan di satu sekolah dengan melibatkan 5 (lima) orang siswa sebagai subjek.

Kelima adalah revisi produk, yaitu melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil evaluasi uji lapangan awal. Keenam adalah uji lapangan utama, yakni dilakukan dengan melibatkan 15-20 siswa sebagai subjek.

Ketujuh adalah revisi produk operasional, yaitu melakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari uji lapangan utama. Kedelapan adalah uji lapangan operasional. Data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan kuesioner. Kesembilan adalah revisi produk akhir, yaitu memperbaiki kekurangan yang ada pada produk agar menjadi lebih baik.

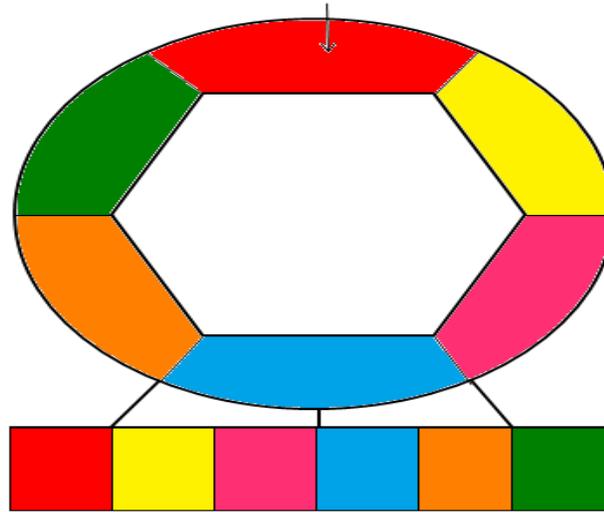
Berdasarkan uraian langkah-langkah pengembangan diatas dapat dinyatakan bahwa model pengembangan Borg dan Gall merupakan model yang sesuai dan sangat baik untuk mengembangkan produk dalam pendidikan. Dari kesembilan langkah pengembangan Borg and Gall di atas, akan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian di lingkungan Universitas Negeri Jakarta dan penjabaran dari masing-masing langkah pengembangan tersebut akan dikembangkan kembali pada prosedur pengembangan.

---

<sup>32</sup> Nusa Putra, *Research and Development Suatu Pengantar* (Depok: Rajawali Press, 2012), h. 121.

## **5. Rancangan Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)**

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) memiliki gambaran berbentuk lingkaran yang dapat berputar dengan enam buah laci penyimpanan permainan. Lingkaran tersebut memiliki diameter 80 cm dengan di dalamnya terdapat sebuah segi enam yang dilapisi karton berwarna putih di tengah lingkaran berukuran 27 cm tiap sisinya, enam buah kotak di tepi lingkaran yang dipisahkan oleh sebuah garis lurus dengan panjang 13 cm yang ditarik dari sudut-sudut segi enam dengan masing-masing kotak yang berada di tepian diberikan pewarnaan menggunakan karton berwarna cerah seperti merah, kuning, hijau, biru, orange, dan pink, sebuah panah di tepi atas lingkaran untuk menghentikan laju putaran, serta di bagian bawah lingkaran terdapat enam buah laci penyimpanan permainan berderet yang pada bagian ujung kiri dan kanan laci terdapat petunjuk penggunaan serta peraturan permainan. Permainan ini dibuat dari bahan kayu/papan. Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dilengkapi pula dengan kartu perintah dan kartu permainan yang terletak pada masing-masing laci penyimpanan permainan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Desain Permainan Bahasa papan misteri (*mystery board*)

## 6. Panduan Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dimainkan oleh seluruh siswa dalam kelas yang terbagi menjadi enam kelompok. Permainan dimulai dengan membentuk siswa menjadi enam kelompok sama rata. Masing-masing kelompok kemudian menunjuk satu orang perwakilan kelompok yang akan memutar lingkaran permainan. Guru membacakan aturan permainan. Kemudian, dengan bimbingan guru, perwakilan kelompok secara bergantian memutar lingkaran permainan sebanyak satu kali hingga putaran tersebut berhenti pada satu warna hingga semua warna terpilih. Warna yang terpilih kemudian menjadi warna permainan masing-masing kelompok. Setelah semua kelompok mendapatkan warna yang terpilih, masing-masing perwakilan kelompok kemudian membuka laci penyimpanan permainan sesuai dengan warna yang terpilih untuk kelompoknya.

Masing-masing perwakilan kelompok kemudian mengambil petunjuk dan permainan yang terdapat dalam laci penyimpanan permainan yang kemudian memberitahukan permainan yang didapatnya kepada teman satu kelompoknya. Setiap kelompok kemudian membaca petunjuk permainan dan mulai mendiskusikan permainan tersebut dalam kelompoknya dalam waktu yang ditentukan oleh guru pembimbing. Kemudian kelompok yang telah selesai berdiskusi melapor kepada guru pembimbing bahwa telah siap untuk melaksanakan permainan. Kemudian permainan dilakukan oleh masing-masing kelompok secara bergantian dengan menempelkan perintah dan kartu permainan pada papan misteri (*mystery board*). Permainan dinyatakan selesai apabila seluruh anggota kelompok telah berbicara untuk menyelesaikan perintah permainan.

## **7. Manfaat Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)**

Penggunaan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) memiliki beberapa manfaat, yaitu media permainan ini menampilkan warna dan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih santai dan tidak kaku karena pembelajaran menggabungkan aspek bermain dan belajar dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Permainan ini dilengkapi dengan kartu-kartu permainan yang terdiri dari gambar-gambar serta perintah permainan yang

dapat membuat siswa untuk bernalar dan berpikir kritis dalam menyelesaikan perintah permainan yang melatih kemampuan siswa dalam berbicara.

Berdasarkan manfaat yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat melatih kemampuan berbicara sambil bermain, sehingga siswa menjadi lebih terampil dalam berbicara.

## **B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Dalam hal ini pengembang menilai ada tiga penelitian yang relevan dengan pengembangan permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dikembangkan. Penelitian pertama yaitu dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 yaitu Esti Nur Apriyanti, penelitiannya yaitu:

Esti Nur Apriyanti. *Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat (Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kurikulum SD 2013)* Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Penelitian tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model dari Stephen Kemmis dan Mc. Taggart yang dikembangkan oleh Suharsimi.<sup>33</sup> Pengumpulan data dalam penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen tes keterampilan berbicara menginformasikan dan instrumen pengamatan aktivitas pembelajaran. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara sebesar 31,82%.

Penelitian tersebut memperoleh hasil yang sangat baik dengan persentase keterampilan berbicara menginformasikan siswa pada siklus I mencapai 56,82% dan pada siklus II mencapai 88,64%. Peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan siswa meningkat karena efektivitas pembelajaran melalui penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” siklus I 75% dan siklus II mencapai 100%.<sup>34</sup>

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 yaitu Lathifah Hanum, penelitian dan pengembangannya yaitu:

Lathifah Hanum. *Pengembangan Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD*. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

---

<sup>33</sup> Esti Nur Apriyanti, *Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015) h.iii

<sup>34</sup> *Ibid.*

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang berisi materi keragaman kebudayaan Indonesia. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg dan Gall.<sup>35</sup> Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia telah diuji oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, permainan ini melalui tiga tahapan, yaitu tahap *one to one* dengan tiga siswa, *small group* dengan delapan siswa, dan *field test* dengan dua puluh lima siswa.

Penelitian tersebut memperoleh hasil yang sangat baik dengan rata-rata dari uji ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah 94,37% dan rata-rata penilaian siswa terhadap produk permainan ini naik dari 95% pada *small group* menjadi 99% pada tahap *field test*. pencapaian persentase keterampilan berbicara pada siklus I mencapai 50%, dan pada siklus II mencapai 72,29%.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Lathifah Hanum, *Pengembangan Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015) h.iii

<sup>36</sup> *Ibid.*

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 yaitu Siti Kholfiyah, penelitian dan pengembangannya yaitu:

Siti Kholfiyah. *Pengembangan Model Media Dadu Bertema untuk Pembelajaran tematik (Penelitian dan Pengembangan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)*. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2015.<sup>37</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik. Penelitian ini Menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah.<sup>38</sup>

Penelitian tersebut memperoleh hasil yang sangat baik dengan penilaian dari ahli materi sebesar 82,1%, ahli bahasa sebesar 90,2%, dan ahli media sebesar 100%, dengan rata-rata penilaian sebesar 90,7%, serta penilaian kuesioner yang dilakukan pada peserta didik rata-rata sebesar 79%.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Siti Kholfiyah, *Pengembangan Model Media Dadu Bertema untuk Pembelajaran Tematik (Penelitian dan Pengembangan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015) h.iii

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> *Ibid.*

## **BAB III**

### **STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN**

#### **C. Strategi Pengembangan**

##### **1. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuat permainan-permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, produk ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran penunjang yang menarik, menyenangkan, serta dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) ini dipergunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

##### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar yaitu SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Sedangkan untuk waktu penelitian dilakukan bulan Desember 2015 sampai Januari 2016.

##### **3. Metode Pengembangan**

Produk ini akan dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan dari Borg and Gall, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan Informasi, (2)

Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal, (4) Uji lapangan awal, (5) Revisi produk, (6) Uji lapangan utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji lapangan operasional, (9) Revisi produk akhir dan (10) Diseminasi dan implementasi.<sup>40</sup> Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan tahapan yang akan digunakan yakni dari tahap pertama hingga tahap kesembilan. Hal tersebut karena tahap ke-sepuluh yang merupakan produksi secara massal dan penyebaran produk belum dibutuhkan untuk jenjang strata satu.

#### **4. Responden**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, pengembang melibatkan beberapa responden, diantaranya adalah ahli media, ahli bahasa, dan siswa sebagai pengguna produk. Ahli media berarti orang yang mengetahui dan menguasai tentang media pembelajaran dan berpengalaman dalam pembuatan serta penggunaan produk belajar. Fungsi ahli media adalah untuk memberikan penilaian dan masukan tentang media permainan bahasa yang akan dikembangkan. Ahli media yang terlibat adalah seorang dosen yang berasal dari lingkungan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ahli bahasa yang terlibat adalah orang yang menguasai tentang ilmu kebahasaan serta penguasaan materi dan metode tentang keterampilan berbicara yang berkompeten untuk melakukan penilaian serta masukan

---

<sup>40</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2015), h.292.

terkait penggunaan bahasa Indonesia dalam permainan bahasa papan misteri (*mystery board*). Ahli bahasa yang terlibat adalah seorang dosen Bahasa Indonesia di lingkungan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Responden yang akan menjadi sasaran pengembangan permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Jumlah responden adalah tiga siswa untuk evaluasi *one to one*, delapan siswa untuk evaluasi *small group evaluation*, dan 20 siswa untuk *field test evaluation* sehingga secara keseluruhan berjumlah 31 siswa.

