

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. NAMA PRODUK

Hasil pengembangan produk pada penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Inggris berupa permainan papan yang ditujukan bagi siswa kelas III SD dengan materi tentang jenis-jenis pekerjaan atau *occupation*. Nama permainan pada penelitian pengembangan ini ialah *Board Game of Occupation*.

B. KARAKTERISTIK PRODUK

1. Pengembangan Produk

Media pembelajaran *board game of occupation* dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip metode langsung dalam bentuk permainan papan. Berikut ini penjelasan pengembangan *board game of occupation* berbasis *direct method*.

Tabel 4.1
Prinsip-prinsip *Direct Method* pada *Board Game of Occupation*

No.	Prinsip <i>Direct Method</i>	Konsep <i>Board Game of Occupation</i>
1.	Berisi instruksi sebagai pengenalan bahasa target	Terdapat kalimat dalam bahasa Inggris yang berisi instruksi untuk memeragakan dan menebak jenis-jenis pekerjaan
2.	Berisi instruksi untuk menirukan gerakan tertentu	Terdapat kalimat dalam bahasa Inggris untuk menirukan pekerjaan tertentu
3.	Pengajaran bahasa target tanpa translasi	Seluruh komponen permainan tidak terdapat translasi bahasa Indonesia
4.	Terdapat aktivitas yang berpusat pada siswa	Aktivitas memeragakan, menebak, dan menuliskan kosa kata dilakukan oleh siswa
5.	Mengenal teknik penulisan kosa kata	Terdapat aktivitas menulis kosa kata bahasa Inggris dengan benar pada kolom permainan
6.	Pembelajaran dalam bahasa target seutuhnya	Seluruh komponen permainan menggunakan bahasa Inggris
7.	Merangsang kemampuan berkomunikasi siswa dalam bahasa target	Terdapat komunikasi dua arah antar pemain melalui aktivitas tanya jawab
8.	Berisi petunjuk cara pengucapan kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar	Terdapat simbol fonetik pada kartu permainan
9.	Kemudahan pengenalan kosa kata	Jenis-jenis pekerjaan mayoritas ditemukan di lingkungan sekitar siswa
10.	Dibantu oleh gambar atau ilustrasi	Terdapat kartu berisi ilustrasi jenis-jenis pekerjaan dan benda-benda yang berhubungan dengan pekerjaan
11.	Kondusifitas permainan dalam kelompok kecil	Permainan dapat dilakukan dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang pemain

2. Spesifikasi Produk

Permainan papan ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan, kartu "*Clue Card*", kartu "*My Helper*", kertas petunjuk permainan "*The Rules*", kartu "*Scoring Table*", atribut "*The Judge*", tanda pengenal "*The Leader*", alat tulis, serta kemasan permainan. Pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan bahan-bahan yang aman serta mudah didapatkan.

Berikut ini ialah spesifikasi dari setiap komponen yang terdapat pada *board game of occupation*.

a. Papan Permainan

Papan permainan ialah media untuk menuliskan jawaban yang benar. Komponen yang terdapat pada papan permainan ialah judul permainan "*Board Game of Occupation*", ilustrasi jenis-jenis pekerjaan seperti *policeman*, *florist*, *baker*, *doctor*, *host*, dan *farmer*, dan kolom teka-teki silang yang terdiri atas 11 kolom mendatar dan 9 kolom menurun. Tema ilustrasi pada papan permainan ialah wilayah yang terdiri atas pulau dan lautan.

Papan permainan terbuat dari 2 buah kayu balsa. Ukuran kayu balsa yang digunakan berukuran 35 cm x 18,5 cm x 0.5 cm. Kayu disatukan dengan 2 buah engsel, mur, dan direkatkan dengan lem tembak. Kayu ditutupi dengan stiker berjenis *Cromo* yang telah dilaminasi *glossy*.



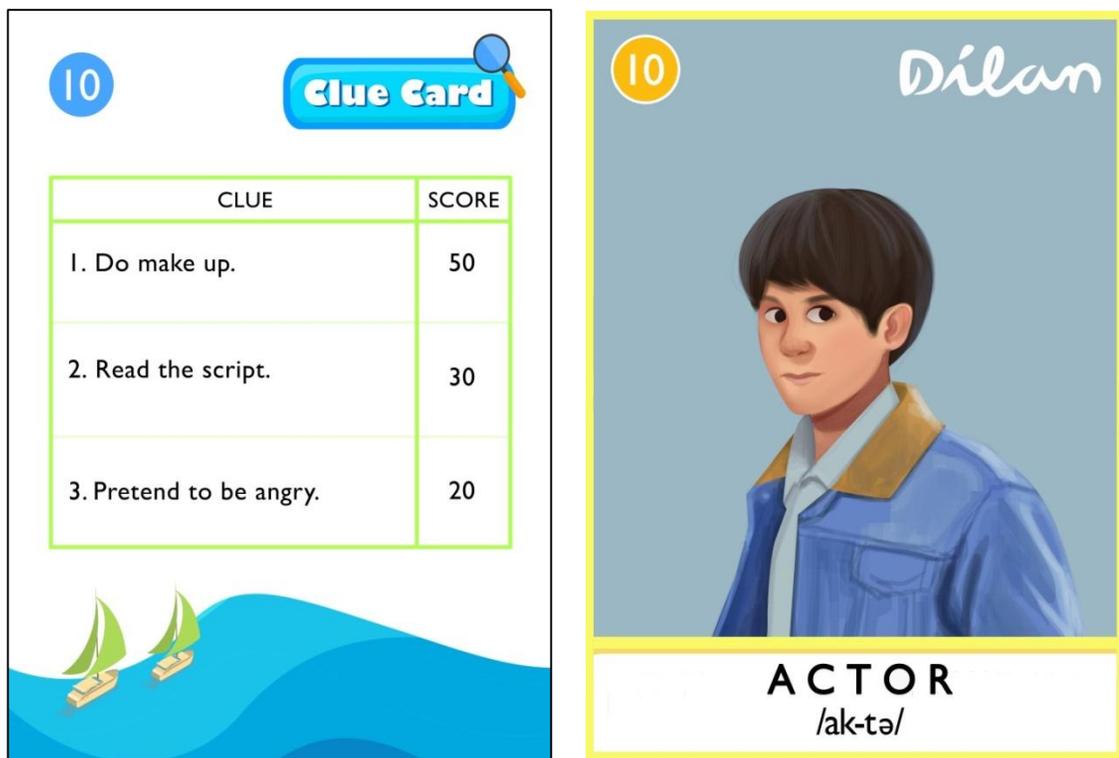
Gambar 4.1
Ilustrasi Papan Permainan

b. Kartu “Clue Card”

Clue card ialah kartu yang digunakan oleh siswa untuk melihat petunjuk tentang pekerjaan yang harus diperagakan dan jawaban dari petunjuk

tersebut. Bagian depan kartu berisi judul kartu “*Clue Card*”, 3 buah kalimat petunjuk, dan skor setiap petunjuk. Bagian belakang kartu berisi nomor kartu, ilustrasi pekerjaan, jawaban, dan simbol fonetik.

Kartu terbuat dari bahan *Art Carton* dengan berat 260 gram yang dicetak bolak-balik. Ukuran kartu ialah 14 cm x 10 cm. Desain kartu menerapkan tema laut.



Gambar 4.2

Ilustrasi *Clue Card* Tampak Depan dan Belakang

c. Kartu “*My Helper*”

My Helper Card merupakan kartu bantuan yang dilengkapi dengan ilustrasi alat-alat yang berkaitan dengan jenis pekerjaan. Kartu “*My Helper*” dilengkapi dengan nomor kartu, judul kartu “*My Helper*”, dan ilustrasi benda-benda. Kartu ini terbuat dari bahan *Art Carton* dengan berat 260 gram berdimensi 14 cm x 10 cm.



Gambar 4.3
Ilustrasi Kartu *My Helper*

d. Kertas petunjuk permainan “*The Rules*”

Kertas petunjuk permainan merupakan panduan cara bermain *Board Game of Occupation* dalam bahasa Inggris yang dilengkapi dengan ilustrasi.

Pada halaman depan kertas “*The Rules*” terdapat deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, dan sasaran pemain. Halaman kedua, ketiga, dan keempat terdapat langkah-langkah permainan disertai dengan ilustrasi. Kertas petunjuk permainan terbuat dari bahan *Art Paper* dengan berat 150 gram berdimensi 10 cm x 15 cm yang dicetak bolak balik.



