

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan

1. Hakikat Media Permainan *Tramo* Berbasis *Direct Method*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu guru untuk mengajar dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Leslie J. Briggs dalam Dina menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.¹ Jadi media dalam pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi dengan cara yang lebih menarik.

Menurut Schramm dalam Rasimin dan kawan-kawan, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.² Jadi media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang berisi informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung.

¹ Dina Indriana. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran (Jakarta: Diva, 2011) h.14

² Rasimin, dkk. Teori Pembelajaran (Yogyakarta: Trust Pelajar, 2013) h.66

Menurut Hamalik dalam Rasimin dan kawan-kawan, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.³ Media pembelajaran merupakan suatu kesatuan antara alat, metode dan teknik yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membangun interaksi antara guru dan siswa.

Suprpto dalam Rasimin dan kawan-kawan, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang secara efektif dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴ Media sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad, media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video *recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.⁵ Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media fisik yang membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.

³ Rasimin,dkk.*loc cit.*

⁴ *Ibid*, h.65

⁵ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), h.4

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat, sumber, atau teknik ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk keefektifan pengajaran, kelancaran interaksi kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan siswa mendapat pembelajaran yang bermakna.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.⁶

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan karena dengan media pembelajaran memberikan siswa untuk belajar secara konkret dapat berupa keadaan lingkungannya atau pengalaman yang dialami siswa dan menimbulkan ketertarikan siswa pada

⁶ *Ibid*, h.26

materi yang disampaikan oleh guru sehingga interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai dengan optimal. Media menjadikan semua siswa mendapatkan kesamaan pengalaman karena guru menjelaskan apa yang ditampilkan dalam media dan memperkecil perbedaan penafsiran. Pembelajaran dengan media pembelajaran menjadikan guru tidak menjadi satu-satunya pusat sumber informasi belajar. Sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar yang lain seperti lingkungan.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Rasimin dan kawan-kawan, media pembelajaran memberi beberapa manfaat, yaitu:

(1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, (7) menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁷

Media pembelajaran dapat mengurangi perbedaan informasi akibat adanya perbedaan penafsiran antar guru, sehingga pembelajaran dapat diseragamkan. Segala sesuatu yang bersifat abstrak, yaitu sesuatu yang belum jelas bentuknya, menyulitkan siswa SD untuk memahami hal tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat dilengkapi dengan gambar,

⁷ Rasimin, dkk, *op cit.*, hh.77-80

suara, dan video diperlukan untuk menarik perhatian dan membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Hal ini memungkinkan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa seperti, sesi tanya jawab antara guru dengan siswa.

Kemasan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk media pembelajaran yang dapat dibawa memungkinkan kegiatan pembelajaran tidak dilakukan hanya di dalam kelas saja, tetapi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran yang interaktif dapat membuat siswa untuk ingin menggali informasi yang lebih dalam lagi mengenai suatu hal. Dengan pembagian peran antara guru dan siswa, membantu guru untuk lebih memperhatikan perkembangan belajar dan membantu kesulitan yang dialami siswa, sehingga terciptanya guru yang positif dan produktif.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Anderson dalam Sadiman mengklasifikasikan media menjadi sepuluh kelompok, yaitu:

(1) Media audio, seperti kaset audio dan siaran audio, (2) media cetak, seperti modul dan gambar, (3) media audio-cetak, seperti kaset yang dilengkapi dengan bahan tertulis, (4) media proyeksi visual diam, seperti *Overhead Transparency (OHT)* dan film bingkai, (5) media proyeksi dengan suara, seperti film bingkai bersuara, (6) media visual gerak, seperti film bisu, (7) media audio visual gerak, seperti film, (8) objek,

seperti benda nyata, (9) sumber manusia dan lingkungan, seperti guru dan pustakawan, (10) media komputer, seperti *Computer Assisted Instruction (CAI)*.⁸

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya : radio, kaset audio. *Media cetak* adalah media yang isi pesannya diterima dengan indera penglihatan, seperti huruf, angka, simbol dan gambar. *Media audio-cetak* merupakan media yang cara penerimaan informasinya menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. *Media proyeksi visual diam* seperti Overhead Transparency (OHT) dan film bingkai, mengutamakan indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. *media proyeksi dengan suara*, seperti film bingkai bersuara menyampaikan pesannya dengan mengutamakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai penerima informasi.