## **5. Instrumen**

### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, maka teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu wawancara dan validasi media. Dalam proses pengembangannya, peneliti akan melakukan wawancara kepada seorang guru kelas III SDN Duren Sawit 18 PG untuk pertama kali yang kemudian dilanjutkan dengan langkah validasi media oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli bahasa. Kedua ahli tersebut merupakan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Setelah divalidasi oleh kedua ahli tersebut, kemudian media permainan ini akan divalidasi oleh seorang guru SDN Duren Sawit 18 PG. Selanjutnya, media akan diuji kepada tiga orang siswa/i untuk evaluasi *one to one*, kemudian diuji lapangan

kepada delapan orang siswa/i untuk *small group evaluation*, dan terakhir dilakukan uji lapangan kembali kepada 20 siswa/i untuk *field test evaluation*. Siswa dan siswi tersebut berasal dari SDN Duren Sawit 18 PG. peneliti akan melakukan revisi terhadap media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat di dalamnya pada setiap validasi dan uji lapangan yang dilakukan.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang diunakan dalam pengembangan ini yaitu *rating scale*. *Rating scale* adalah pengolahan data mentah berupa angka (kuantitatif) kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif<sup>41</sup>. Instrumen berisi pernyataan-pernyataan mengenai produk media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dengan aspek-aspek seperti komponen instruksional media, keterlibatan kurikulum, penggunaan bahasa, penggunaan media, estetis penyajian, bentuk penyajian, dan bentuk tampilan. Dalam hal ini peneliti menafsirkan setiap angka sebagai berikut: 4 yaitu sangat baik, 3 yaitu baik, 2 yaitu cukup, dan 1 yaitu kurang baik.

### 6. Kisi- kisi Instrumen

#### a. Instrumen Produk Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

##### (1) Definisi Konseptual

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.141.

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) adalah suatu aktivitas permainan menggunakan sebuah papan misteri yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan cara yang menyenangkan melalui usaha untuk mengolah pikiran dan melibatkan psikomotorik anak.

## (2) Definisi Operasional

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) merupakan hasil yang di dapat dari analisis kebutuhan kemampuan berbicara siswa melalui wawancara dengan guru kelas III, dan penilaian oleh ahli media serta ahli bahasa pada *expert review*, serta responden siswa pada *one to one evaluation*. Sebelum penelitian tersebut dilakukan, peneliti perlu mengambil data analisis kebutuhan sesuai dengan tahapan pada model Borg and Gall.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen analisis kebutuhan untuk guru:

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Pedoman Wawancara  
Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Kriteria	No. Butir Soal
1.	Kompetensi Pembelajaran Berbicara	Pengetahuan terkait Pembelajaran berbicara	1
		Penggunaan metode pembelajaran berbicara dalam kegiatan pembelajaran	2,3
		Hambatan penerapan pembelajaran berbicara	4
		Inovasi dalam penerapan pembelajaran berbicara	5,6
2.	Media	Penggunaan media pembelajaran	7,8
		Penggunaan permainan papan misteri ( <i>mystery board</i> ) dalam kegiatan pembelajaran	9,10

Untuk ahli media, dalam hal penilaian permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) sebagai sebuah media, instrumen penilaian mengacu kepada kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Penilaian  
(Untuk Ahli Media)

Aspek	Kriteria	No. Butir Soal
Komponen Media	Bentuk media	1
	Ukuran media	2,3,4
	Tata letak laci penyimpanan	5
	Bahan media	6
Estetis Penyajian	Daya tarik media	7
	Kejelasan huruf	8
	Daya tarik warna	9
Penggunaan Media	Ketahanan media	10
	Kemudahan penggunaan media	11
	Mobilitas media	12
	Efektivitas penggunaan media	13

Untuk ahli bahasa, dalam hal penilaian kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia serta materi pembelajaran berbicara pada produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*), digunakan acuan berupa kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Kisi-kisi Instrumen Penilaian  
(Untuk Ahli Bahasa)

Aspek	Komponen	Kriteria	No. Butir Soal
Metode Pembelajaran Berbicara	Reka Cerita Gambar	Kesesuaian konten permainan “reka cerita gambar” dengan metode pembelajaran berbicara	1
	Bercerita	Kesesuaian konten permainan “bercerita” dengan metode pembelajaran berbicara	2
	Memberi Petunjuk	Kesesuaian konten permainan “memberi petunjuk” dengan metode pembelajaran berbicara	3
Penyajian Permainan	Verbal	Kesederhanaan bahasa yang digunakan	4
		Kejelasan dalam pemahaman konsep permainan	5,6
	Visual	Kejelasan ilustrasi gambar	7,8
Keterlibatan Kurikulum	Materi	Kesesuaian konten permainan dengan SK dan KD	9
		Kesulitan permainan	10

Adapun untuk melakukan uji coba *One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation* digunakan kisi-kisi instrumen yang sama, untuk menilai tampilan produk dari responden siswa, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4  
Kisi-kisi Instrumen Penilaian  
*One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation*  
Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Aspek	Kriteria	No. Butir Soal
Tampilan	Kesesuaian ukuran permainan	1
	Daya tarik permainan	2
	Kesesuaian bentuk permainan	3
	Daya tarik warna	6
Isi	Teks cerita dapat terbaca dengan baik	7
	Ilustrasi gambar terlihat dengan jelas	8
	Petunjuk permainan mudah dipahami	9
	Aturan permainan mudah dipahami	10
	Kesesuaian gambar dengan instruksi permainan	11
Bahasa	Bahasa sederhana dan mudah dipahami	12

b. Instrumen Pembelajaran Berbicara

a) Definisi Konseptual

Pembelajaran berbicara adalah seperangkat pengaturan tindakan yang mendukung proses belajar siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan guru baik secara langsung maupun tidak langsung yakni menggunakan media yang menuntut siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran.

b) Definisi Operasional

Keberhasilan media dalam pembelajaran berbicara yang baik terlihat melalui hasil evaluasi formatif untuk menilai media dalam kemampuan berbicara siswa. Evaluasi dilakukan dalam tahap uji coba *small group*

*evaluation* dan uji coba *field test evaluation* sesuai dengan pengembangan Borg dan Gall.

Untuk memperoleh data mengenai tanggapan terhadap produk yang peneliti kembangkan, maka akan digunakan instrumen tentang penggunaan produk yang diberikan kepada siswa. Berikut adalah kisi-kisi instrumennya :

Tabel 3.5  
Kisi-kisi Instrumen *Field Test Evaluation*

Aspek	Komponen	Kriteria	No. Butir Soal
Tampilan		Kesesuaian bentuk permainan	1
		Kesesuaian ukuran permainan	2
		Daya tarik warna	3
		Kejelasan teks bacaan	4
		Kesesuaian gambar	5,6
		Daya tarik permainan	7
Materi	Metode Pembelajaran Berbicara		
	Reka Cerita Gambar	Kesesuaian isi cerita dengan susunan gambar	8
		Kepercayaan diri mengungkapkan isi cerita berdasarkan gambar	9
	Bercerita	Kelancaran dalam menceritakan peristiwa dalam gambar	10
	Memberi Petunjuk	Kejelasan pemberian petunjuk pengerjaan sesuatu	11
		Ketepatan pemberian petunjuk pengerjaan sesuatu	12
Bahasa		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	13

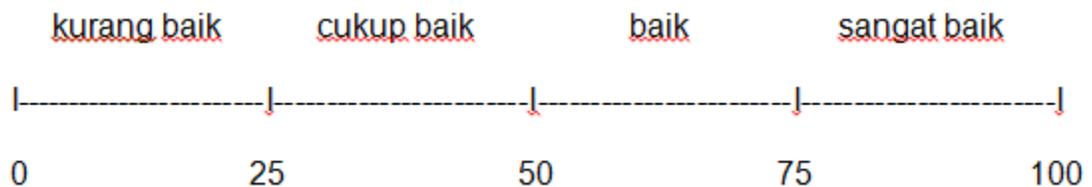
Peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada responden yang kemudian kuesioner tersebut akan diolah dengan data statistika sederhana menggunakan skala likert. Skala likert ini mewakili pendapat responden

mengenai produk yang peneliti kembangkan. Skala yang digunakan peneliti yaitu: 1 adalah kurang baik, 2 adalah cukup, 3 adalah baik, dan 4 adalah sangat baik.

Untuk menghitung skor rata-rata pengujian bahasa dan pengujian media akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah peneliti memberikan kuesioner, peneliti akan menafsirkan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan acuan berikut:



Bagan 3.1 Garis Rentang Skor

0%-25% adalah kurang baik

26%-50% adalah cukup baik

51%-75% adalah baik

76%-100% adalah sangat baik

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Tahapan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall terdiri dari sepuluh langkah. Langkah penelitian menurut Borg dan Gall dalam Putra adalah sebagai berikut:

- (1) Melakukan penelitian pendahuluan,
- (2) Melakukan Perencanaan,
- (3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal,
- (4) Melakukan uji coba lapangan tahap awal,
- (5) Melakukan revisi terhadap produk utama,
- (6) Melakukan uji coba lapangan utama,
- (7) Melakukan revisi terhadap produk operasional,
- (8) Melakukan uji lapangan operasional,
- (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir, dan
- (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan.<sup>42</sup>

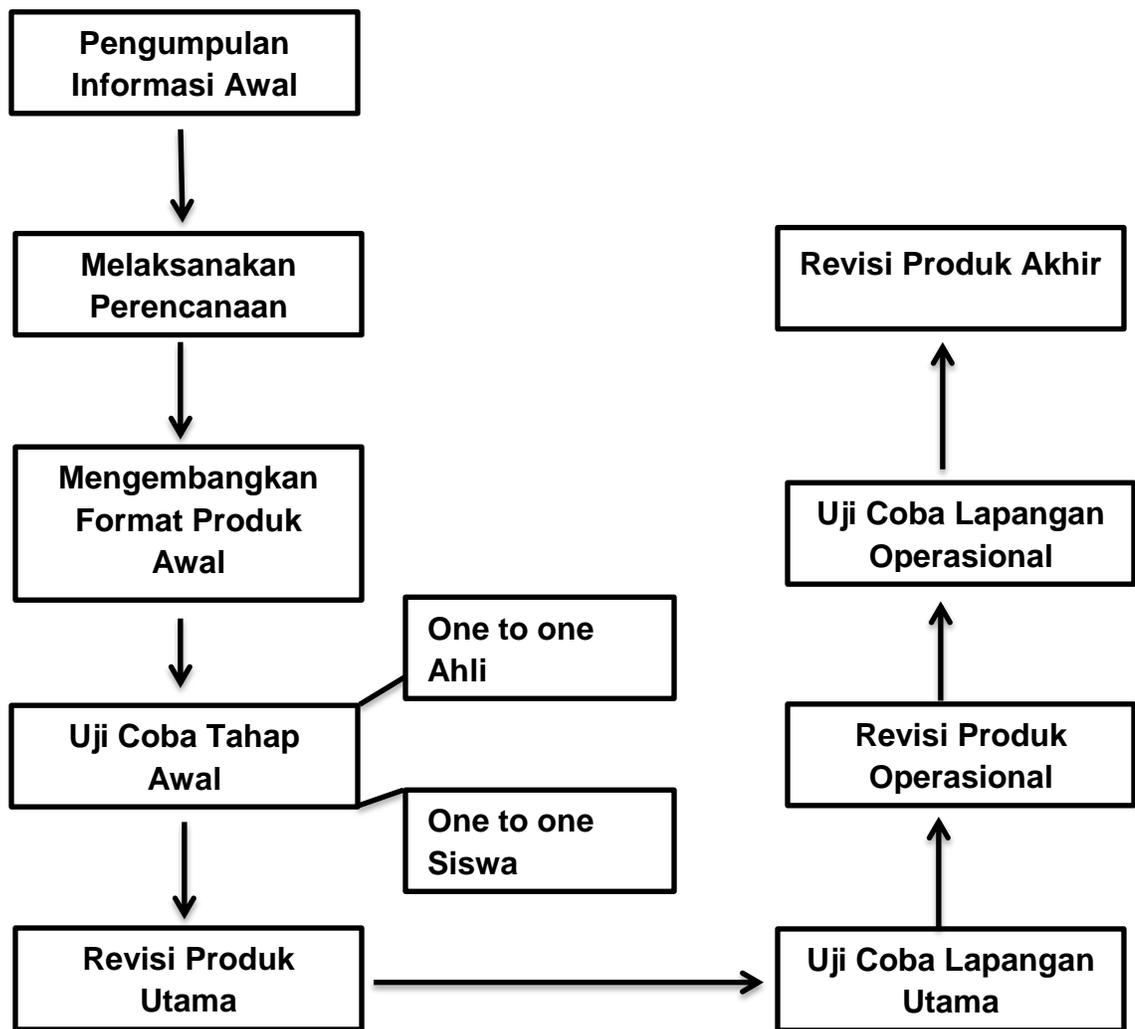
Berdasarkan tahap-tahap tersebut, hanya sembilan tahap yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Tahap yang akan dilakukan yaitu dimulai dari tahap pertama, melakukan penelitian pendahuluan hingga tahap ke sembilan, yaitu melakukan revisi terhadap produk akhir. Tahap kesepuluh yakni diseminasi dan implementasi yang juga turut menyebarluaskan produk dalam skala besar tidak dilakukan karena hal tersebut belum dibutuhkan untuk jenjang strata satu. Sedangkan sembilan tahap tersebut dibutuhkan untuk penelitian pengembangan yang dilakukan pada jenjang strata satu.