Gambar 4.4

Ilustrasi *The Rules* Halaman Depan

1. Make a group with 4-5 players.



2. All players do hompimpa to choose the judge and the leader.



3. The judge uses attribute of judge and takes all cards.



4. The leader uses a nametag.



5. All players do hompimpa to decide the order of players.



6. The player choose a number on crossword.



7. The judge see the first clue on Clue Card.



8. The judge says "Please miming this job!" to the leader and whispers the first clue.



9. The leader says "Pay attention! Please guess what is my job?" and miming the clue.



10. The leader can use My Helper card.



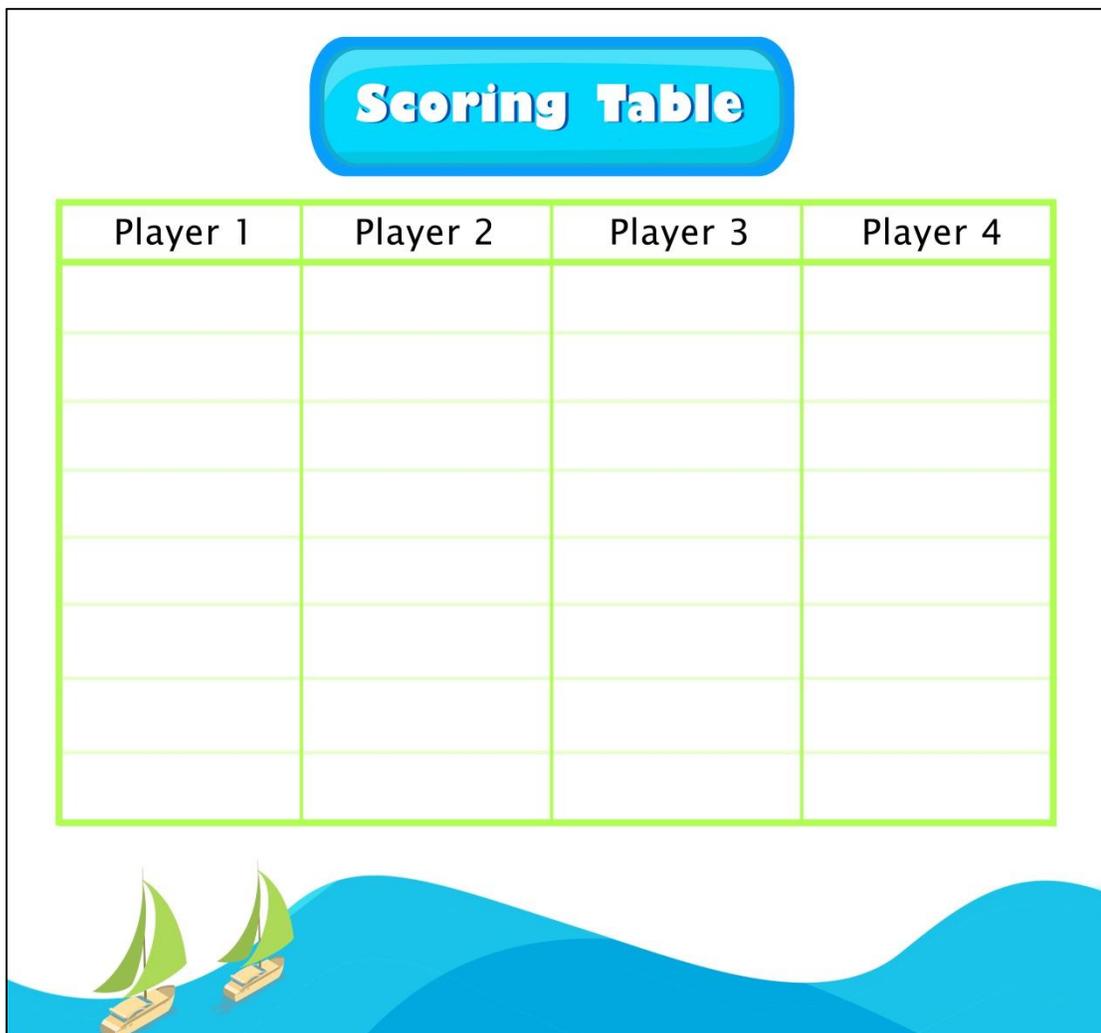
1 First Clue ✓
2 Second Clue
3 Third Clue

Gambar 4.5

Ilustrasi *The Rules* Halaman Belakang

e. Kartu “*Scoring Table*”

Kartu “*Scoring Table*” merupakan kartu untuk menuliskan skor yang diperoleh oleh pemain. Kartu “*Scoring Table*” memuat judul kartu, sebuah tabel yang terdiri dari 9 baris dan 4 kolom. Kartu terbuat dari *Art Carton* 260 gram berdimensi 10 cm x 15 cm yang dilaminasi *glossy*.



Player 1	Player 2	Player 3	Player 4

Gambar 4.6
Ilustrasi *Scoring Table*

f. Atribut "*The Judge*"

Atribut hakim ialah atribut penunjang yang dikenakan oleh hakim di dalam permainan berupa kaca mata imitasi, dan tanda pengenal. Tanda pengenal bertuliskan "*Hello! I'm The Judge*" dan terbuat dari kertas *Art Carton* dengan berat 260 gram berukuran 9,5 cm x 5 cm. Kaca mata berwarna hitam dan terbuat dari bahan plastik. Lensa yang digunakan terbuat dari bahan plastik dengan jenis netral.



Gambar 4.7
Ilustrasi Tanda Pengenal *The Judge*



Gambar 4.8
Kaca mata *The Judge*

g. Tanda Pengenal "*The Leader*"

Tanda pengenal "*The Leader*" ialah atribut penunjang yang dikenakan oleh ketua di dalam permainan. Tanda pengenal bertuliskan "*Hello! I'm The Leader*" dan terbuat dari kertas *Art Carton* dengan berat 260 gram berukuran 9,5 cm x 5 cm.



Gambar 4.9

Ilustrasi Tanda Pengenal *The Leader*

h. Alat Tulis

Spidol ialah alat tulis yang digunakan untuk menuliskan jawaban. Spidol berisi tinta yang mudah untuk dihapus. Terdiri dari beberapa warna seperti hitam, biru, merah, hijau, dan ungu. Dimensi spidol yaitu 1,5 cm x 15 cm. Penghapus digunakan untuk menghapus jawaban pada papan permainan. Penghapus terbuat dari serat seperti serabut. Dimensi penghapus yaitu 1cm x 1cm x 3 cm.



Gambar 4.10
Gambar Spidol dan Penghapus

i. Kemasan Permainan

Model kemasan yang digunakan untuk permainan ini ialah model korek api atau *sliding*. Kemasan permainan ini terdiri atas tiga bagian yaitu, bagian depan, bagian belakang, dan bagian dalam. Bagian depan kemasan memuat judul permainan "*Board Game of Occupation*", ilustrasi jenis-jenis pekerjaan seperti *floris*, *fisherman*, *baker*, *pilot*, dan *doctor*, logo Universitas Negeri Jakarta, serta nama peneliti. Bagian belakang kemasan memuat pendahuluan tentang permainan dan keterangan komponen pada permainan.

Kemasan permainan terbuat dari bahan *Art Carton* dengan gramasi 660 gram. Laminasi yang digunakan pada kemasan bagian depan dan belakang adalah laminasi *glossy*. Ukuran kemasan permainan ialah 37 cm x 19 cm x 5 cm.



Gambar 4.11

Ilustrasi Kemasan Bagian Depan



Gambar 4.12

Ilustrasi Kemasan Bagian Belakang

3. Deskripsi Pembuatan Produk

Tahap awal dalam membuat produk pada penelitian ini ialah peneliti menyusun konsep permainan. Konsep permainan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, Standar Kompetensi Lulusan bahasa Inggris kelas III sekolah dasar, prinsip-prinsip metode langsung, dan menentukan tema yang diambil dari materi di kelas III, yakni "*occupation*". Analisis kebutuhan siswa kelas III SD terhadap media pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru bahasa Inggris kelas III SD Guntur 01 Pagi yaitu Ibu Hikna. Hasil wawancara dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD

Pada aspek media pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD, narasumber mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat belajar bahasa Inggris sangat terbatas. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah pada umumnya hanya dapat menunjang materi pembelajaran tertentu, seperti materi hewan dan nama-nama benda. Jenis-jenis media pembelajaran yang mampu disediakan bagi siswa ialah gambar-gambar, *puzzle*, dan buku cerita.

Siswa jarang menggunakan media pembelajaran dengan konsep permainan pada pelajaran bahasa Inggris. Sekolah belum mampu menyediakan media tersebut dan guru terbatas untuk menyiapkan permainan. Menurut narasumber, permainan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih mudah menyerap

materi pelajaran. Narasumber sangat berharap adanya media pembelajaran bahasa Inggris berupa permainan khususnya untuk materi-materi yang berhubungan dengan manusia, seperti pekerjaan (*occupation*) dan keluarga (*family*).

2. Kompetensi pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD

Kompetensi pembelajaran bahasa Inggris yang belum dicapai secara maksimal oleh siswa ialah kompetensi berbicara dan menulis. Mayoritas siswa kesulitan berbicara dalam bahasa Inggris karena kosa kata yang dikuasai terbatas, pengucapan kosa kata kurang tepat, dan siswa merasa tidak percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Pada aspek menulis, siswa seringkali salah menuliskan kata atau kalimat dalam bahasa Inggris dan siswa suka melebihkan atau mengurangi huruf tertentu dalam sebuah kata.