Media visual gerak, seperti film bisu dapat berupa gambar yang bergerak, menyampaikan isi pesannya dengan mengutamakan indera penglihatan. *Media audio visual gerak*, seperti film, gambar yang bergerak dengan bersuara ini menyampaikan informasinya melalui indera penglihatan dan indera pendengaran. *Objek* seperti benda nyata yang mempunyai panjang, tinggi, lebar, dan berat. *Sumber manusia dan lingkungan*, seperti

⁸ Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2010), h.89

guru dan pustakawan, serta lingkungan alam merupakan salah satu informan. *Media komputer*, seperti Computer Assisted Instruction (CAI) menggunakan komputer dalam penyampaian pesannya.

Arsyad mengelompokkan media menjadi beberapa jenis, yaitu :

(1)Media hasil teknologi cetak, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, (2) media hasil teknologi audio-visual, yaitu menghasilkan atau menyampaikan isi materi dengan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio-visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, yaitu menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber berbasis *micro-processor*, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.⁹

Media hasil teknologi cetak, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, yang mengutamakan indera penglihatan sebagai penerima informasinya. *Media hasil teknologi audio-visual*, yaitu menghasilkan atau menyampaikan isi materi dengan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio-visual dengan mengutamakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai penerima informasinya. *Media hasil teknologi berbasis komputer*, yaitu menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber berbasis *micro-processor*, menggunakan sistem/aplikasi dalam penyampaian pesannya

⁹ Arsyad, *op cit.*, h.29

seperti *powerpoint*. *Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer*, yaitu menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer, seperti suatu aplikasi yang ada pada komputer yang dilengkapi dengan bahan latihan tertulis.

Berdasarkan kedua manfaat yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklarifikasikan berdasarkan kemampuan indera manusia dalam menggunakan suatu alat. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan termasuk ke dalam klasifikasi media cetak. Karena permainan ini melalui proses percetakan mekanis yang komponen pokoknya berupa tulisan dan gambar.

d. Media Cetak

Media cetak mempunyai makna sebuah media yang menggunakan bahan dasar kertas atau kain untuk menyampaikan pesan-pesannya. Unsur-unsur utama adalah tulisan (teks), gambar visualisasi atau keduanya. Media cetak berfungsi untuk menghasilkan atau menyampaikan pesan, seperti buku, majalah, koran, dan materi visual statis lainnya, terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis yang komponennya berupa teks verbal dan materi visual.¹⁰ Teks verbal adalah bahan tertulis yang berisi

¹⁰ Rasimin, *op cit.*, h.106

tentang suatu topik, sedangkan materi visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan, mulai dari gambar, huruf, dan angka. Media cetak menggunakan mesin dalam proses pembuatannya dan menggunakan indera penglihatan dalam penyampaian informasinya.

e. Pengertian Permainan

Menurut Sadiman, permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.¹¹ Dalam setiap permainan terdapat aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh setiap para pemainnya agar tujuan dari permainannya dapat tercapai, yaitu menyelesaikan permainan dan memenangkannya.

Menurut Mujib dan Rahmawati, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.¹² Kesenangan atau kepuasan tersebut dapat tercapai ketika pemain berhasil memenangkan permainan.

Menurut Suherman dan kawan-kawan, permainan memberikan lingkungan yang kompetitif yang didalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan

¹¹ Sadiman, *op.cit.*h.75

¹² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.26.

yang menantang.¹³ Adanya permainan menimbulkan persaingan positif diantara para pemainnya, yaitu berusaha untuk menjadi pemain yang terbaik yang mampu menyelesaikan permainannya, sehingga tujuannya dapat tercapai.