Berikut adalah sembilan tahap pengembangan Borg and Gall yang pengembang gunakan untuk penelitian dan pengembangan permainan

---

<sup>42</sup> Nusa Putra, *Research and Development Suatu Pengantar* (Depok: Rajawali Press, 2012), h.120

bahasa papan misteri (*mystery board*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia:



Bagan 3.2 Tahapan Pengembangan

## 1. Pengumpulan Informasi Awal

Pengumpulan informasi awal merupakan tahapan kajian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi mengenai keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Dalam tahap pengumpulan informasi awal memiliki dua langkah sebagai berikut:

### a) Analisis Kebutuhan

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) ini merupakan hasil telaah dari kebutuhan siswa di SDN Duren Sawit 18 PG dalam pembelajaran berbicara. Siswa merasa kurang termotivasi untuk melatih serta mengembangkan keterampilan berbicara, selain itu siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran berbicara yang monoton. Diharapkan adanya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk melatih keterampilan berbicara siswa dengan cara yang menyenangkan.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran berbicara yang diterapkan guru berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa, sehingga data tersebut dapat dijadikan acuan untuk proses penelitian selanjutnya. Selain itu, analisis kebutuhan juga akan memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan pengembang dalam mengembangkan permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang sesuai dan relevan dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya.

Pengembang memulai wawancara dengan guru untuk mengetahui apa yang mendukung dan dibutuhkan dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa melalui permainan bahasa papan misteri (*mystery board*).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka kemampuan berbicara pada siswa kelas III membutuhkan pengembangan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*). Dalam pengembangan media permainan bahasa ini, metode pembelajaran berbicara yang akan digunakan berdasar pada kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar (SD) semester 1. Berikut standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia:

Tabel 3.6  
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. (Berbicara) Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/saran	2.1 Menceritakan pengalaman yang mengesankan dengan menggunakan kalimat yang runtut dan mudah dipahami 2.2 Menjelaskan urutan membuat/ melakukan sesuatu dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami

#### b) Tinjauan Literatur

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka selanjutnya dilakukan peninjauan terhadap literatur-literatur penunjang penelitian dan

pengembangan ini yang mengacu kepada teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli. Literatur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengenai pembelajaran berbicara serta teori permainan bahasa papan misteri (*mystery board*). Literatur yang didapat berasal dari berbagai sumber baik dari buku, artikel, maupun jurnal dari internet.

## 2. Melaksanakan Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang akan dilaksanakan selama proses pengembangan permainan bahasa papan misteri (*mystery board*). Perencanaan yang akan dilakukan dalam tahap ini, yaitu : (a) Mengidentifikasi ragam permainan bahasa, (b) Membuat desain produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*), (c) Melakukan rancangan pembuatan kisi-kisi instrumen, dan (d) Menentukan instrumen penilaian yang akan digunakan dalam penilaian oleh ahli-ahli (media dan materi), *One to One Evaluation*, *Small Group Evaluation*, dan *Field Test*.

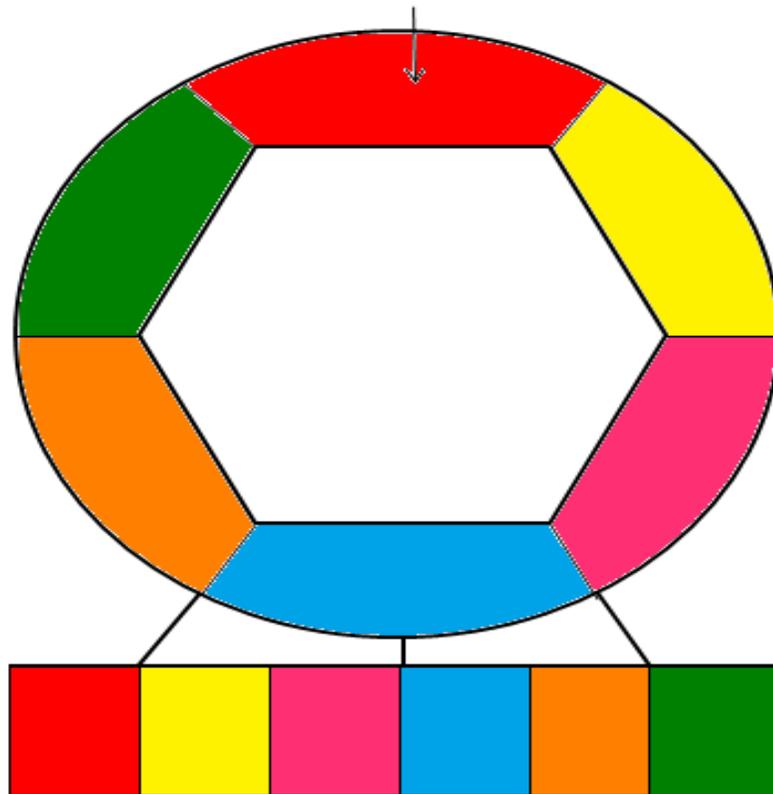
## 3. Mengembangkan Format Produk Awal

Tahap ini merupakan tahap perancangan awal produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang siap digunakan untuk dilakukan uji coba. Berikut merupakan tahapannya:

### a. Desain papan permainan

Permainan bahasa *mystery board* (papan misteri) ini didesain dengan menggunakan software *paint* dan menggunakan material kayu/papan dengan ukuran diameter lingkaran 80cm dengan segi enam di dalamnya berukuran

27cm tiap sisinya, dan garis lurus yang ditarik dari sudut sudut segi enam berukuran 13cm, serta panjang deret laci penyimpanan 86cm dengan masing-masing laci berukuran 12x19cm.



Gambar 3.1 Desain Papan Permainan

b. Desain Kartu Petunjuk dan Aturan Permainan

Kartu petunjuk permainan merupakan panduan untuk menggunakan permainan. Sedangkan kartu aturan permainan merupakan aturan-aturan yang harus dipatuhi pemain selama memainkan permainan papan misteri (*mystery board*).

#### Petunjuk Penggunaan Permainan:

1. Putar lingkaran permainan hingga berhenti pada satu warna
2. Buka laci penyimpanan yang terdapat di bawah lingkaran sesuai dengan warna yang terpilih
3. Ambil kartu permainan di dalam laci
4. Amati dan diskusikan kartu permainan dengan teman satu kelompokmu
5. Laksanakan perintah permainan dan tempelkan kartu permainan pada kotak putih di dalam lingkaran permainan
6. Ulangi langkah pertama sampai kelima hingga semua warna terpilih

Gambar 3.2 Desain Kartu Petunjuk Permainan

#### Peraturan Permainan:

1. Tidak diperbolehkan memutar lingkaran permainan terlalu kencang
2. Setiap anggota kelompok yang bermain harus melaksanakan perintah pada permainan
3. Permainan dilakukan dengan jujur, adil, dan sportif
4. Menjaga permainan agar tidak rusak
5. Jika perintah permainan kurang atau tidak jelas, pemain diperbolehkan bertanya kepada pembimbing

Gambar 3.3 Desain Kartu Peraturan Permainan

#### c. Desain Kartu Perintah Permainan

Kartu perintah ini mencakup perintah yang harus dilakukan pemain yang terdiri dari tiga jenis perintah. Ketiga jenis perintah itu mencakup metode pembelajaran berbicara berupa reka cerita gambar, bercerita, dan memberi petunjuk dengan masing-masing metode terdapat dua permainan. Kartu ini berukuran 15x11cm.

Urutkanlah gambar-gambar  
sesuai dengan urutan  
ceritanya! Lalu, ceritakanlah  
di depan teman-temanmu  
berdasarkan gambar seri  
yang telah urut secara  
bergantian!

Gambar 3.4 Desain Kartu Perintah Reka Cerita Gambar

Amatilah gambar berikut!  
Lalu, ceritakanlah dengan  
runtut di depan teman-  
temanmu mengenai peristiwa  
yang terjadi pada gambar  
secara bergantian!

Gambar 3.5 Desain Kartu Perintah Bercerita

Urutkanlah gambar-gambar  
sesuai dengan urutan  
petunjuk membuat telepon  
kaleng! Lalu, ceritakanlah di  
depan teman-temanmu  
berdasarkan gambar yang  
telah urut secara bergantian!

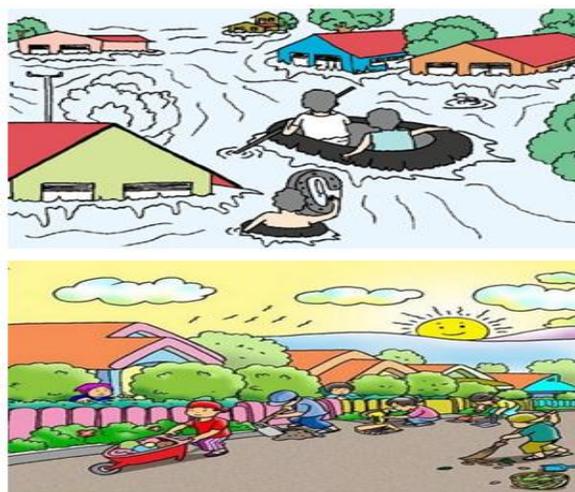
Gambar 3.6 Desain Kartu Perintah Memberi Petunjuk

d. Desain Kartu Bergambar

Kartu bergambar ini mencakup gambar-gambar yang telah disesuaikan dengan perintah permainan. Gambar-gambar yang terdapat dalam kartu ini berdasarkan pada kehidupan dan lingkungan siswa. Kartu ini berukuran 15x11cm.



Gambar 3.7 Ragam Gambar Reka Cerita Gambar



Gambar 3.8 Ragam Gambar Bercerita



Gambar 3.9 Ragam Gambar Memberi Petunjuk

#### 4. Uji Coba Tahap Awal

Uji coba tahap awal dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli bahasa. Tahap uji coba tahap awal ini menggunakan instrumen yang telah divalidasi terlebih dahulu berdasarkan teori-teori yang digunakan. Dalam tahapan ini, turut dilakukan uji coba *one to one evaluation* kepada siswa kelas III yang berjumlah tiga siswa dari latar belakang prestasi yang berbeda. Uji coba ini dilakukan dengan memperlihatkan produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) kepada subjek penelitian. Setelah itu dilakukan penilaian dengan memberikan instrumen evaluasi formatif terhadap produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dalam *one to one evaluation*.