3. Karakteristik siswa kelas III SD

Siswa kelas III SD memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pelajaran bahasa Inggris. Siswa cenderung mau belajar materi pelajaran yang baru. Cara yang paling disukai saat belajar ialah dengan bermain. Saat belajar bahasa Inggris dengan cara bermain siswa sangat aktif dan mayoritas mudah menyerap materi pembelajaran. Siswa menyukai permainan dengan banyak gambar dan benda konkret. Namun, ada beberapa siswa dengan prestasi belajar yang rendah kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Peneliti menyusun konsep permainan berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan, SKL bahasa Inggris kelas III SD, dan prinsip-prinsip metode langsung. Kemudian peneliti membuat rancangan setiap komponen permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Papan Permainan

Papan permainan terdiri dari 2 komponen utama yaitu ilustrasi papan permainan dan alas papan permainan. Kedua komponen tersebut memiliki langkah-langkah pembuatan yang berbeda. Langkah-langkah pembuatan ilustrasi papan permainan meliputi:

1. Menentukan tema besar ilustrasi untuk permainan.
2. Menentukan judul permainan papan.
3. Menentukan kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan.
4. Menyusun kosa kata jenis-jenis pekerjaan pada kolom teka-teki silang.
5. Menyerahkan *draft* kepada ilustrator.
6. Mencetak ilustrasi papan permainan.
7. Memotong stiker sesuai dengan ukuran papan.
8. Menempelkan stiker pada papan permainan.

Langkah-langkah pembuatan alas papan permainan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan ukuran papan permainan.
2. Memesan kayu balsa dengan ukuran tersebut.
3. Menghaluskan kayu dengan amplas.
4. Menyatukan 2 buah kayu dengan engsel, mur, dan lem tembak.

b. Kartu “*Clue Card*”

Kartu “*Clue Card*” merupakan kartu dengan 2 sisi. Sisi depan terdiri atas nomor kartu, petunjuk kartu, dan skor petunjuk. Sisi belakang terdiri atas ilustrasi pekerjaan, jawaban pekerjaan, dan simbol fonetik. Berikut langkah-langkah pembuatan kartu “*Clue Card*” sisi depan:

1. Menentukan judul kartu.
2. Menuliskan nomor kartu sesuai dengan kolom teka-teki silang.
3. Menyusun 3 buah petunjuk yang berhubungan dengan pekerjaan.
4. Menentukan skor untuk setiap petunjuk.
5. Merancang desain kartu dengan bantuan *software* Adobe Photoshop.

Tabel 4.2
Draft Petunjuk Clue Card

No.	Jenis Pekerjaan	Petunjuk
1.	<i>Host</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Open the talkshow.</i> 2. <i>Call a guest star.</i> 3. <i>Give applause to the guest star.</i>
2.	<i>Security</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Guard the mall entrance.</i> 2. <i>Check the visitor's bag.</i> 3. <i>Check the visitor's body with detector.</i>
3.	<i>Fisherman</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Paddle the boat.</i> 2. <i>Throw the fishing rod.</i> 3. <i>Lift the fishing rod.</i>
4.	<i>Singer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Sing with style.</i> 2. <i>Sing and play a guitar.</i> 3. <i>Sing with mic.</i>

5.	<i>Dentist</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Look the patient's teeth with flashlight.</i> 2. <i>Check the patient's teeth.</i> 3. <i>Pull out the patient's teeth.</i>
6.	<i>Nurse</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Measure the patient's body temperature.</i> 2. <i>Check the patient's tension.</i> 3. <i>Inject the infus needle.</i>
7.	<i>Doctor</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Check the patient with stethoscope.</i> 2. <i>Inject the patient.</i> 3. <i>Write the prescription medicine.</i>
8.	<i>Teacher</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Write on board.</i> 2. <i>Tell about the sum of $5+5=10$.</i> 3. <i>Warn the noisy student.</i>
9.	<i>Author</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Think and get an idea.</i> 2. <i>Type a story on laptop.</i> 3. <i>Print a book.</i>
10.	<i>Actor</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Do make up.</i> 2. <i>Read the script.</i> 3. <i>Pretend to be angry.</i>
11.	<i>Chef</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Break an egg in the bowl.</i> 2. <i>Cut the vegetable.</i> 3. <i>Fried the egg, the vegetable, and rice.</i>
12.	<i>Farmer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Plow the paddy field with hoe.</i> 2. <i>Sow the rice seeds.</i> 3. <i>Harvest the paddy field.</i>
13.	<i>Barber</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cut the hair.</i> 2. <i>Shave the mustache.</i> 3. <i>Show the hair with mirror.</i>
14.	<i>Pilot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Walk and get in to cockpit.</i> 2. <i>Turn on the airplane engine.</i> 3. <i>Fly the airplane.</i>

15.	<i>Policeman</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Manage the traffic.</i> 2. <i>Stop the car.</i> 3. <i>Give a warning letter.</i>
16.	<i>Driver</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use a jacket and a helmet.</i> 2. <i>Turn on the motorcycle engine.</i> 3. <i>Ride a motorcycle.</i>
17.	<i>Dancer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Move the hands to the left and right.</i> 2. <i>Move the foot to the front and back.</i> 3. <i>Move the body to the left and right.</i>
18.	<i>Mechanic</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Check the car wheel.</i> 2. <i>Repair the car wheel.</i> 3. <i>Fill the car oil.</i>
19.	<i>Baker</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Grind the dough with rolling pin.</i> 2. <i>Put the dough into the oven.</i> 3. <i>Pull out the bread from the oven.</i>
20.	<i>Florist</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Watering the flowers.</i> 2. <i>Spray the flowers with vitamin.</i> 3. <i>Arrange the flowers.</i>

Kemudian langkah berikutnya ialah membuat kartu “*Clue Card*” sisi belakang.

Berikut ini ialah langkah-langkah pembuatannya:

1. Menentukan konsep ilustrasi tentang jenis-jenis pekerjaan.
2. Menyerahkan *draft* kepada ilustrator.
3. Menyusun simbol fonetik setiap kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan.
4. Mengedit desain kartu dengan bantuan *software* Adobe Photoshop.
5. Mencetak kartu pada kertas *Art Carton* 260 gram.
6. Memotong kartu dengan ukuran 14 cm x 10 cm.

Tabel 4.3
Draft Simbol Fonetik Jenis-jenis Pekerjaan

No.	Jenis Pekerjaan	Simbol Fonetik
1.	<i>Host</i>	/howst/
2.	<i>Security</i>	/si-kyu-ri-ti/
3.	<i>Fisherman</i>	/fi-s ə-m ən/
4.	<i>Singer</i>	/sing- ə/
5.	<i>Dentist</i>	/den-tis/
6.	<i>Nurse</i>	/n ərs/
7.	<i>Doctor</i>	/dok-t ə/
8.	<i>Teacher</i>	/ti-ch ə/
9.	<i>Author</i>	/o-th ə/
10.	<i>Actor</i>	/ak-t ə/
11.	<i>Chef</i>	/shef/
12.	<i>Farmer</i>	/far-m ə/
13.	<i>Barber</i>	/bar-b ə/
14.	<i>Pilot</i>	/pay-l ət/
15.	<i>Policeman</i>	/p ə-lis-men/
16.	<i>Driver</i>	/dray-v ə/
17.	<i>Dancer</i>	/den-s ə/
18.	<i>Mechanic</i>	/bey-k ə/
19.	<i>Baker</i>	/mi-ka-nik/
20.	<i>Florist</i>	/flo-ris/

c. Kartu “*My Helper*”

Kartu “*My Helper*” merupakan kartu bantuan yang berisi ilustrasi tentang benda-benda yang berhubungan dengan pekerjaan. Langkah-langkah pembuatan kartu “*My Helper*” adalah sebagai berikut:

1. Menentukan judul kartu.
2. Menentukan daftar benda-benda yang berhubungan dengan pekerjaan.
3. Menyerahkan daftar benda-benda kepada ilustrator.
4. Mengedit desain kartu dan ilustrasi dengan *software* Adobe Photoshop.
5. Mencetak kartu pada kertas *Art Carton* 260 gram.
6. Memotong kartu dengan ukuran 10 cm x 14 cm.