Menurut Smaldino dan kawan-kawan, permainan menyediakan lingkungan belajar yang penuh dengan mainan dimana para siswa mengikuti aturan-aturan yang telah digariskan karena tertarik untuk mendapatkan tantangan.¹⁴ Tantangan yang terdapat dalam setiap permainan menyebabkan para pemainnya menjadi tertarik dan berusaha untuk mematuhi segala peraturan yang terdapat di dalam sebuah permainan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan yang kompetitif yang didalamnya terdapat tantangan yang menyebabkan setiap pemainnya tertarik dan bersedia mengikuti peraturan agar tujuan yang diinginkan tercapai dan pemain mendapat kepuasan.

f. Komponen Permainan

Menurut Sadiman, permainan memiliki empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain; (2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi;

¹³ Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, jurnal* (Bandung UPI, 2004) h.7

¹⁴ Sharon E. Smaldino, Deborah Lowther dan James D. Russell, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk belajar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) h.39.

(3) adanya aturan-aturan main; (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.¹⁵ Permainan tidak dapat dilakukan tanpa adanya pemain, oleh karena itu pemain harus ada dalam setiap permainan. Tidak hanya pemain yang dibutuhkan dalam permainan, lingkungan merupakan tempat dimana para pemain dapat memainkan permainan tersebut. Aturan-aturan dalam permainan juga penting, dengan adanya peraturan dalam permainan, para pemain dapat menjalankan atau bermain sesuai dengan peraturan-peraturan yang telah disepakati. Oleh karena itu, komponen-komponen tersebut perlu dimiliki agar permainan dapat berjalan dengan baik.

g. Kelebihan Permainan

Permainan mempunyai kelebihan. Kelebihan permainan antara lain:

(1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. (5) Permainan bersifat luwes. (6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.¹⁶

Suasana yang santai atau bersifat luwes, membuat permainan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan, dan menghibur sehingga sangat baik jika diterapkan dalam pembelajaran agar siswa tidak ada rasa tegang, takut, atau kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Adanya rasa yang menyenangkan, menghibur, dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran

¹⁵ Sadiman, *op cit.*, h.76

¹⁶ *Ibid.*, hh.78-80

karena ketertarikan siswa terhadap permainan, juga dapat membuat siswa untuk menggali materi lebih dalam. Dengan rasa keingintahuan siswa untuk menggali materi lebih dalam, dapat menjadikan siswa untuk membuat pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa (adanya umpan balik). Bermain juga merupakan perwujudan dari kegiatan bermasyarakat, ketika ada teman yang melakukan kesalahan akan dikenakan sanksi berdasarkan peraturan yang disepakati, hal ini membelajarkan siswa untuk belajar sesuai dengan kehidupan nyata.

Menurut Andang Ismail dalam Iva, permainan edukatif dapat :

1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, 3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, 4) meningkatkan kualitas pembelajaran anak; kemampuan motorik, kognitif, bahasa dan sosial.¹⁷

Dari paparan tersebut dapat diketahui bahwa permainan memberikan manfaat untuk anak. Dengan adanya permainan dalam pembelajaran dapat memberikan suasana aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa dapat berkembang dengan baik. Selain itu, permainan juga memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada anak dan meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, bahasa, dan social anak.

¹⁷ Iva Riva. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* (Jogjakarta: Flashbooks,2012), h.12

Game memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

1) Melatih kemampuan motorik, 2) Melatih Konsentrasi, 3) Kemampuan sosialisasi meningkat, 4) Melatih keterampilan bahasa.¹⁸ Banyak permainan yang menuntut seseorang menggunakan fisiknya secara penuh, baik itu berlari, berjongkok, dan lain sebagainya. Dengan adanya kegiatan bergerak itu dapat melatih kemampuan motoric. Selain itu, permainan mampu melatih konsentrasi anak, anak dituntut fokus pada sesuatu yang sedang ia kerjakan.