## 5. Revisi Produk Utama

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli dan uji coba *One to One Evaluation*. Perbaikan yang dilakukan atas kekurangan yang ada dalam produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) ini berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan oleh para ahli dan beberapa subjek penelitian yang dijadikan acuan.

## 6. Uji Coba Lapangan Utama

*Small Group Evaluation* sebagai uji coba penggunaan produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dilakukan pada tahap ini kepada sembilan orang siswa dengan latar belakang prestasi yang berbeda. Uji coba ini dilakukan untuk menilai kualitas produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dengan jumlah responden yang lebih banyak dibandingkan dengan uji coba sebelumnya.

## 7. Revisi Produk Operasional

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang telah digunakan dan dinilai oleh siswa kelas III sekolah dasar, kemudian direvisi kembali berdasarkan penilaian siswa sebelum digunakan lebih lanjut pada tahap uji lapangan operasional.

## 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional merupakan uji lapangan tahap akhir, yaitu *field test* dengan cara menggunakan permainan bahasa papan misteri

(*mystery board*) dalam kegiatan pembelajaran berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Uji coba *field test* ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan media dalam melatih keterampilan berbicara siswa kelas III sekolah dasar. Uji lapangan ini dilakukan pada situasi nyata terhadap responden dari sekolah tempat produk dikembangkan, yakni kepada 20 siswa kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Pada akhir waktu uji coba, guru dan siswa diberikan angket mengenai tingkat keberhasilan media dalam melatih keterampilan berbicara siswa.

#### 9. Revisi Produk Akhir

Setelah uji coba lapangan operasional dilakukan, kemudian dilakukan revisi kembali untuk penyempurnaan produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) berdasarkan hasil evaluasi dalam uji coba lapangan operasional yang didapatkan dari masukan guru dan siswa yang menjadi responden dalam kegiatan tersebut.

### **E. Teknik Evaluasi**

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media ini yakni teknik evaluasi formatif dengan metode statistik sederhana yang dimaksudkan untuk dapat mengetahui apa yang harus ditingkatkan dan diperbaiki dari produk tersebut. Data dari responden yang telah didapatkan dikumpulkan dan dijumlahkan secara keseluruhan, kemudian dibagi dengan

jumlah responden sehingga menghasilkan nilai rata-rata. Perhitungan akhirnya dibandingkan dengan rentang nilai yang menunjukkan kualitas media yang dikembangkan.

Kegiatan evaluasi formatif secara ideal terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Evaluasi para ahli (*expert evaluation*) yang melibatkan ahli media dan ahli bahasa.
2. Evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*) yang melibatkan siswa kelas III dari SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur sebagai *sample*. *Sample* ini berjumlah tiga orang siswa dengan kategori yang berbeda-beda yaitu sedang, diatas sedang, dan dibawah sedang.<sup>43</sup> Produk akan disajikan kepada siswa yang kemudian memberikan komentar dan mengisi angket *one to one evaluation* terkait produk yang disajikan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan terjadinya kesalahan pada produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) sehingga peneliti dapat melakukan revisi produk sebelum diberikan pada kelompok kecil.
3. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) yang melibatkan delapan orang siswa kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur dari berbagai kategori sebagai kelompok kecil siswa. Pengujian ini umumnya terdiri dari 8 hingga 15 responden. Hal ini disebabkan jika responden yang

---

<sup>43</sup> Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: PAU-PPAI Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997), h.278-279.

dilibatkan kurang dari delapan orang maka kurang menggambarkan populasi target, sebaliknya jika responden melebihi 15 orang maka populasi target yang digambarkan menjadi berlebihan.

4. Uji coba lapangan (*field test*) merupakan evaluasi yang dilakukan terhadap suatu media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan namun masih memerlukan tahap revisi akhir. Evaluasi lapangan bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan desain pembelajaran. Menurut Atwi Suparman, perbedaan yang mendasar dengan evaluasi sebelumnya adalah produk yang dihasilkan, lingkungan pelaksanaan dan pelaksanaan uji coba dibuat semirip mungkin dengan keadaan pada populasi sasaran.<sup>44</sup> Jumlah responden dalam uji coba ini adalah 15 hingga 30 responden. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan wali kelas serta 20 orang siswa di SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur sebagai responden.

---

<sup>44</sup> *Ibid*, h.216.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **F. Nama Produk**

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bernama Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*). Permainan ini mencakup metode pembelajaran berbicara yakni reka cerita gambar, bercerita, dan memberi petunjuk. Permainan ini berisi dua jenis kartu yakni kartu perintah dan kartu bergambar. Permainan ini dapat dilakukan saat pembelajaran bahasa maupun di luar jam pembelajaran bahasa. Permainan ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang tepat sasaran dan efektif bagi siswa kelas III sekolah dasar.

#### **G. Karakteristik Produk**

##### **1. Pengembangan Permainan**

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) adalah pengembangan dari permainan roda berputar. Namun, terdapat beberapa modifikasi yang menjadikan permainan ini berbeda dengan permainan roda berputar pada umumnya yakni terdapat laci penyimpanan di bagian bawah lingkaran papan permainan yang berisikan permainan berbicara, serta terdapat petunjuk dan aturan permainan pada sisi deret laci penyimpanan

## **2. Peralatan Permainan**

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) terdiri dari: (1) lingkaran papan permainan yang didalamnya terdapat segi enam dan enam kotak pada tepi lingkaran; (2) deret laci penyimpanan yang terdiri dari enam buah laci penyimpanan; (3) empat jenis kartu permainan yang terdiri atas kartu petunjuk, kartu aturan, kartu perintah, dan kartu bergambar; (4) *push pins* adalah pin untuk menempelkan kartu permainan pada lingkaran papan permainan

## **3. Panduan Permainan**

Berikut ini adalah panduan dalam bermain permainan bahasa papan misteri (*mystery board*): (1) pemain yang terdiri dari enam kelompok menunjuk seorang perwakilan kelompok; (2) perwakilan kelompok memutar lingkaran papan permainan hingga menunjuk pada satu warna; (3) perwakilan kelompok mengambil kartu permainan dalam laci penyimpanan dan menunjukkannya kepada anggota kelompoknya; (4) seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan permainan; (5) kelompok yang telah siap, melaksanakan permainan dengan menempel kartu permainan pada lingkaran papan permainan; (6) setiap anggota kelompok secara bergantian menyelesaikan permainan dengan cara berbicara sesuai dengan perintah permainan; (7) permainan dinyatakan selesai setelah semua anggota kelompok berbicara sesuai dengan dambar dan perintah permainan.

#### **4. Aturan Permainan**

Berikut ini adalah aturan dalam bermain permainan bahasa papan misteri (*mystery board*): (1) tidak diperkenankan memutar lingkaran papan permainan terlalu kencang; (2) setiap anggota kelompok yang bermain harus melaksanakan perintah pada permainan; (3) permainan dilakukan dengan jujur, adil, dan sportif; (4) menjaga permainan agar tidak rusak; (5) jika perintah permainan kurang atau tidak jelas diperkenankan bertanya kepada pembimbing.

#### **5. Keterangan Kartu Permainan**

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) terdiri dari empat jenis kartu. Keterangan dari kartu permainannya adalah sebagai berikut:

##### **a. Kartu Petunjuk Permainan**

Kartu ini merupakan panduan untuk menggunakan permainan papan misteri (*mystery board*).

##### **b. Kartu Peraturan Permainan**

Kartu ini merupakan aturan permainan yang harus dipatuhi setiap pemain yang memainkan permainan papan misteri (*mystery board*).

##### **c. Kartu Perintah**

Kartu ini merupakan perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain dengan memahami dan mendiskusikannya terlebih dahulu antar anggota kelompok.

#### d. Kartu Bergambar

Kartu ini merupakan gambar-gambar yang telah disesuaikan dengan perintah permainan. Gambar-gambar ini terdiri dari gambar acak untuk mengurutkan cerita, dua buah gambar untuk bercerita, dan gambar acak untuk memberikan petunjuk.

### **6. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran ini terbuat dari material yang mudah didapatkan. Berikut ini adalah komponen yang terdapat dalam produk permainan ini:

#### a. Papan Permainan

Papan permainan ini terdiri dari dua bagian yaitu bagian lingkaran papan permainan dan bagian deret laci penyimpanan. Pada bagian lingkaran papan permainan terdapat segi enam pada tengah lingkaran yang dilapisi dengan karton berwarna putih, dan enam kotak pada tepinya yang dilapisi dengan karton berwarna merah, kuning, hijau, biru, pink, dan oranye. Pada bagian deret laci penyimpanan terdapat enam kotak laci penyimpanan permainan yang berwarna sama dengan kotak pada tepi lingkaran papan permainan yakni merah, kuning, hijau, biru, pink, dan oranye. Spesifikasi alat dan bahan permainan berupa kayu/papan beserta karton warna-warni.

#### b. Kartu Permainan

Kartu permainan terdiri dari 39 kartu yang rinciannya adalah sebagai berikut: (1) kartu petunjuk permainan terdiri satu kartu; (2) kartu peraturan permainan terdiri dari satu kartu; (3) kartu perintah terdiri dari enam kartu; (4)

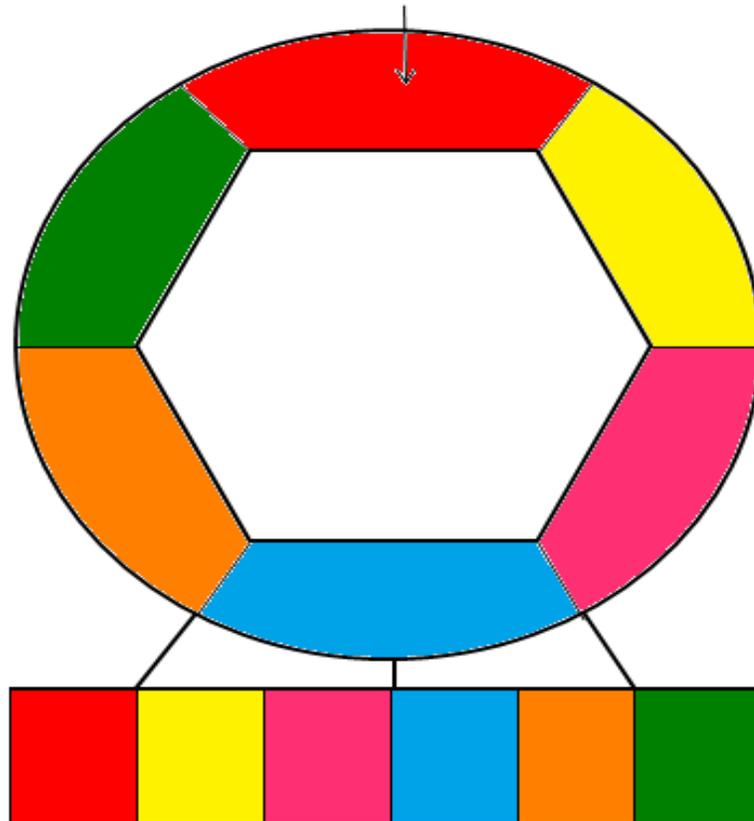
kartu bergambar terdiri dari 31 kartu. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kartu permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yaitu menggunakan kertas *concorde* dengan berat 220 gram dengan menggunakan huruf tipe *comis sans ms* dan ukuran huruf pada perintah permainan 28 serta gambar berukuran 15x11cm yang dicetak menggunakan kertas *concorde* dengan berat 220 gram.

c. Karton warna-warni

Pewarnaan yang dilakukan pada papan permainan baik pada bagian lingkaran maupun deret laci penyimpanan menggunakan karton asturo dengan berbagai warna yaitu merah, hijau, kuning, biru, pink, oranye, dan putih.