Tabel 4.4
Daftar Ilustrasi Benda-benda *My Helper Card*

No.	Jenis Pekerjaan	Nama Benda
1.	<i>Host</i>	Kertas pemandu acara
2.	<i>Security</i>	Metal detector
3.	<i>Fisherman</i>	Perahu, pancingan, dan ikan
4.	<i>Dentist</i>	Senter kecil dan cermin
5.	<i>Nurse</i>	Termometer, tensimeter, dan infus
6.	<i>Doctor</i>	Stetoskop, suntikan, dan obat
7.	<i>Teacher</i>	Papan tulis
8.	<i>Author</i>	Laptop dan <i>printer</i>
9	<i>Actor</i>	Lembar naskah
10.	<i>Chef</i>	Nasi dan codet
11.	<i>Farmer</i>	Cangkul dan padi

12.	<i>Barber</i>	Kumis
13.	<i>Pilot</i>	Papan petunjuk dan pesawat
14.	<i>Policeman</i>	Surat tilang
15.	<i>Driver</i>	Jaket dan helm
16.	<i>Mechanic</i>	Ban, tang, dan oli
17.	<i>Baker</i>	<i>Rolling pin, oven, dan roti</i>
18.	<i>Florist</i>	<i>Watering can, bunga, botol tanaman, bunga pot</i>

d. Kertas petunjuk permainan “*The Rules*”

Kertas petunjuk permainan “*The Rules*” dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan judul kertas petunjuk permainan.
2. Menyusun peraturan permainan.
3. Menentukan konsep ilustrasi untuk setiap poin peraturan permainan.
4. Menyusun deskripsi permainan, tujuan permainan, dan sasaran permainan.
5. Menyerahkan konsep ilustrasi kepada ilustrator.
6. Mengedit desain kertas petunjuk permainan dan ilustrasi dengan *software* Adobe Photoshop.
7. Mencetak kertas petunjuk permainan pada kertas *Art Paper* 150 gram.
8. Memotong kertas petunjuk permainan dengan ukuran 10 cm x 15 cm.

Tabel 4.5
Daftar Peraturan *Board Game of Occupation*

No.	Peraturan
1.	Pemain membentuk kelompok dengan anggota berjumlah 4-5 orang.
2.	Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan peran hakim dan ketua.
3.	Hakim memakai atribut hakim dan mengambil kartu <i>Clue Card</i> .
5.	Ketua memakai tanda pengenal dan mengambil kartu <i>My Helper</i> .
6.	Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.
7.	Pemain pertama memilih nomor pada papan teka-teki silang.
8.	Hakim membaca petunjuk pertama di <i>Clue Card</i> sesuai dengan nomor yang dipilih pemain.
9.	Hakim berkata "Tolong peragakan pekerjaan ini!" kepada ketua dan membisikkan petunjuk pertama kepada ketua.
10	Ketua berkata "Mohon perhatian! Tebaklah apa pekerjaan ku?" kepada pemain dan memeragakannya.
11.	Ketua dapat menggunakan <i>My Helper Card</i> .
12.	Pemain menebak jawaban yang benar.
13.	Hakim memberitahu jawaban yang benar, lalu bersama-sama dengan pemain membaca simbol fonetik. Pemain yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan skor.
14.	Pemain menuliskan jawaban pada papan teka-teki silang.
15.	Bila pemain tidak dapat menjawabnya, hakim membisikkan petunjuk selanjutnya, dan ketua memeragakannya. Pemenangnya ialah pemain dengan skor tertinggi.

e. Kartu "*Scoring Table*"

Kartu "*Scoring Table*" berisi tabel yang dapat diisi dengan skor yang didapatkan oleh siswa. Terdapat 4 kolom dan 9 baris pada tabel. Langkah-langkah membuat kartu "*Scoring Table*" ialah:

1. Menentukan judul kartu.
2. Menentukan bentuk tabel yang disesuaikan dengan jumlah pemain.
3. Mendesain kartu dengan bantuan *software* Adobe Photoshop.
4. Mencetak kartu pada kertas *Art Carton* 260 gram dengan laminasi *glossy*.
5. Memotong kartu dengan ukuran 10 cm x 15 cm.

f. Atribut “*The Judge*” dan “*The Leader*”

Atribut “*The Judge*” dan “*The Leader*” adalah sebuah tanda pengenal. Pada tanda pengenal “*The Judge*” terdapat tulisan “*Hello! I’m The Judge*” dan pada tanda pengenal “*The Leader*” terdapat tulisan “*Hello! I’m The Leader*”. Langkah-langkah pembuatan tanda pengenal “*The Judge*” dan “*The Leader*” meliputi:

1. Menentukan tulisan pada kedua tanda pengenal.
2. Mendesain tanda pengenal dengan bantuan *software* Adobe Photoshop.
3. Mencetak tanda pengenal pada kertas *Art Carton* 260 gram.
4. Memotong tanda pengenal dengan ukuran 9.5 cm x 5 cm.
5. Memasukkan tanda pengenal ke dalam plastik khusus untuk tanda pengenal.

g. Kemasan Produk

Model kemasan produk yang digunakan pada permainan papan ini adalah model korek api atau *sliding*. Kemasan produk terdiri dari 3 bagian

utama, yaitu bagian depan, bagian belakang, dan bagian dalam. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan kemasan produk untuk permainan:

1. Menentukan model kemasan produk.
2. Membuat *template* model korek api dengan ukuran 36 cm x 19 cm x 5 cm.
3. Menentukan konsep ilustrasi untuk kemasan produk.
4. Menyerahkan konsep ilustrasi kepada ilustrator.
5. Mengedit desain kemasan produk dengan *software* Adobe Photoshop.
6. Mencetak kemasan produk dengan laminasi *glossy*.
7. Membentuk kemasan produk sesuai dengan *template* kemasan produk.

4. Kelebihan Produk

Board game of occupation berbasis *direct method* merupakan sebuah media pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk permainan. Permainan ini dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip metode langsung. Kelebihan produk pada penelitian pengembangan berdasarkan aspek metode langsung ialah siswa lebih mudah memahami makna kosa kata tentang pekerjaan dalam bahasa Inggris melalui aktivitas berbasis instruksi yaitu memeragakan dan menebak jenis-jenis pekerjaan, kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan banyak ditemukan di lingkungan sekitar siswa sehingga siswa mudah mengenali jenis pekerjaan tersebut, terdapat simbol fonetik untuk belajar membaca kosa kata dalam bahasa Inggris dengan benar, merangsang siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara sederhana, ilustrasi pada kartu membantu siswa

mengenali jenis pekerjaan yang sedang diperagakan, permainan cocok dimainkan dalam kelompok kecil, serta terdapat aktivitas untuk menuliskan kosa kata dalam bahasa Inggris dengan cara yang benar.

Kelebihan lain yang dimiliki oleh produk, yaitu siswa lebih percaya diri belajar berkomunikasi bahasa Inggris dalam kelompok kecil, terdapat atribut hakim dan ketua yang membuat siswa termotivasi untuk berperan menjadi hakim dan ketua, material papan permainan sangat ringan dan halus sehingga aman bagi siswa, tinta spidol mudah dihapus sehingga siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan agar bisa menulis jawaban, ilustrasi dan desain permainan menarik perhatian siswa, kemasan permainan memiliki desain yang menarik dan terbuat dari bahan yang kokoh, dan permainan papan dapat dimainkan kembali untuk tahun ajaran berikutnya sebab tinta spidol dapat dihapus.

5. Kelemahan dan Kendala Produk

Produk permainan pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan produk permainan berdasarkan aspek kebahasaan yaitu kalimat pada kertas petunjuk permainan sulit dipahami oleh siswa sehingga dibutuhkan bantuan guru untuk menjelaskan dan beberapa kalimat petunjuk sulit dipahami oleh siswa sehingga harus melihat kartu "*My Helper*" terlebih dahulu untuk memahami makna kalimat petunjuk. Berdasarkan aspek media kekurangan permainan terdapat pada komponen

spidol dan kaca mata hakim. Ukuran kaca mata hakim terlalu kecil untuk beberapa siswa. Tinta spidol kurang pekat bila terlalu lama dibiarkan terbuka. Kendala lain pada permainan ini ialah dibutuhkan pendampingan guru untuk memastikan siswa membaca simbol fonetik dengan benar.

C. PROSEDUR PEMANFAATAN PRODUK

Media *board game of occupation* ditujukan bagi siswa kelas III SD. Pemanfaatan *board game of occupation* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan sebelum bermain

Guru menyiapkan beberapa permainan papan, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang. Setiap kelompok mendapatkan satu set permainan papan. Di dalam kemasan permainan terdapat 1 buah papan permainan, 20 *Clue Card*, 20 kartu *My Helper*, 1 *Scoring Table*, 1 *The Rules*, 1 spidol, dan 1 atribut hakim dan ketua.



Gambar 4.13

Gambar Pembagian Kelompok

2. Menggunakan produk dalam aktivitas bermain

Kelompok yang telah mendapatkan satu set permainan papan dapat membaca petunjuk permainan sebelum bermain. Langkah pertama dalam permainan ialah seluruh anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan peran hakim dan ketua, setelah itu hakim dan ketua mengenakan atribut masing-masing. Kemudian sisa anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.