Pada permainan, anak dapat bersosialisasi dengan temannya. Bersosialisasi sangat penting untuk anak agar dapat diterima oleh masyarakat sekitarnya. Dengan kemampuan sosialisasi yang baik juga menunjang keterampilan bahasa yang baik. Apabila seseorang memiliki keterampilan bahasa yang baik, maka ia dapat semakin mudah berkomunikasi dengan baik dan percaya diri.

Berdasarkan paparan diatas maka media dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa agar pelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga terciptalah pembelajaran yang aktif dan siswa pun dapat menerima materi dengan baik. Dengan adanya permainan dapat merangsang perkembangan anak serta meningkatkan keterampilan berbahasa, kemampuan motorik, kemampuan konsentrasi dan kemampuan sosial anak. Tidak hanya bagi siswa, guru pun juga mendapat kemudahan dalam

¹⁸ *Ibid.*, h.14.

mengajar, karena dengan menggunakan media, sesuatu yang bersifat abstrak menjadi konkret dan memudahkan guru untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak tersebut. Hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan pembelajaran yang bermakna.

h. Permainan dalam Pembelajaran

Menurut Mujib dan Rahmawati, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar.¹⁹ Permainan memberikan variasi yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan dan dapat menambah minat siswa dalam belajar.

Menurut Kline dalam Mujib dan Rahmawati, proses belajar dapat berlangsung efektif apabila seseorang berada dalam keadaan *fun*.²⁰ Kondisi belajar menyenangkan dapat tercipta ketika siswa melakukan suatu permainan. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan secara santai. Sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran yang berlangsung dan keefektifan pembelajaran dapat tercipta.

Menurut Montessori dalam Suryadi, ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya dan

¹⁹ Mujib dan Rahmawati, *op.cit.*, h.34

²⁰ *Ibid.*, h. 37.

proses penyerapan inilah yang disebut belajar.²¹ Siswa secara tidak sadar akan menyerap segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan yang dimainkannya, sehingga materi pembelajaran yang terdapat di dalam permainan dapat terserap dengan baik oleh siswa.

Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian.²² Permainan yang menarik menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi pelajaran dapat tertanam kuat di dalam pikiran siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan menarik. Hal ini menjadikan pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan menjadi lebih bermakna.

i. Desain Permainan

Setiap produk memerlukan sebuah rancangan dalam pembuatannya untuk mencapai tujuan pembuatan produk tersebut. Pada kasus ini, peneliti membuat Permainan *Tramo* agar menambah kosakata-kosakata (*vocabularies*) siswa dan menarik minat siswa untuk belajar bahasa inggris , khususnya tema *Transportation*. Media permainan *Tramo* merupakan media

²¹ Suryadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan* (Yogyakarta: Power Books.2009), h.20.

²² Mujib dan Rahmawati, *op.cit.*, h. 35.

pembelajaran berbentuk media cetak, sehingga didalamnya terkandung dua unsur yaitu teks dan visual.

Menurut Arsyad terdapat empat prinsip visual, yaitu:

(1) Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. (2) Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. (3) Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. (4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.²³

Prinsip visual perlu diperhatikan agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal. Selain itu, agar media yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna dan informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Smaldino dan kawan-kawan berpendapat bahwa media visual akan memiliki suatu kualitas yang baik apabila memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

(1) Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan. (2) informasi akurat dan terbaru (3) bahasa yang sesuai dengan usia (4) tingkat ketertarikan dan keterlibatan (5) kualitas teknis, (6) mudah digunakan, (7) bebas bias, (8) panduan dan arahan pengguna, (9) keterbacaan untuk digunakan (ukuran dan kejelasan), (10) kesederhanaan (desain yang jelas dan seragam), (11) penggunaan warna yang tepat, (12) mengkomunikasikan dengan jelas dan efektif, (13) visual menarik.²⁴

²³ Arsyad, *op cit.*, hh.107-109

²⁴ Smaldino dkk, *op cit.*, 362

Kriteria-kriteria tersebut perlu diperhatikan dalam pembuatan media visual agar berkualitas baik dan tepat sasaran dalam penggunaannya. Pada media permainan *Tramo* salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek visual, sehingga perlu memperhatikan kriteria-kriteria tersebut.