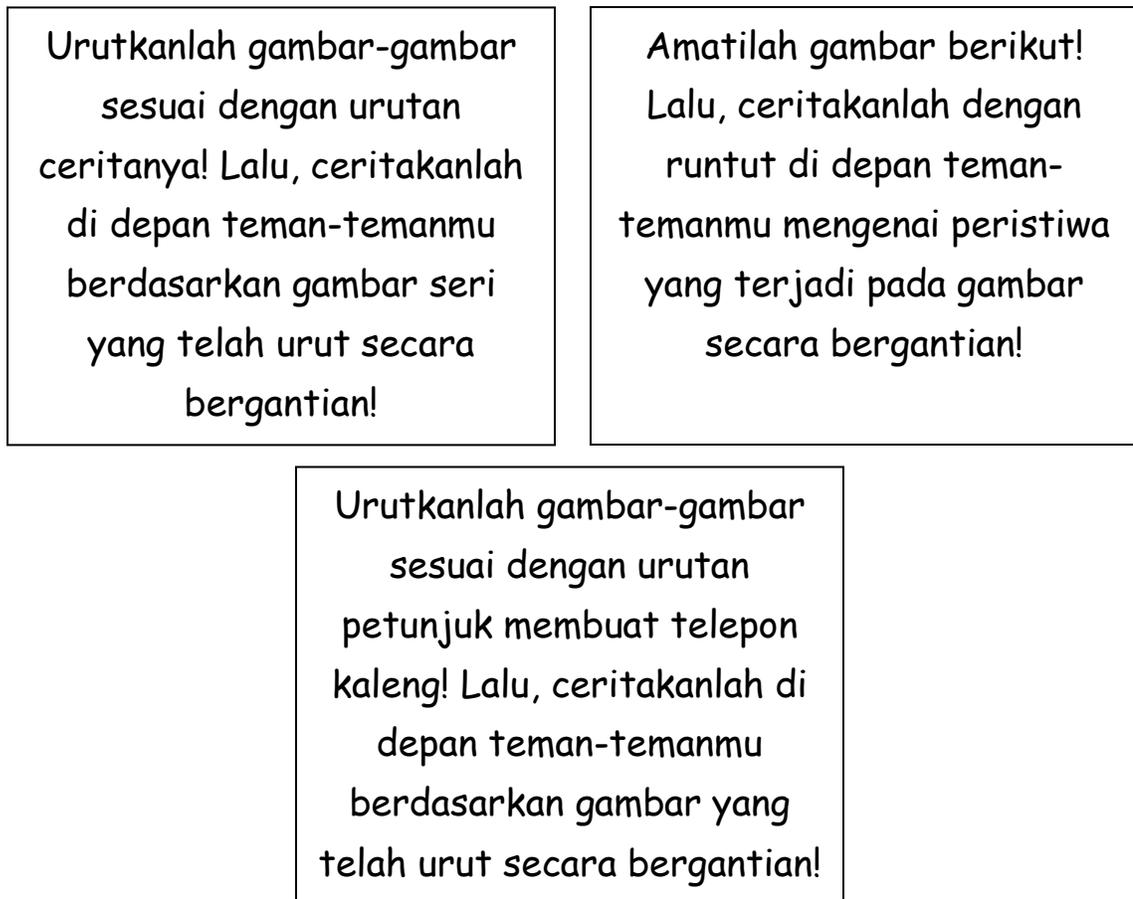
## **7. Deskripsi Pembuatan Produk**

Adapun langkah-langkah pembuatan papan permainan adalah sebagai berikut: (a) menentukan ukuran diameter lingkaran, sisi segi enam, serta laci penyimpanan; (b) membuat desain papan permainan dengan aplikasi *paint*; (c) membuat lingkaran papan permainan dan deret laci penyimpanan dengan memotong kayu/papan yang kemudian digabungkan menjadi satu.



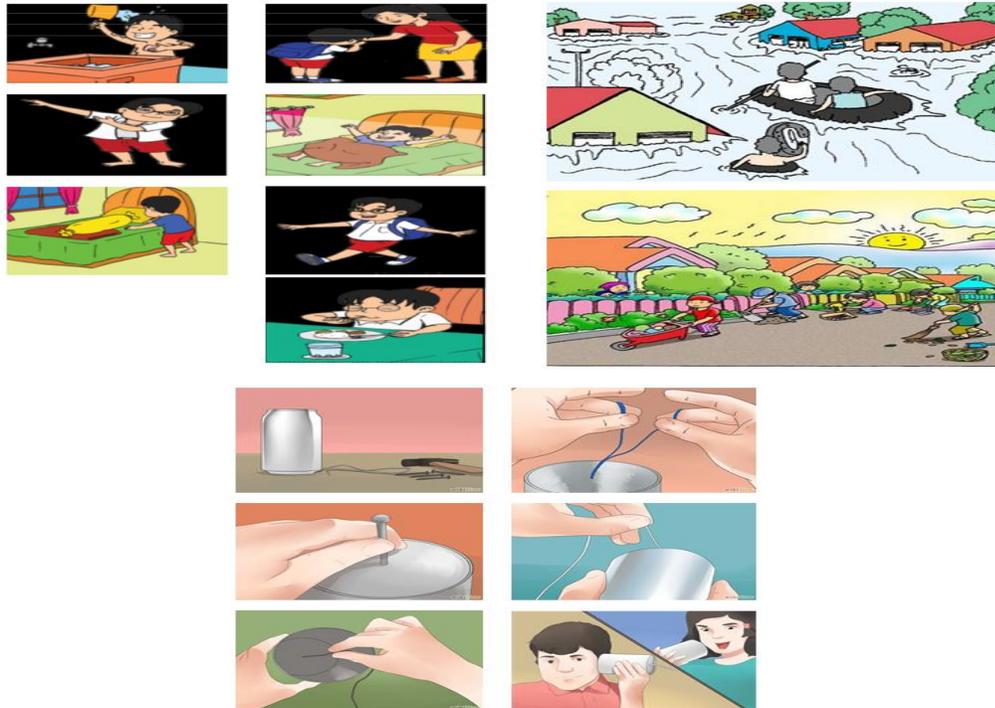
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu perintah adalah sebagai berikut: (a) mencari berbagai sumber literatur mengenai ragam metode pembelajaran berbicara; (b) menentukan metode pembelajaran berbicara yang akan digunakan; (c) membuat perintah sesuai dengan metode pembelajaran berbicara yang digunakan; (d) mengatur ukuran perintah sesuai dengan ukuran kartu permainan; (e) mencetak kartu perintah dengan kertas *concorde* 220 gram.



Gambar 4.2 Contoh Kartu Perintah Permainan

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu bergambar adalah sebagai berikut: (a) menentukan tema yang akan digunakan dalam permainan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar siswa kelas III semester 1; (b) mencari gambar-gambar dari berbagai sumber yakni buku dan internet sesuai dengan tema dan metode pembelajaran berbicara; (c) mengatur ukuran gambar sesuai dengan ukuran kartu; (d) mencetak gambar dengan kertas *concorde* 220 gram.



Gambar 4.4 Contoh Kartu Bergambar

## 8. Kelebihan Produk

Beberapa kelebihan yang terdapat pada permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang dikembangkan peneliti adalah:

- Dapat dimainkan ketika pembelajaran bahasa berlangsung dan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan karena belajar tidak kaku dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini dapat dilakukan di luar jam pembelajaran.
- Dapat digunakan untuk mata pelajaran lain selain bahasa
- Bahasa yang digunakan pada permainan ini mudah dipahami
- Desain papan permainan yang menarik.

- e. Desain ilustrasi warna dan gambar yang menarik.
- f. Terdiri dari dua jenis kartu yakni kartu perintah dan kartu bergambar. Kedua kartu tersebut mengharuskan setiap siswa yang memainkannya untuk berbicara sehingga kemampuan berbicara siswa dapat berkembang.

#### **9. Kelemahan Produk**

Selain kelebihan, terdapat pula kelemahan di dalam produk permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang dikembangkan peneliti. Berikut ini adalah kelemahan yang terdapat dalam permainan bahasa papan misteri (*mystery board*):

- a. Diperlukan seseorang sebagai pembimbing, seperti guru yang mengawasi jalannya permainan. Hal ini diperlukan karena permainan ini membutuhkan seseorang yang membantu dan mengoreksi jawaban siswa atas perintah permainan yang dimainkan.
- b. Kartu permainan kurang besar sehingga tidak semua siswa dapat melihat dengan jelas kartu permainan yang ditempel pada papan permainan.
- c. Papan permainan terlalu besar dan cukup berat untuk dapat dibawa ke berbagai tempat sehingga jika siswa ingin bermain di luar waktu pembelajaran dibutuhkan bantuan dari pembimbing.

#### **H. Prosedur Pemanfaatan Produk**

Permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dapat digunakan saat pembelajaran bahasa berlangsung atau di luar pembelajaran bahasa.

Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan maksimal kelompok adalah enam orang dan masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Hal ini dimaksudkan agar setiap siswa mendapatkan giliran untuk berbicara sehingga kemampuan berbicaranya dapat berkembang.

Permainan ini dilengkapi dengan kertas petunjuk dan aturan permainan agar siswa dengan mudah mengetahui cara bermain permainan ini dengan mematuhi aturan yang berlaku pada permainan ini. Hal ini dikarenakan permainan ini dilengkapi dengan perintah mengenai metode pembelajaran berbicara dan dibutuhkan kerjasama setiap siswa untuk menyelesaikannya.

## **I. Hasil Uji Coba**

### **1. Analisis Kebutuhan**

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam mengembangkan produk permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara pada siswa kelas III sekolah dasar. Analisis kebutuhan ini dilakukan di SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Respondennya adalah wali kelas III dan metode yang digunakan adalah wawancara. Hasil analisis kebutuhan adalah sebagai berikut:

Kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi berjumlah 31 siswa yang memiliki kisaran umur 9-10 tahun. Dalam pembelajaran berbicara, guru masih

menggunakan metode yang konvensional Hal ini dilakukan karena keterbatasan guru dalam mengetahui macam-macam metode pembelajaran berbicara, akibatnya siswa menjadi bosan dan kurang tertarik selama pembelajaran dan kemampuan berbicaranya kurang berkembang. Menurut Bapak Jaya, media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) merupakan media yang kreatif dan inovatif sehingga jika diujicobakan kepada siswa, siswa akan merasa sangat tertarik untuk bermain dan belajar.