Gambar 4.14

Gambar Memulai Permainan

Pemain pertama memilih nomor pada kolom teka-teki silang. Hakim melihat petunjuk pada *Clue Card* sesuai dengan nomor yang dipilih pemain. Hakim memberi instruksi kepada ketua untuk memeragakan petunjuk yang akan dibisikan oleh hakim. Setelah itu ketua memberi instruksi kepada pemain untuk menebak jenis pekerjaan yang ia peragakan. Ketua dapat menggunakan kartu bantu *My Helper* untuk memudahkan pemain mengenali jenis pekerjaan yang sedang diperagakan.

Pemain menebak jawaban yang benar kemudian hakim memeriksa jawaban tersebut. Seluruh pemain bersama-sama membaca simbol fonetik dengan cara yang benar. Pemain dipersilahkan untuk menulis jawaban yang benar pada kolom teka-teki silang dan menuliskan skor yang diperoleh pada *Scoring Table*. Pemain dengan skor tertinggi merupakan pemenang dalam permainan ini.

3. Evaluasi produk

Durasi permainan berkisar 20-30 menit. Setelah permainan berakhir siswa diberikan kuesioner untuk mengevaluasi kualitas produk. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner dengan jujur.



Gambar 4.15

Gambar Pengisian Kuesioner

D. REVISI

Evaluasi produk yang dilakukan oleh para ahli dan responden menunjukkan bahwa media *board game of occupation* berbasis *direct method* telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangannya dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD. Para ahli dan responden memberikan beberapa saran dan kritik terhadap peneliti untuk memperbaiki produk agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan bagi siswa kelas III SD.

1. Ahli Materi

Saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap media *board game of occupation* ialah (a) memperbaiki judul permainan menjadi "*Board Game of Occupation*", (b) memberikan kalimat instruksi pada kertas petunjuk permainan, (c) membuat petunjuk lebih banyak untuk setiap kartu, dan (d) menuliskan kosa kata tentang jenis pekerjaan di bawah ilustrasi tokoh.

Tabel 4.6
Perbaikan 1 Aspek Materi

Saran	Perbaikan
<p>Memperbaiki kata “<i>occupancy</i>” pada judul permainan.</p>  <p>The image shows a crossword puzzle board with a red banner at the top that reads "Board Game Occupancy". The board is set against a colorful background of a landscape with a blue sky, green hills, and a blue body of water with a white sailboat. There are also some buildings and trees visible.</p>	<p>Judul permainan diganti menjadi “<i>Board Game of Occupation</i>”.</p>  <p>The image shows the same crossword puzzle board as in the previous image, but the red banner at the top now reads "Board Game of Occupation". The background and other elements of the board are identical.</p>

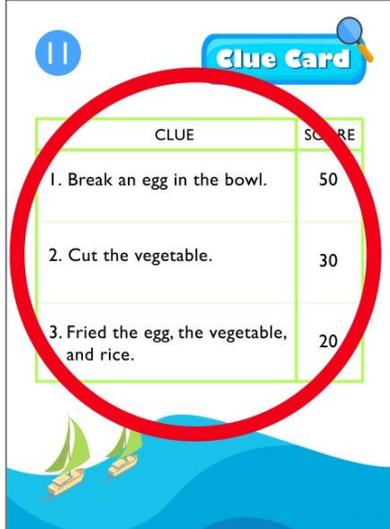
Saran tersebut diberikan karena makna kata “*occupancy*” bila dilihat pada *Wordweb Dictionary* memiliki makna *an act of being a tenant or occupant* atau *the act of taking possession of a building* yang berarti kepemilikan atas suatu tempat tinggal atau tindakan menempati suatu tempat. Sehingga kata “*occupancy*” tidak tepat bila digunakan dalam permainan papan ini. Kata yang tepat ialah “*occupation*” yang memiliki makna *a person’s work or trade (business, job, line, and line of work)* atau dapat diartikan sebagai jenis kegiatan pekerjaan yang dimiliki oleh seseorang.

Tabel 4.7
Perbaikan 2 Aspek Materi

Saran	Perbaikan
<p>Memberikan kalimat instruksi pada kertas petunjuk <i>The Rules</i>.</p> 	<p>Menambahkan instruksi untuk memeragakan dan menebak jenis-jenis pekerjaan.</p> 

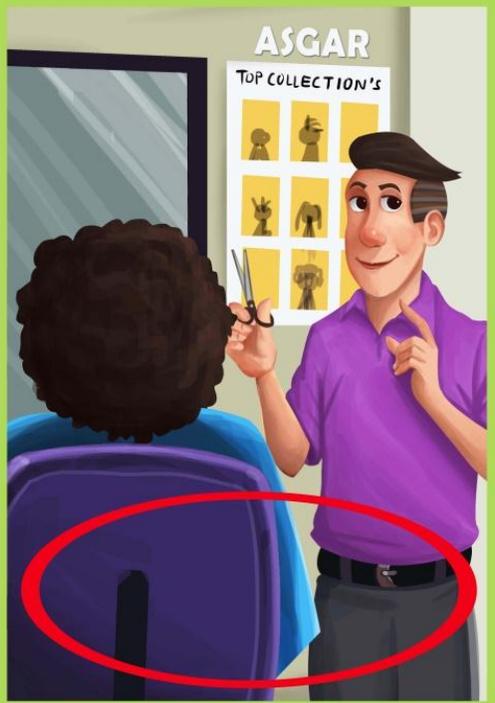
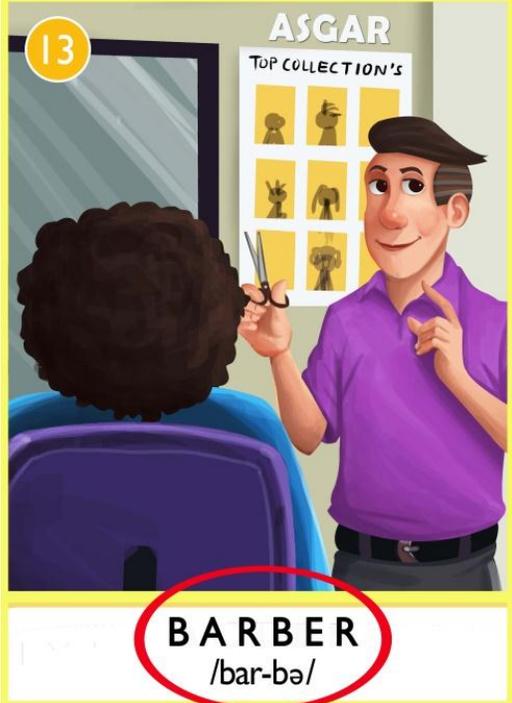
Saran tersebut diberikan karena salah satu prinsip *direct method* adalah pengajaran bahasa target dilakukan melalui instruksi-instruksi sebagai cara untuk mengenalkan bahasa target. Sehingga pada permainan *Board Game of Occupation* ditambahkan kalimat berisi instruksi untuk memeragakan dan menebak jenis-jenis pekerjaan. Kalimat instruksi untuk memeragakan ialah *“Please, miming this job!”* dan kalimat instruksi untuk menebak jenis-jenis pekerjaan adalah *“Pay attention! Please guess what is my job?”*.

Tabel 4.8
Perbaikan 3 Aspek Materi

Saran	Perbaikan								
<p>Membuat petunjuk lebih banyak pada <i>Clue Card</i>.</p>  <p>The image shows a 'Clue Card' with a blue header containing a magnifying glass icon and the text 'Clue Card'. Below the header is a large red circle containing the text 'He makes a fried rice with egg in the kitchen'. At the bottom, there is an illustration of a sailboat on blue waves.</p>	<p>Menambahkan 2 petunjuk pada <i>Clue Card</i></p>  <p>The image shows a revised 'Clue Card' with a blue header containing a magnifying glass icon and the text 'Clue Card'. Below the header is a table with three rows of clues and their corresponding scores. A red circle highlights the table area. At the bottom, there is an illustration of two sailboats on blue waves.</p> <table border="1" data-bbox="966 745 1299 1018"> <thead> <tr> <th>CLUE</th> <th>SCORE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Break an egg in the bowl.</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>2. Cut the vegetable.</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>3. Fried the egg, the vegetable, and rice.</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>	CLUE	SCORE	1. Break an egg in the bowl.	50	2. Cut the vegetable.	30	3. Fried the egg, the vegetable, and rice.	20
CLUE	SCORE								
1. Break an egg in the bowl.	50								
2. Cut the vegetable.	30								
3. Fried the egg, the vegetable, and rice.	20								

Saran tersebut diberikan agar siswa lebih mudah mengerti jenis pekerjaan yang sedang diperagakan. Skor yang berbeda pada setiap petunjuk menandakan bahwa semakin mudah petunjuk yang diberikan maka semakin kecil skor yang diperoleh. Bila siswa dapat langsung menebak jenis pekerjaan pada *clue* pertama maka mendapat skor 50, bila siswa dapat menebak jenis pekerjaan pada *clue* kedua maka mendapat skor 30, dan bila siswa dapat menebak jenis pekerjaan pada *clue* ketiga maka mendapat skor 20.