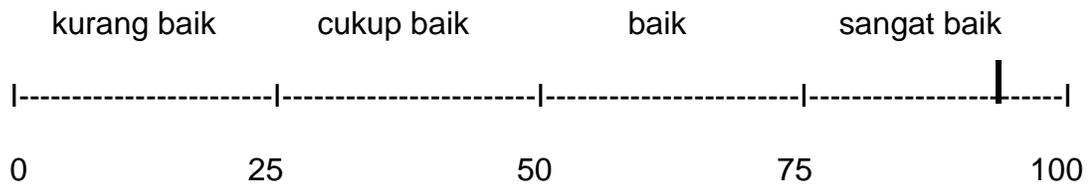
## 2. Hasil Uji Coba Ahli

Dalam uji coba ini pengembang melakukan uji coba kepada para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli bahasa. Ahli media dievaluasi oleh Dr. M. S. Sumantri, M.Pd dan ahli bahasa oleh Dr. Fahrurrozi, M.Pd yang keduanya merupakan dosen di jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Adapun hasil uji coba ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Komponen Media	6	24	23	95,8%
2	Estetis Penyajian	3	12	11	91,7%
3	Penggunaan Media	4	16	15	93,7%
Jumlah		13	52	49	281,2%
Rata-rata					94,2%

Berdasarkan tabel penilaian ahli media, dapat dilihat bahwa validasi media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang dilakukan oleh ahli media didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 94,2% dan dapat dikategorikan sangat baik. Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



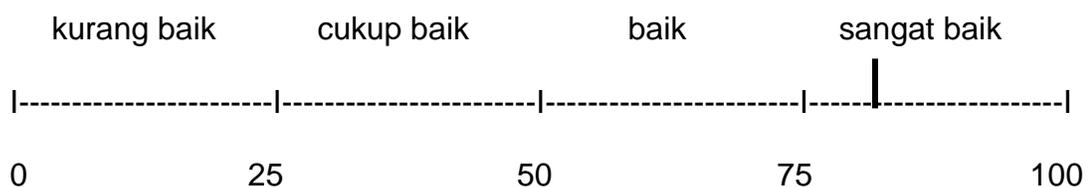
Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) menurut ahli media pembelajaran di kategori sangat baik. Adapun terdapat hal yang perlu diperbaiki, yaitu material kartu permainan agar lebih kuat lagi.

Langkah selanjutnya media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) divalidasi oleh ahli bahasa guna menilai kualitas media dari segi kebahasaan dan materi. Adapun hasil validasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Metode Pembelajaran Berbicara	3	12	10	83,3%
2	Penyajian Permainan	5	20	17	85%
3	Keterlibatan Kurikulum	2	8	6	75%
Jumlah		10	40	33	243,3%
Rata-rata					82,5%

Berdasarkan tabel penilaian ahli bahasa, dapat dilihat bahwa validasi permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) yang dilakukan oleh ahli bahasa didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 82,5% dan di kategori sangat baik. Secara kontinuum dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) menurut ahli bahasa dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat hal yang perlu diperbaiki, yaitu putaran lingkaran permainan agar dibuat menjadi lebih lancar.

Dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli tersebut sebesar 88,3%, maka media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dikategorikan sangat baik. Namun, perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli media dan ahli bahasa.

### **3. Hasil Uji Coba *One to One Evaluation***

Evaluasi *one to one* ini dilakukan di SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur dengan responden tiga orang siswa kelas III yang dipilih berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba yang dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada siswa. Rata-rata penilaian siswa adalah 90% dan dikategorikan sangat baik. Dari hasil kuesioner terdapat beberapa masukan yang diberikan siswa, yaitu agar material kayu/papan dilapisi dengan busa atau styrofoam di bagian tengah lingkaran agar mudah menempelkan kartu permainan dan memperlancar putaran lingkaran permainan.

### **4. Hasil Uji Coba *Small Group Evaluation***

Hasil uji coba *small group* ini melibatkan delapan orang siswa kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur yang dipilih berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda. Uji coba yang dilakukan yaitu dengan

memberikan kuesioner kepada siswa. Rata-rata penilaian siswa adalah 91,5% dan dikategorikan sangat baik. Dari hasil kuesioner terdapat beberapa masukan yang diberikan siswa, yaitu ilustrasi gambar dibuat lebih besar agar lebih terlihat oleh seluruh siswa dan aturan permainan agar lebih mudah dipahami.

#### **5. Hasil Uji Coba *Field Test Evaluation***

Tahap selanjutnya media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) diujicobakan kepada siswa yang belum mencoba permainan ini, yaitu sejumlah dua puluh orang di SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Uji Coba *field test* ini dilakukan dengan mengenalkan dan menggunakan permainan ini. Pada tahap ini, siswa diberikan kuesioner mengenai penggunaan produk permainan dan menghasilkan rata-rata penilaian 92,3% sehingga produk permainan ini dapat dikategorikan sangat baik.

Peningkatan rata-rata penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan dari 91,5% menjadi 92,3% menunjukkan bahwa permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) sudah layak dipakai dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara karena sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami dalam penggunaannya.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### J. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Permainan Bahasa papan misteri (*mystery board*). Uji coba ahli yang dilakukan pada media permainan ini menghasilkan rata-rata keseluruhan yang dicapai sangat baik dengan persentase 88,3% yang dilakukan di kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur. Media permainan ini digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melatih serta mengembangkan ketrampilan berbicara siswa. Selain itu, dengan adanya media permainan ini, dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Dalam meneliti dan mengembangkan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*), peneliti menggunakan sembilan tahap model pengembangan Borg dan Gall, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan Informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal, (4) Uji lapangan awal, (5) Revisi produk, (6) Uji lapangan utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji lapangan operasional, (9) Revisi produk akhir

## **K. Implikasi**

Implikasi dari penerapan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) bagi siswa adalah dapat digunakan untuk membantu siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara serta dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam diri siswa.

Implikasi dari penerapan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) bagi guru adalah dapat digunakan sebagai penambahan sumber belajar yang dapat membantu guru untuk membimbing siswa menjadi cakap dan terampil dalam berbicara.

Secara umum, pengembangan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran inovatif.

## **L. Saran**

Dalam penelitian dan pengembangan media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) ini terdapat berbagai kendala yang dialami pengembang sehingga masih terdapat kelemahan dan kekurangan yang menghambat kesempurnaan hasil pengembangan. Revisi masih terus dilakukan agar mendapatkan hasil terbaik dalam produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pengembang menyarankan kepada:

1. Siswa dan guru agar dapat menggunakan Permainan Bahasa papan misteri (*mystery board*) dengan tujuan melatih serta mengembangkan keterampilan berbicara siswa dengan baik.
2. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta agar dapat mengembangkan produk menjadi lebih baik dan bermanfaat dengan mempertimbangkan efisiensi waktu dan dana dalam pengembangan produk, sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal.
3. Masyarakat, khususnya orang tua agar dapat mendorong anak mereka agar melatih serta mengembangkan keterampilan berbicara melalui Permainan Bahasa papan misteri (*mystery board*) sesuai dengan tujuan yang benar, sesuai dengan kebermanfaatan produk tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku:

- Alfulaila, Noor dan Ngalmun. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Djumhana, Nana. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Putra, Nusa. *Research and Development Suatu Pengantar*. Depok: Rajawali Press, 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.
- Sadiman, S, Arief, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2015.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Suparman, Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.

Tarigan, Henry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2013.

### **Referensi Karya Ilmiah:**

Esti Nur Apriyanti, *Penggunaan Metode Permainan Bahasa "Bermain Telepon" untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015)

Lathifah Hanum, *Pengembangan Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015)

Siti Kholfiyah, *Pengembangan Model Media Dadu Bertema untuk Pembelajaran Tematik (Penelitian dan Pengembangan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)*, Skripsi (Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015)

### **Referensi Internet:**

<http://eprints.uny.ac.id/8074/3/bab%20%20-%2008111241037.pdf>, di unduh tanggal 13 Agustus 2015

[http://www.academia.edu/9630595/MAKALAH\\_KEETERAMPILAN\\_BERBAH\\_ASA\\_BERBICARA](http://www.academia.edu/9630595/MAKALAH_KEETERAMPILAN_BERBAH_ASA_BERBICARA), diunduh tanggal 18 Januari 2016

<http://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli#scribd>, di unduh tanggal 7 Agustus 2015

Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana

Prima (<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html#>), diunduh tanggal 7 Agustus 2015

Universitas Negeri Yogyakarta, Kajian  
teori.2015.<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/ppm-permainan-bahasa.pdf>., di unduh tanggal 7 Agustus 2015

## Lampiran 1

### Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan

#### Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

1. Bagaimanakah kemampuan berbicara siswa di sekolah?
2. Apakah yang sudah Bapak lakukan dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?
3. Apakah metode pembelajaran berbicara yang Bapak gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Apa yang menjadi kendala Bapak dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?
5. Apakah Bapak sudah melakukan sebuah inovasi dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?
6. Jika sudah seperti apa inovasi yang sudah dilakukan? Jika belum apa penyebab dari belum dilakukannya sebuah inovasi?
7. Bagaimana media pembelajaran berbicara yang telah digunakan di sekolah ini, khususnya di kelas III?
8. Media pembelajaran seperti apa yang sering digunakan dalam pembelajaran berbicara di kelas?
9. Apakah siswa tertarik menggunakan media pembelajaran bahasa berupa permainan papan misteri (*mystery board*)?
10. Apakah penggunaan permainan papan misteri (*mystery board*) efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa di sekolah?

## Lampiran 2

### Instrumen Evaluasi formatif

Instrumen evaluasi formatif ini merupakan bagian dari rangkaian sebuah penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir pernyataan evaluasi formatif dengan menggunakan skala Guttman (data interval atau rasio dikotomi). Data pada instrumen ini akan digunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi tanpa ada maksud di luar kebutuhan tersebut. Apapun jawaban responden akan sangat berarti bagi penelitian ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Responden : Ahli Media

Judul : Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

Materi : Pembelajaran Berbicara

Sasaran : Siswa kelas III Sekolah Dasar

Petunjuk Pengisian :

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen ini secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Diharapkan jawaban yang diberikan sesuai dengan keadaan atau kondisi yang responden alami.
3. Isilah data diri pada tempat yang tersedia.
4. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang responden pilih.
5. Penilaian menggunakan angka 1-4  
1 = KURANG BAIK  
2 = CUKUP  
3 = BAIK  
4 = SANGAT BAIK

### Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

ASPEK	NO	INDIKATOR	1	2	3	4
Komponen Media	1	Kesesuaian bentuk lingkaran				
	2	Kesesuaian ukuran diameter media 80 cm				
	3	Kesesuaian ukuran segi enam dalam lingkaran dengan tiap sisi 27 cm				
	4	Kesesuaian panjang garis pembatas tiap kotak di tepi lingkaran sepanjang 13 cm				
	5	Kesesuaian letak laci penyimpanan				
	6	Ketepatan pemilihan bahan media berupa kayu/papan				
Estetis Penyajian	7	Daya tarik permainan untuk siswa				
	8	Kesesuaian penggunaan <i>font</i> huruf <i>comic sans ms</i>				
	9	Daya tarik penggunaan warna-warna cerah bagi siswa				
Penggunaan Media	10	Kekuatan bahan media				
	11	Kemudahan cara penggunaan media bagi siswa				
	12	Kemudahan mobilitas media				
	13	Keefektifan penggunaan media bagi siswa				

14. Bagaimana pendapat responden tentang permainan bahasa *mystery board* ini secara keseluruhan?

---

---

---

15. Apakah kelebihan atau keunggulan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

16. Apakah kekurangan atau kelemahan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

17. Apakah responden mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas permainan bahasa *mystery board* ini sendiri?