Tabel 4.9
Perbaikan 4 Aspek Materi

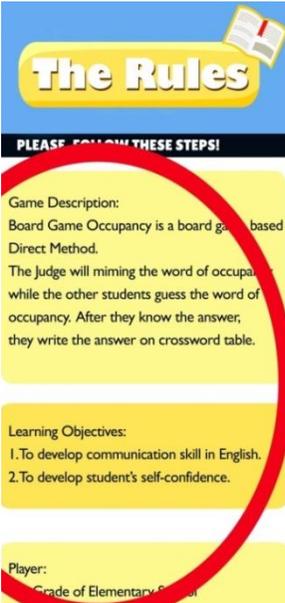
Saran	Perbaikan
<p>Menuliskan kosa kata tentang jenis pekerjaan di bawah ilustrasi tokoh.</p> 	<p>Menambahkan kosa kata tentang pekerjaan di bawah ilustrasi tokoh.</p> 

Saran tersebut diberikan agar siswa dapat melihat jawaban yang benar secara langsung. Siswa juga dapat mengetahui cara membaca yang benar melalui simbol fonetik yang terletak di bagian paling bawah kartu.

2. Ahli Desain Instruksional

Saran yang diberikan oleh ahli desain instruksional terhadap media *board game of occupation* ialah (a) memasukan deskripsi permainan, tujuan permainan, dan sasaran pengguna pada halaman depan kertas petunjuk permainan dan (b) membuat media untuk menuliskan skor pemain.

Tabel 4.10
Perbaikan 1 Aspek Desain Instruksional

Saran	Perbaikan
<p>Tuliskan deskripsi, tujuan permainan, dan sasaran pengguna pada halaman depan kertas petunjuk permainan.</p>  <p>The image shows a page titled 'The Rules' with a yellow background. It contains three numbered steps: 1. Make a group with 3-5 players. 2. All players do hompimpa to choose the judge. 3. The judge takes all cards. There are illustrations of people and a judge.</p>	<p>Menambahkan deskripsi, tujuan permainan, dan sasaran pengguna pada halaman depan <i>The Rules</i>.</p>  <p>The image shows the same 'The Rules' page but with additional text. Under 'PLEASE FOLLOW THESE STEPS!', there is a 'Game Description' section, 'Learning Objectives' (1. To develop communication skill in English, 2. To develop student's self-confidence), and a 'Player' section.</p>

Saran tersebut diberikan karena berdasarkan aspek desain instruksional media pembelajaran yang baik harus memuat sebuah

pendahuluan. Pendahuluan tersebut mencakup deskripsi, tujuan media pembelajaran dan sasaran pengguna media pembelajaran. Sehingga pada bagian depan *The Rules* ditambahkan sebuah pendahuluan yang terdiri atas *game description*, *learning objectives*, dan *player*.

Tabel 4.11
Perbaikan 2 Aspek Desain Instruksional

Saran	Perbaikan
<p>Membuat media untuk menuliskan skor pemain.</p>	<p>Membuat “<i>Scoring Table</i>” sebagai media untuk menuliskan skor pemain.</p> 

Saran tersebut diberikan untuk memudahkan siswa dalam proses pentabulasian skor dan menentukan pemenang. Sehingga siswa tidak lupa berapa jumlah skor yang telah diperoleh.

3. *Small Group Evaluation*

Saran yang diberikan pada tahap *small group evaluation* ialah merekatkan kembali stiker pada papan permainan. Stiker yang terlepas dari papan permainan menyulitkan siswa dalam menulis sehingga harus diperbaiki.

4. *Field Test*

Saran yang diberikan pada tahap *field test* ialah (a) mengganti tinta spidol yang kurang pekat dan (b) menyederhanakan kalimat petunjuk pada *Clue Card*.

Tabel 4.12
Perbaikan *Field Test*

Saran	Perbaikan
<p>Menyederhanakan kalimat petunjuk pada <i>Clue Card</i>.</p> <p>The image shows a 'Clue Card' with a score of 10. It contains a table with two columns: 'CLUE' and 'SCORE'. The first row is circled in red and contains '1. Read the script.' with a score of 50. The second row contains '2. Pretend to be happy.' with a score of 30. The third row contains '3. Pretend to be angry.' with a score of 20. The card also features a magnifying glass icon and a sailboat illustration at the bottom.</p>	<p>Mengganti kalimat petunjuk pada <i>Clue Card</i>.</p> <p>The image shows a 'Clue Card' with a score of 10. It contains a table with two columns: 'CLUE' and 'SCORE'. The first row is circled in red and contains '1. Do make up.' with a score of 50. The second row contains '2. Read the script.' with a score of 30. The third row contains '3. Pretend to be angry.' with a score of 20. The card also features a magnifying glass icon and a sailboat illustration at the bottom.</p>

Saran tersebut diberikan karena siswa sulit memahami makna kalimat petunjuk sehingga kalimat petunjuk harus dirubah dengan kalimat yang lebih sederhana.

E. HASIL UJI COBA PENELITIAN

1. Hasil Uji Ahli

Ahli yang dilibatkan pada tahap *expert review* ialah ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Para ahli merupakan dosen di Universitas Negeri Jakarta. Ahli materi ialah Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si., ahli media ialah Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si., dan ahli desain instruksional ialah Cecep Kustandi, M.Pd.

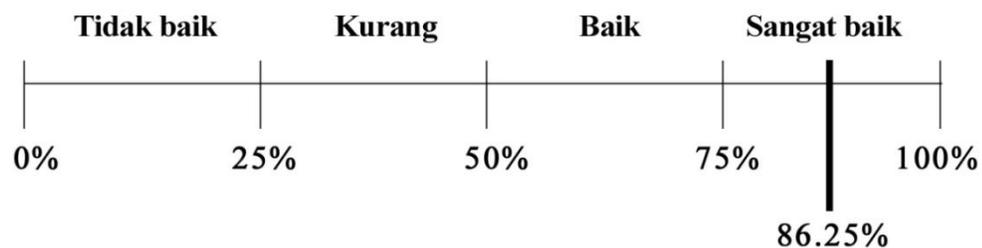
a. Uji Ahli Materi

Hasil uji ahli materi dalam evaluasi media *board game of occupation* berbasis *direct method* dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.13
Hasil Uji Ahli Materi

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Jumlah Nilai	Hasil
1.	Materi sesuai prinsip-prinsip <i>direct method</i>	13	52	47	90.38%
2.	Penulisan bahasa	7	28	22	78.57%
Jumlah		20	80	69	168.95%
Rata-rata					86.25%

Berdasarkan perhitungan hasil uji ahli materi, skor rata-rata yang diperoleh untuk media *board game of occupation* berbasis *direct method* ialah sebesar 86.25%. Hasil uji ahli materi bila dilihat secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil uji ahli materi tergolong ke dalam kategori sangat baik. Hasil uji ahli tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan media *board game of occupation* berbasis *direct method* sudah cukup sesuai dengan prinsip-prinsip *direct method* dan secara kebahasaan sudah cukup baik sehingga media *board game of occupation* sudah layak digunakan untuk siswa kelas III SD berdasarkan aspek materi bahasa Inggris. Namun terdapat perbaikan yaitu perbaikan judul dari “*Board Game Occupancy*” menjadi “*Board Game of Occupation*”.

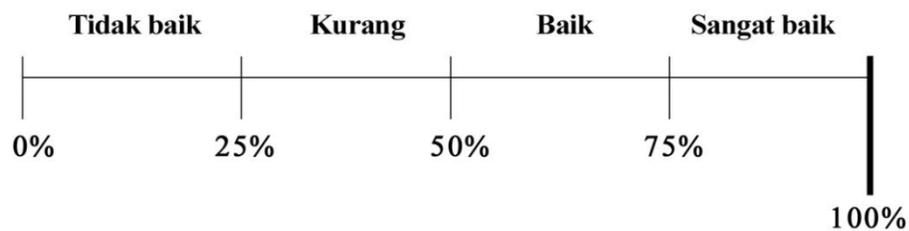
b. Uji Ahli Media

Hasil uji ahli media dalam evaluasi media *board game of occupation* berbasis *direct method* dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.14
Hasil Uji Ahli Media

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Jumlah Nilai	Hasil
1.	Ilustrasi	10	40	40	100%
2.	Tipografi	8	32	32	100%
3.	Bahan media	11	44	44	100%
Jumlah		29	116	116	300%
Rata-rata					100%

Pada uji ahli media terdapat 3 aspek yang dievaluasi yaitu ilustrasi, tipografi, dan bahan media yang digunakan pada komponen permainan. Berdasarkan perhitungan hasil uji ahli media, skor rata-rata yang diperoleh untuk media *board game of occupation* mencapai 100%. Hasil uji ahli media bila dilihat secara kontinuum dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil uji ahli media tergolong ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *board game of occupation* sudah cukup baik berdasarkan aspek ilustrasi, tipografi, serta aspek bahan yang digunakan dalam setiap komponen permainan. Terdapat saran untuk memperhatikan serta mempertimbangkan biaya produksi *board game of occupation* agar lebih terjangkau sehingga *My*

Helper Things seperti tang mini, pluit, dan spidol mini dihilangkan dalam permainan papan.