---

---

---

## **Instrumen Evaluasi Formatif**

Instrumen evaluasi formatif ini merupakan bagian dari rangkaian sebuah penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir pernyataan evaluasi formatif dengan menggunakan skala Guttman (data interval atau rasio dikotomi). Data pada instrumen ini akan digunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi tanpa ada maksud di luar kebutuhan tersebut. Apapun jawaban responden akan sangat berarti bagi penelitian ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Responden : Ahli Bahasa

Judul : Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

Materi : Pembelajaran Berbicara

Sasaran : Siswa kelas III Sekolah Dasar

Petunjuk Pengisian :

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen ini secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Diharapkan jawaban yang diberikan sesuai dengan keadaan atau kondisi yang responden alami.
3. Isilah data diri pada tempat yang tersedia.
4. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang responden pilih.
5. Penilaian menggunakan angka 1-4  
1 = KURANG BAIK  
2 = CUKUP  
3 = BAIK  
4 = SANGAT BAIK

Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

Aspek	Komponen	No.	Kriteria	1	2	3	4
Metode Pembelajaran Berbicara	Reka Cerita gambar	1	Kesesuaian konten permainan "reka cerita gambar" dengan metode pembelajaran berbicara				
	Bercerita	2	Kesesuaian konten permainan "bercerita" dengan metode pembelajaran berbicara				
	Memberi Petunjuk	3	Kesesuaian konten permainan "memberi petunjuk" dengan metode pembelajaran berbicara				
Penyajian Permainan	Verbal	4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				
		5	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan				
		6	Kejelasan aturan setiap permainan				
	Visual	7	Ilustrasi gambar sesuai dengan instruksi permainan				
		8	Ilustrasi gambar terlihat dengan jelas				
Keterlibatan Kurikulum	Materi	9	Konten permainan sesuai dengan SK dan KD				
		10	Tingkat kesulitan permainan				

11. Bagaimana pendapat responden tentang permainan bahasa *mystery board* ini secara keseluruhan?

---

---

---

12. Apakah kelebihan atau keunggulan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

13. Apakah kekurangan atau kelemahan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

14. Apakah responden mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas permainan bahasa *mystery board* ini sendiri?

---

---

---

### Lampiran 3

#### **Evaluasi Formatif** ***One to One Evaluation dan Small Group Evaluation***

Instrumen evaluasi formatif ini merupakan bagian dari rangkaian sebuah penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir pernyataan evaluasi formatif dengan menggunakan skala Guttman (data interval atau rasio dikotomi). Data pada instrumen ini akan digunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi tanpa ada maksud di luar kebutuhan tersebut. Apapun jawaban responden akan sangat berarti bagi penelitian ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Judul : Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

Materi : Pembelajaran Berbicara

Sasaran : Siswa kelas III Sekolah Dasar

Petunjuk Pengisian :

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen ini secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Diharapkan jawaban yang diberikan sesuai dengan keadaan atau kondisi yang responden alami.
3. Isilah data diri pada tempat yang tersedia.
4. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang responden pilih.
5. Penilaian menggunakan angka 1-4  
1 = KURANG BAIK  
2 = CUKUP  
3 = BAIK  
4 = SANGAT BAIK

Identitas Responden

Nama :

Kelas/usia :

Sekolah :

ASPEK	NO	INDIKATOR	1	2	3	4
Tampilan	1	Permainan dapat terlihat dengan jelas				
	2	Tampilan permainan <i>mystery board</i> sangat menarik				
	3	Bentuk permainan berupa lingkaran sangat menarik				
	4	Tampilan warna-warna yang cerah sangat menarik				
Isi	5	Teks bacaan dapat terbaca dengan baik				
	6	Gambar dalam permainan dapat terlihat dengan baik				
	7	Petunjuk permainan mudah untuk dipahami				
	8	Aturan permainan mudah dipahami				
	9	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi permainan				
Bahasa	10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan baik				

## Lampiran 4

### Evaluasi Formatif Field test

Instrumen evaluasi formatif ini merupakan bagian dari rangkaian sebuah penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu petunjuk pengisian, identitas responden, dan butir pernyataan evaluasi formatif dengan menggunakan skala Guttman (data interval atau rasio dikotomi). Data pada instrumen ini akan digunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi tanpa ada maksud di luar kebutuhan tersebut. Apapun jawaban responden akan sangat berarti bagi penelitian ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Judul : Permainan Bahasa Papan Misteri (*Mystery Board*)

Materi : Pembelajaran Berbicara

Sasaran : Siswa kelas III Sekolah Dasar

Petunjuk Pengisian :

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen ini secara obyektif, yaitu pengisian secara jujur, terbuka, dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Diharapkan jawaban yang diberikan sesuai dengan keadaan atau kondisi yang responden alami.
3. Isilah data diri pada tempat yang tersedia.
4. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat responden dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang responden pilih.
5. Penilaian menggunakan angka 0-1 dengan keterangan sebagai berikut: jika menjawab YA berarti skor 1, jika menjawab TIDAK berarti skor 0

Identitas Responden

Nama :

Kelas/usia :

Sekolah :

No	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Apakah bentuk lingkaran pada permainan ini sudah baik?		
2	Apakah besarnya ukuran permainan ini sudah tepat?		
3	Apakah warna pada permainan ini membuat kamu tertarik untuk bermain?		
4	Apakah teks bacaan pada permainan sudah jelas?		
5	Apakah gambar dalam permainan ini sudah jelas?		
6	Apakah gambar yang disajikan sesuai dengan tema permainan?		
7	Apakah permainan ini membuat kamu tertarik untuk berbicara?		
8	Apakah dengan bermain reka cerita gambar, kamu dapat bercerita sesuai dengan susunan gambar?		
9	Apakah dengan bermain reka cerita gambar, kamu lebih percaya diri untuk bercerita berdasarkan susunan gambar?		
10	Apakah dengan bercerita mengenai pengalaman pribadimu, kamu dapat berbicara dengan lebih lancar?		
11	Apakah dengan bermain memberi petunjuk, kamu dapat lebih jelas untuk memberi petunjuk berdasarkan gambar?		
12	Apakah dengan bermain memberi petunjuk, kamu dapat memberi petunjuk sesuai dengan susunan gambar?		
13	Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan ini mudah kamu pahami?		

## Lampiran 5

### HASIL ANALISIS KEBUTUHAN

#### Wawancara Guru Kelas

Tujuan : Untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran berbicara pada siswa kelas III

Responden : Wali Kelas III SDN Duren Sawit 18 Pagi Jakarta Timur

Tanggal : 20 Januari 2016

1. Peneliti : Bagaimanakah kemampuan berbicara siswa di sekolah?  
Guru : Kemampuan berbicara siswa beragam. Ada yang berbicara lancar, terbata-bata, dan kurang fasih dalam berbicara.
2. Peneliti : Apakah yang sudah Bapak lakukan dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?  
Guru : Masih secara konvensional. Tanya jawab dengan siswa.
3. Peneliti : Apakah metode pembelajaran berbicara yang Bapak gunakan dalam proses pembelajaran?  
Guru : Belum menggunakan. Karena mungkin metode pembelajaran berbicara ini baru, jadi belum dipelajari oleh saya, jadi belum dilaksanakan
4. Peneliti : Apa yang menjadi kendala Bapak dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?  
Guru : Saya hanya mengetahui metode pembelajaran berbicara secara konvensional, Tanya jawab dari siswa ke guru,

*feedbacknya* ada, jadi terlihat kejelasan berbicaranya, dengan membaca, dan sosio drama di depan kelas

5. Peneliti : Apakah Ibu atau Bapak sudah melakukan sebuah inovasi dalam menerapkan pembelajaran berbicara di sekolah?  
Guru : Belum. Masih secara konvensional.
6. Peneliti : Jika sudah seperti apa inovasi yang sudah dilakukan? Jika belum apa penyebab dari belum dilakukannya sebuah inovasi?  
Guru : Karena informasi mengenai metode pembelajaran berbicara ini masih baru, jadi saya baru tahu, jika mungkin ada informasi yang baru bisa saya terapkan.
7. Peneliti : Bagaimana media pembelajaran berbicara yang telah digunakan di sekolah ini, khususnya di kelas III?  
Guru : Tidak menggunakan media. Masih secara konvensional.
8. Peneliti : Media pembelajaran seperti apa yang sering digunakan dalam pembelajaran berbicara di kelas?  
Guru : Belum ada. Untuk pembelajaran bahasa secara umum menggunakan LCD, media gambar
9. Peneliti : Apakah siswa tertarik menggunakan media pembelajaran bahasa berupa permainan papan misteri (*mystery board*)?  
Guru : Sangat tertarik, inovasinya sangat tinggi, jadi siswa menyenangkan belajarnya.
10. Peneliti : Apakah penggunaan permainan papan misteri (*mystery board*) efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa di sekolah?  
Guru : Sepertinya efektif karena kita belum mencoba, mungkin kalau sudah mencoba akan efektif

## Lampiran 6

### Identitas Responden

Nama :  
Pekerjaan :  
Lembaga :

ASPEK	NO	INDIKATOR	1	2	3	4
Komponen Media	1	Kesesuaian bentuk lingkaran				
	2	Kesesuaian ukuran diameter media 80 cm				
	3	Kesesuaian ukuran segi enam dalam lingkaran dengan tiap sisi 27 cm				
	4	Kesesuaian panjang garis pembatas tiap kotak di tepi lingkaran sepanjang 13 cm				
	5	Kesesuaian letak laci penyimpanan				
	6	Ketepatan pemilihan bahan media berupa kayu/papan				
Estetis Penyajian	7	Daya tarik permainan untuk siswa				
	8	Kesesuaian penggunaan <i>font</i> huruf <i>comic sans ms</i>				
	9	Daya tarik penggunaan warna-warna cerah bagi siswa				
Penggunaan Media	10	Kekuatan bahan media				
	11	Kemudahan cara penggunaan media bagi siswa				
	12	Kemudahan mobilitas media				
	13	Keefektifan penggunaan media bagi siswa				

14. Bagaimana pendapat responden tentang permainan bahasa *mystery board* ini secara keseluruhan?

---

---

---

15. Apakah kelebihan atau keunggulan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

16. Apakah kekurangan atau kelemahan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

17. Apakah responden mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas permainan bahasa *mystery board* ini sendiri?

---

---

---

Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

Aspek	Komponen	No.	Kriteria	1	2	3	4
Metode Pembelajaran Berbicara	Reka Cerita gambar	1	Kesesuaian konten permainan "reka cerita gambar" dengan metode pembelajaran berbicara				
	Bercerita	2	Kesesuaian konten permainan "bercerita" dengan metode pembelajaran berbicara				
	Memberi Petunjuk	3	Kesesuaian konten permainan "memberi petunjuk" dengan metode pembelajaran berbicara				
Penyajian Permainan	Verbal	4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				
		5	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan				
		6	Kejelasan aturan setiap permainan				
	Visual	7	Ilustrasi gambar sesuai dengan instruksi permainan				
		8	Ilustrasi gambar terlihat dengan jelas				
Keterlibatan Kurikulum	Materi	9	Konten permainan sesuai dengan SK dan KD				
		10	Tingkat kesulitan permainan				

11. Bagaimana pendapat responden tentang permainan bahasa *mystery board* ini secara keseluruhan?

---

---

---

12. Apakah kelebihan atau keunggulan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

13. Apakah kekurangan atau kelemahan permainan bahasa *mystery board* ini?

---

---

---

14. Apakah responden mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas permainan bahasa *mystery board* ini sendiri?

---

---

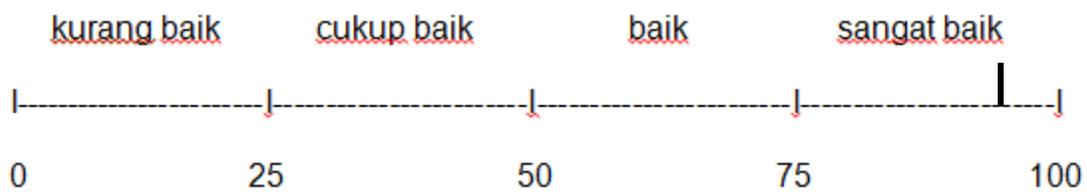
---

## HASIL PERHITUNGAN UJI COBA AHLI

$$\text{Rumus Persentase Nilai Uji Ahli} = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

### Ahli Media

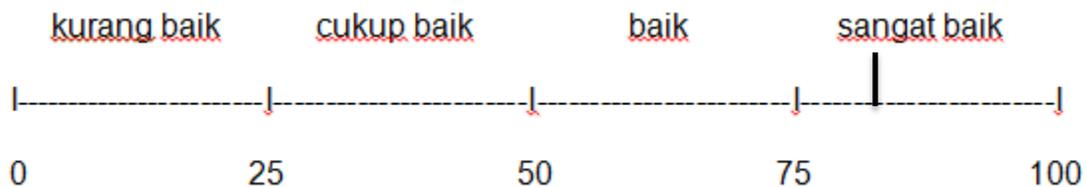
$$\text{Persentase Nilai Ahli Media} = \frac{49}{52} \times 100\% = 94,2\%$$



Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) sudah sangat baik karena berhasil mendapatkan nilai 94,2%. Namun, perlu ada perbaikan produk yaitu material kartu permainan agar dibuat menjadi lebih kuat.

### Ahli Bahasa

$$\text{Persentase Nilai Ahli Bahasa} = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$



Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa bahasa yang disajikan dalam media permainan bahasa papan misteri (*mystery board*) sudah sangat baik karena berhasil mendapatkan nilai 82,5%. Namun, perlu ada perbaikan produk yaitu putaran lingkaran permainan agar dibuat menjadi lebih lancar.

## Lampiran 7

### HASIL PERHITUNGAN *ONE TO ONE EVALUATION*

#### SDN DUREN SAWIT 18 PAGI JAKARTA TIMUR

No.	Nama	Butir Soal										Jumlah	Penilaian Siswa (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AF	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92,5%
2.	MNR	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	37	92,5%
3.	A	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	34	85%
Jumlah		9	12	11	12	12	12	11	8	12	9	108	270%
Tiap Butir (%)		75 %	100 %	91, 7%	100 %	100 %	100 %	91, 7%	66, 7%	100 %	75 %		
Rata-rata penilaian siswa terhadap produk (%)												90%	

**Lampiran 8**

**HASIL PERHITUNGAN *SMALL GROUP EVALUATION***

**SDN DUREN SAWIT 18 PAGI JAKARTA TIMUR**

No.	Nama	Butir Soal										Jumlah	Penilaian Siswa (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	MNA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95%
2.	VMHS	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	32	80%
3.	SAP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5%
4.	MF	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36	90%
5.	PS	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	37	92,5%
6.	NA	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37	92,5%
7.	MR	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37	92,5%
8.	AAA	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	92,5%
Jumlah		32	28	30	30	30	31	30	25	31	30	293	732,5%
Tiap Butir (%)		100%	87,5%	93,7%	93,7%	93,7%	96,8%	93,7%	78,1%	96,8%	93,7%		
Rata-rata penilaian siswa terhadap produk (%)												91,5%	

Lampiran 9

**HASIL PERHITUNGAN *FIELD TEST EVALUATION***

**SDN DUREN SAWIT 18 PAGI JAKARTA TIMUR**

No.	Nama	Butir Soal													Jumlah	Penilaian Siswa (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	MN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
2.	MAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100%
3.	SAM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	84.6%
4.	SA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	84.6%
5.	RW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	92.3%
6.	SAL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	84.6%
7.	MF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	92.3%
8.	KK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	92.3%
9.	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100%
10.	ZIP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	84.6%
11.	DCU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100%
12.	IN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	92.3%
13.	AZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
14.	DR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
15.	RA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
16.	RF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
17.	BAS	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	92.3%
18.	MA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	84.6%
19.	PA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100%
20.	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	100%
Rata-rata penilaian siswa terhadap produk (%)															92.3%	

## Lampiran 10

### Dokumentasi Penelitian

#### Wawancara Analisis Kebutuhan



*One to One Evaluation*



*Small Group Evaluation*





*Field Test Evaluation*





## Lampiran 11

### Produk Permainan

#### Papan Permainan



#### Kartu Perintah

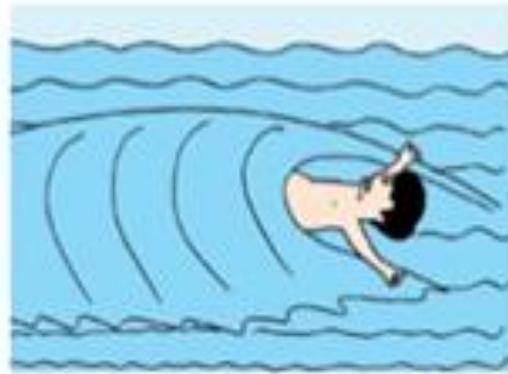
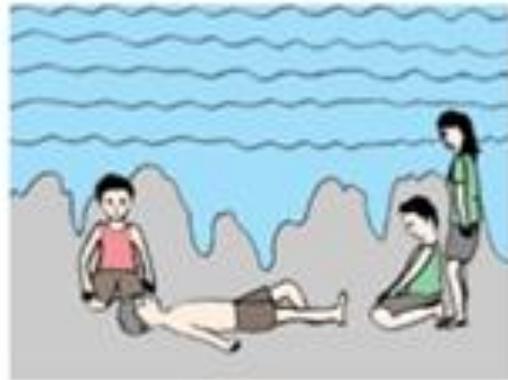
Urutkanlah gambar-gambar sesuai dengan urutan ceritanya! Lalu, ceritakanlah di depan teman-temanmu berdasarkan gambar seri yang telah urut secara bergantian!

Amatilah gambar berikut! Lalu, ceritakanlah dengan runtut di depan teman-temanmu mengenai peristiwa yang terjadi pada gambar secara bergantian!

Urutkanlah gambar-gambar sesuai dengan urutan petunjuk membuat telepon kaleng! Lalu, ceritakanlah di depan teman-temanmu berdasarkan gambar yang telah urut secara bergantian!

Kartu Bergambar (Reka Cerita Gambar)





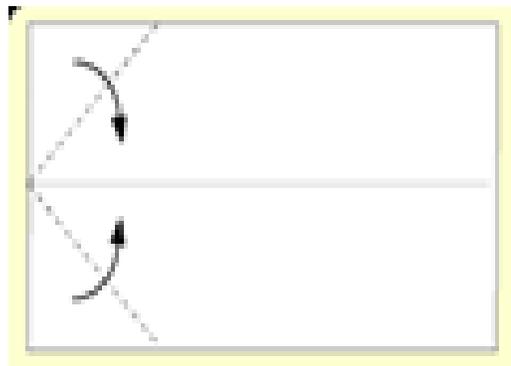
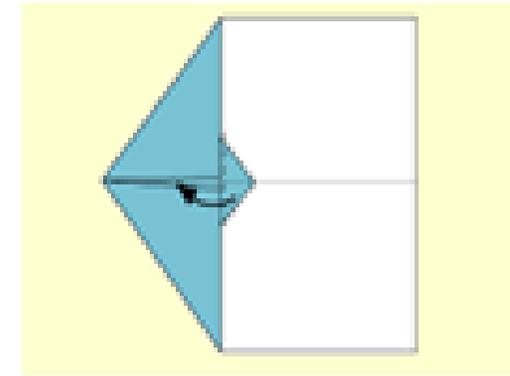
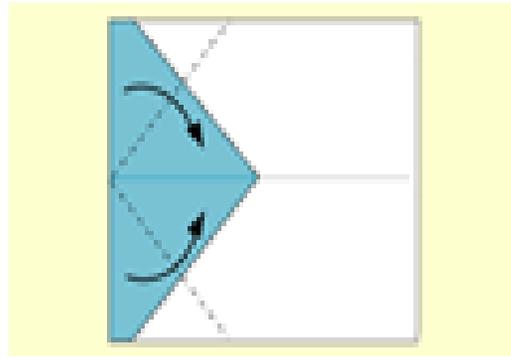
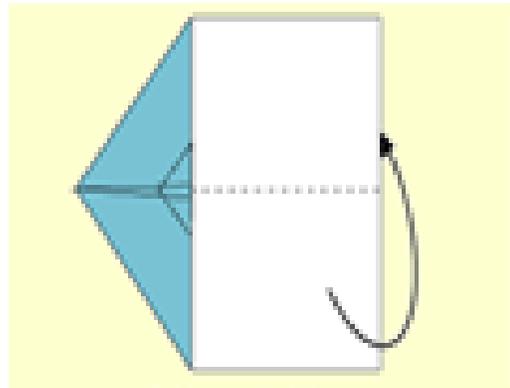
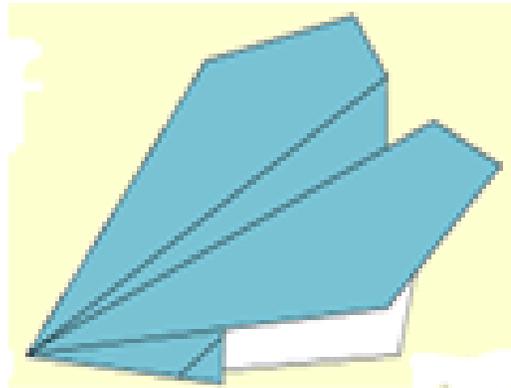
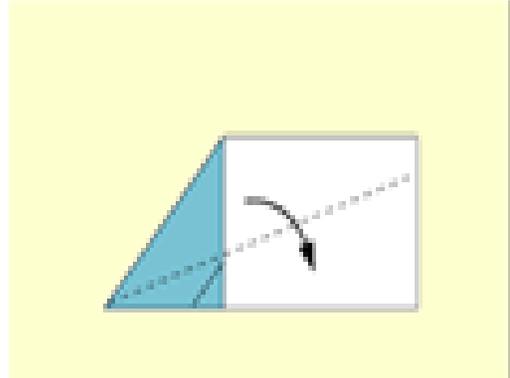
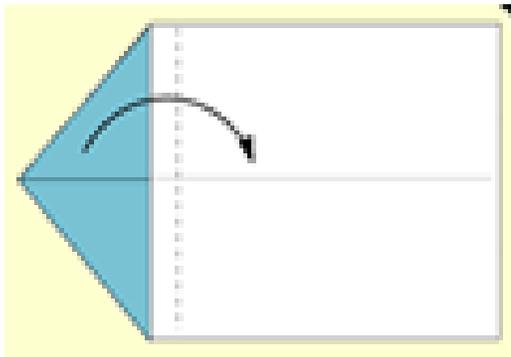
Kartu Bergambar (Bercerita)





Kartu Bergambar (Memberi Petunjuk)





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Nila Tresno Angganti.** Dilahirkan di Jakarta, 27 Oktober 1992. Anak ketiga dari Ibu Ratih Pramesti Anggraini dan Bapak Drs. Arif Antono. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Duren Sawit 05 Pagi Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2004, SMPN 194 Jakarta dan lulus pada tahun 2007, serta SMAN 50 Jakarta dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun 2010 diterima di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan hanya menempuh dua semester, kemudian pada tahun 2011 pindah ke Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan lulus pada tahun 2016.

Penulis saat ini dapat dihubungi melalui alamat email sebagai berikut:  
[nilaangganti@gmail.com](mailto:nilaangganti@gmail.com)