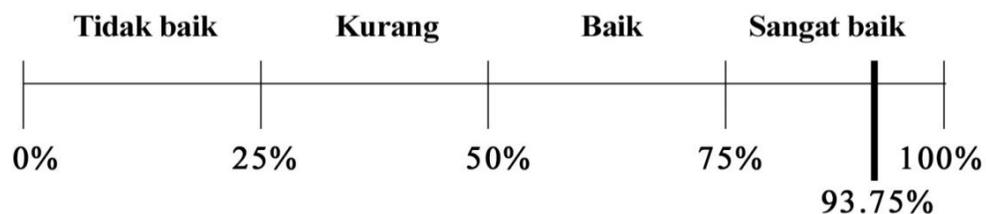
c. Uji Ahli Desain Instruksional

Hasil uji ahli desain instruksional dalam evaluasi media *board game of occupation* berbasis *direct method* dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.15
Hasil Uji Ahli Desain Instruksional

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Jumlah Nilai	Hasil
1.	Penyajian	10	40	36	90%
2.	Materi	4	16	15	93.75%
3.	Pendekatan <i>direct method</i>	6	24	24	100%
Jumlah		20	80	75	283.75%
Rata-rata					93.75%

Berdasarkan perhitungan hasil uji ahli desain instruksional, skor rata-rata yang diperoleh untuk media *board game of occupation* ialah sebesar 93.75%. Hasil uji ahli desain instruksional bila dilihat secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil uji ahli desain instruksional tergolong ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *board game of occupation* sudah cukup baik berdasarkan aspek penyajian, materi, dan pendekatan metode langsung. Saran yang diperoleh dalam evaluasi ahli desain instruksional mencakup penambahan pendahuluan pada halaman depan kertas *The Rules* yang terdiri dari deskripsi permainan, tujuan pembelajaran, dan sasaran pengguna serta menambahkan media untuk menulis skor pemain.

2. Hasil Uji Coba *One to One Evaluation*

Responden uji coba *one to one evaluation* adalah 4 orang siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan. Pemilihan responden dilakukan berdasarkan tingkat prestasi siswa, yaitu pintar, sedang, dan kurang. Peneliti mengenalkan media *board game of occupation* berbasis *direct method* kepada siswa, kemudian melakukan evaluasi dengan membagikan kuesioner kepada siswa. Hasil uji coba *one to one evaluation* dijabarkan pada tabel berikut:

pada permainan sesuai dengan materi kelas III SD, pengembangan permainan sesuai dengan prinsip metode langsung, dan kosa kata, frasa, serta kalimat dapat dimengerti oleh mayoritas siswa. Siswa dengan prestasi rendah kesulitan dalam memahami kalimat, namun dengan bantuan gambar siswa tersebut dapat memahami makna kalimat.

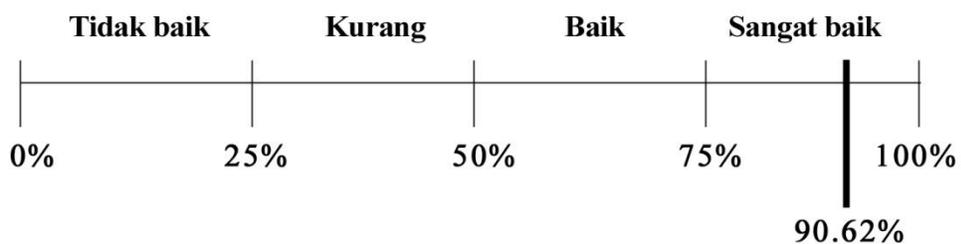
3. Hasil Uji Coba *Small Group Evaluation*

Tahapan uji coba *small group evaluation* melibatkan 8 orang siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan. Peneliti membagi responden menjadi 2 kelompok kecil lalu mengenalkan media *board game of occupation* kepada siswa. Siswa mencoba memainkan media *board game of occupation*. Setelah permainan berakhir siswa mengisi kuesioner. Hasil uji coba *small group evaluation* dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Hasil Uji Coba *Small Group Evaluation*

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Jumlah Nilai	Jumlah Responden	Hasil
1.	Ilustrasi	6	192	175	8	91.14%
2.	Tipografi	2	64	56		87.5%
3.	Bahan media	2	64	58		90.62%
4.	Metode langsung	2	64	58		90.62%
5.	Bahasa	2	64	59		92.18%
Jumlah		14	448	406		452.06%
Rata-rata						90.62%

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba *small group evaluation*, skor rata-rata yang diperoleh untuk media *board game of occupation* ialah sebesar 90,62%. Hasil uji coba *small group evaluation* secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil uji coba *small group evaluation* tergolong ke dalam kategori sangat baik. Pada uji coba responden memberikan beberapa saran yaitu stiker pada papan permainan kurang rekat.

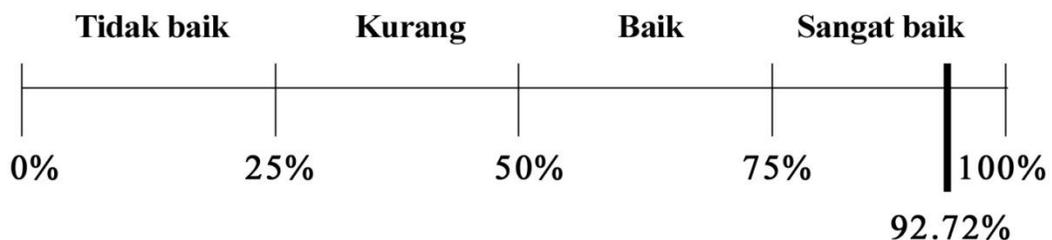
4. Hasil Uji Coba *Field Test*

Responden pada tahapan uji coba *field test* melibatkan 19 orang siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan. Peneliti membagi responden menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Kemudian peneliti membagikan satu set permainan papan kepada setiap kelompok. Pada tahap uji coba *field test*, siswa mencoba memainkan media *board game of occupation*. Durasi permainan sekitar 20-30 menit. Setelah permainan berakhir siswa mengisi kuesioner untuk mengetahui kelayakan dari produk. Hasil uji coba *field test* dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.18
Hasil Uji Coba *Field Test*

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterion	Jumlah Nilai	Jumlah Responden	Hasil
1.	Ilustrasi	6	456	439	19	96.27%
2.	Tipografi	2	152	136		89.47%
3.	Bahan media	4	304	275		90.46%
4.	Metode langsung	1	76	76		100%
5.	Bahasa	2	152	131		86.18%
Jumlah		14	1140	1057		462.38%
Rata-rata						92.72%

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba *field test*, skor rata-rata yang diperoleh untuk media *board game of occupation* ialah sebesar 92.72%. Hasil uji coba *field test* secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:



Hasil uji coba *field test* tergolong ke dalam kategori sangat baik. Terdapat peningkatan hasil uji coba dari tahap uji coba *one to one evaluation* hingga tahap uji coba *field test* dengan peningkatan sebesar 7.93%. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media *board game of occupation* berbasis *direct method* cocok untuk dimainkan oleh siswa kelas III

SD dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD.

F. PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Penelitian dan Pengembangan *Board Game of Occupation*

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan. Tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan mencakup analisis kebutuhan dan uji coba responden yang melibatkan 31 siswa kelas III. Peneliti juga melakukan uji ahli dengan melibatkan beberapa dosen ahli di Universitas Negeri Jakarta, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain instruksional.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta cukup tertarik dalam pembelajaran bahasa Inggris namun siswa tidak memiliki media pembelajaran yang cukup baik dan variatif. Media pembelajaran yang tersedia, seperti gambar atau buku cerita hanya dapat mengakomodir materi pelajaran tertentu, sehingga materi pelajaran yang lain jarang menggunakan media pembelajaran. Guru biasanya mendikte atau meminta siswa untuk menerjemahkan kalimat-kalimat dalam bahasa Inggris. Sekolah juga belum pernah melakukan pengembangan untuk media pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas III. Dalam kompetensi bahasa Inggris, siswa memiliki kesulitan dalam mempelajari kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan atau *occupation*. Kosa kata yang diucapkan seringkali salah,

penulisannya tidak tepat, dan terdapat kesalahan pengucapan bunyi kosa kata. Berdasarkan temuan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran berupa permainan untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris siswa.

Produk yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan kemudian dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional. Selama proses evaluasi ditemukan beberapa aspek penting yang harus diperbaiki, seperti aspek tujuan pembelajaran, simbol fonetik, *clue* pada permainan, dan peraturan permainan. Tujuan pembelajaran harus tertulis pada permainan sehingga siswa mengetahui hal yang hendak dicapai dalam permainan ini. Tujuan pembelajaran juga harus relevan dengan SKL kelas III SD dan materi pembelajaran siswa. Evaluasi pada simbol fonetik dimaksudkan agar siswa memahami cara membaca kosa kata yang benar dalam bahasa Inggris. *Clue* dan peraturan permainan harus dibuat sesuai dengan prinsip *direct method* yaitu memiliki instruksi untuk memeragakan sebuah profesi sehingga siswa lebih mudah menebak dan mengerti kosa kata tersebut. Peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi para ahli.

Board game yang telah diperbaiki diujicobakan kepada responden. Responden pada penelitian ini ialah siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan yang berjumlah 31 orang. Pada tahap pertama, peneliti melakukan uji coba *one to one evaluation* dengan 4 orang siswa. Siswa tampak

bersemangat ketika pertama kali melihat *board game* lalu langsung mengeluarkan isi *board game*. Siswa menyukai gambar-gambar pada kartu dan papan permainan. Siswa juga bersemangat mencoba kaca mata yang ada di dalam kotak permainan dan ketika siswa menuliskan jawaban di kolom teka-teki silang. Saat mencoba permainan siswa tampak antusias dan ingin mencoba menjawab semua *clue* pada permainan. Namun ada siswa yang kurang mengerti maksud kalimat pada *clue card* sehingga harus melihat *my helper card* untuk memahami maksud kalimat pada *clue card*.

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba *small group evaluation*. Responden yang terlibat dalam uji coba ini ialah 8 orang siswa. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang terdiri dari masing-masing 4 orang siswa. Siswa menyukai gambar pada kemasan permainan, kartu permainan, dan papan permainan. Mayoritas siswa tampak semangat untuk mencoba memainkan *board game of occupation*, tetapi ada siswa yang kurang bersemangat sebab siswa tersebut sedang tidak enak badan. Pada saat siswa mencoba bermain, siswa tampak memperebutkan posisi *The Leader* dan *The Judge* sebab posisi tersebut memiliki atribut yang menarik. Siswa berhasil menyelesaikan permainan dalam waktu 20-25 menit. Terdapat saran perbaikan pada tahap ini yaitu merekatkan kembali stiker papan permainan. Stiker pada papan permainan yang terbuka menyulitkan siswa untuk menuliskan jawaban.

Peneliti memperbaiki *board game* berdasarkan saran yang diberikan oleh responden uji coba *small group evaluation*. *Board game* yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan pada tahap *field test*. Tahap *field test* melibatkan 19 orang siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Pada saat peneliti membagikan *board game*, siswa tampak sangat tertarik dan bersemangat untuk mencoba *board game of occupation*. Setelah *board game* dibagikan peneliti mempersilahkan siswa untuk mencoba memainkan *board game of occupation*. Siswa membuka kemasan *board game* lalu membaca petunjuk pada *the rules*. Mayoritas siswa menyukai permainan tersebut dan merasa senang ketika memainkannya. Namun, bagi beberapa siswa kalimat petunjuk *clue card* sulit dipahami. Siswa sangat senang berperan sebagai *The Judge* dan *The Leader*. Siswa suka memeragakan sebuah profesi dan membuat siswa lainnya penasaran. Permainan dapat diselesaikan dalam waktu 20-30 menit. Saran yang diperoleh pada tahap uji coba ini ialah untuk merubah beberapa *clue* dan mengisi tinta spidol yang kurang pekat.

Pada hasil uji ahli materi, *board game of occupation* memperoleh skor sebesar 86.25%, pada uji ahli media memperoleh skor sebesar 100%, dan pada uji ahli desain instruksional memperoleh skor sebesar 93.75%. Pada tahap uji coba *one to one evaluation*, *board game of occupation* memperoleh skor sebesar 85.71%, pada tahap *small group evaluation* mendapatkan skor

sebesar 90.62%, dan pada tahap *field test* mendapatkan skor sebesar 92.72%. Seluruh skor yang diperoleh masuk dalam kategori penilaian sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *board game of occupation* layak dan cocok digunakan untuk siswa kelas III SD.

2. Efek *Board Game of Occupation* terhadap Kosakata Siswa

Siswa kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta Selatan tampak antusias dan penuh rasa ingin tahu terhadap *board game of occupation*. Saat peneliti mengeluarkan *board game* beberapa siswa mencoba menebak isi dari *board game* tersebut dan mencoba menyebutkan judul permainan "*Board Game of Occupation*" yang ada di halaman depan kemasan. Ada siswa yang menyebutkan judul dengan benar, ada pula yang keliru dalam membaca judul permainan. Peneliti memberitahukan cara membaca judul yang benar dan bersama-sama dengan siswa untuk mengucapkannya kembali. Setelah 2 kali mencoba, mayoritas siswa dapat menyebutkan judul permainan dengan benar.

Materi kosakata tentang jenis-jenis pekerjaan atau *occupation* sudah pernah diberikan oleh guru bahasa Inggris kelas III, tetapi banyak siswa yang lupa tentang materi tersebut. Siswa tidak dapat mengingat materi apa saja yang sudah pernah dipelajari. Mayoritas siswa juga tidak dapat mengingat kosakata tentang jenis-jenis pekerjaan yang pernah dihafalkan. Hanya beberapa kata yang masih diingat oleh siswa, seperti *dancer*, *singer*, *policeman*, *chef*, dan *doctor*. Siswa tidak terlalu suka menghafal kosakata

bahasa Inggris sebab membuat siswa bosan, malas, dan cepat melupakan kosa kata tersebut.

Banyak siswa yang belum mengenal jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris, selain yang telah dipelajari di dalam kelas. Mayoritas siswa tidak mengetahui kosa kata jenis pekerjaan seperti nelayan, penulis, tukang cukur, dokter gigi, petani, dan teknisi dalam bahasa Inggris. Hal tersebut terlihat ketika siswa melihat gambar pada *clue card* dan siswa bertanya penyebutan jenis pekerjaan tersebut dalam bahasa Inggris. Jenis pekerjaan tersebut banyak ditemukan di sekitar lingkungan sekitar siswa, namun siswa tidak mengetahui penyebutannya dalam bahasa Inggris. Mayoritas siswa hanya mengetahui kata *doctor, chef, singer, dancer, dan host*. Siswa sering mendengar kosa kata tersebut di televisi, internet, lagu, video klip, atau di poster-poster.

Siswa yang tahu kosa kata jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris berlomba-lomba untuk menyebutkan dan menunjukkannya pada peneliti. Tetapi mayoritas penyebutan kosa kata jenis-jenis pekerjaan tersebut salah. Contoh penyebutan kosa kata yang salah ialah kata *chef*. *Chef* bila dibaca dengan cara yang benar adalah /shef/, namun siswa membaca kata *chef* menjadi /sef/. Selain kata *chef*, penyebutan kosa kata yang salah ialah kata *host*. Kata *host* seharusnya dibaca /howst/, tetapi mayoritas siswa membaca kata *host* menjadi /hos/ tanpa 'ou' dan 't'.

Pada permainan *board game of occupation* terdapat kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan yang baru dan sebelumnya belum pernah dipelajari oleh siswa, seperti kata *author, mechanic, dentist, security, fisherman, dan farmer*. Setelah mencoba permainan *board game of occupation* siswa mengetahui kosa kata tersebut dalam bahasa Inggris. Hal itu terlihat ketika siswa mencoba menjawab *clue* tentang *fisherman*, namun siswa tidak dapat menebaknya. Setelah siswa mengetahui bahwa jawaban *clue* tersebut adalah *fisherman*, siswa tersebut berkata bahwa ia tidak tahu dan ingin mencoba sekali lagi.

Banyak siswa yang mulai mengingat kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan ketika siswa melihat jawaban pada *clue card*. Siswa mulai mengkonstruksikan pengetahuan tersebut dengan pengalaman siswa sehari-hari. Hal tersebut tampak ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan kemudian siswa tersebut berkata bahwa di sekitar rumah ada toko kue yang enak dan orang yang menjual roti di toko tersebut sudah tua. Siswa tersebut mulai memanggil nenek penjual roti dengan sebutan *baker*. Ada pula siswa yang berkata bahwa ayahnya membuka sebuah bengkel di depan rumah. Kemudian siswa tersebut dengan bangga menyebut ayahnya dengan sebutan *mechanic*. Kosa kata yang siswa ketahui dapat terus diingat karena berhubungan erat dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Siswa mencoba menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang siswa miliki. Mayoritas jawaban yang diberikan oleh siswa sudah benar, namun pengucapan kosa kata tersebut masih banyak yang salah. *The Judge*

mengajak pemain untuk membaca kosa kata dengan cara yang benar melalui simbol fonetik sehingga siswa mengetahui cara membaca kosa kata tentang jenis pekerjaan dengan benar. Para siswa sangat suka membaca simbol fonetik sehingga mereka membacanya berkali-kali. Bila di dalam satu kelompok ada salah satu anggota yang salah menyebutkan bunyi kosa kata, maka pemain lainnya akan mengajak pemain tersebut untuk mengucapkannya bersama-sama.