Warna merupakan salah satu aspek yang terdapat di dalam unsur visual. Pemilihan warna yang tepat dalam suatu media dapat menarik minat penggunanya, sehingga dalam pembuatan media permainan ini diperlukan pemilihan warna yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Menurut Smaldino dan kawan-kawan, secara umum anak-anak menyukai warna-warna panas, terutama merah, merah muda, kuning dan jingga.²⁵ Media permainan ini menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Tak hanya sesuai dengan karakter siswa, pemilihan warna diperlukan pengetahuan mengenai makna yang terdapat didalamnya. Hal ini dilakukan agar tampilan pada media dapat memberi pengaruh yang baik dan positif kepada siswa yang melihat.

Kombinasi warna yang berbeda memberikan kontras sosok latar yang berbeda.²⁶ Penentuan warna pada latar belakang perlu diperhatikan dengan baik agar tampilan gambar atau tulisan dapat terbaca dengan baik.

Unsur kedua dari media cetak adalah unsur visual. Menurut Smaldino dan kawan-kawan terdapat lima unsur teks, yaitu:

²⁵ *Ibid.*, h.85.

²⁶ *Ibid.*, h. 84.

(1) Gaya, yaitu penggunaan gaya teks harus konsisten dan selaras dengan unsur visual lainnya, (2) Ukuran; penggunaan ukuran teks disesuaikan dengan pembaca, (3) Spasi (jarak); yaitu penggunaan jeda antar kata agar teks mudah dipahami, (4) warna; yaitu penggunaan warna yang kontras dengan latar belakang agar teks mudah dibaca, (5) penggunaan huruf besar; yaitu penggunaan huruf besar dapat digunakan saat dibutuhkan.²⁷

Pengaturan teks ini harus diperhatikan saat membuat media permainan ini agar tulisan dapat dimengerti dengan mudah dan nyaman untuk dibaca oleh siswa sekolah dasar. Hal ini penting karena salah satu dari berbagai komponen yang harus dipenuhi untuk membuat suatu media cetak yang baik.

Menurut Tarigan terdapat empat ciri tulisan yang baik, yaitu:

(1) Jelas, yaitu pembaca mampu menangkap maknanya tanpa harus membaca ulang dari awal, (2) kesatuan dan organis, yaitu pembaca dapat membacanya dengan mudah karena bagian-bagiannya saling terhubung dengan berhubungan dan runtut, (3) ekonomis, yaitu penulis tidak menggunakan kata atau bahasa yang berlebihan, dan (4) pemakaian bahasa dapat diterima, yaitu penulis menggunakan bahasa yang dipakai oleh masyarakat luas dan sesuai dengan kaedah penulisan.²⁸

Keempat ciri tulisan yang telah dikemukakan Tarigan perlu diterapkan dalam setiap media pembelajaran agar pengguna dapat membaca dengan nyaman. Sehingga makna yang terkandung dalam suatu tulisan dapat tersampaikan dengan baik.

Ukuran dan bentuk huruf memiliki kriteria khusus yang disesuaikan dengan pembaca yang menggunakannya. Berikut ini adalah daftar tabel ukuran dan bentuk huruf.

²⁷ *Ibid.*, hh.87-90.

²⁸ Tarigan H.G, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2009), h. 49.

Tabel 2.1 Ukuran dan Bentuk Huruf

Sekolah	Kelas	Ukuran Huruf	Bentuk Huruf
SD/MI	1	16 pt – 24 pt	<i>Sans- serif</i>
	2	14 pt – 16 pt	<i>Sans- serif dan Serif</i>
	3-4	12 pt- 14 pt	<i>Sans- serif dan Serif</i>
	5-6	10 pt – 11 pt	<i>Sans- serif dan Serif</i>

Peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SD, sehingga peneliti akan menggunakan huruf tipe *arial* yang merupakan salah satu jenis dari *Sans- serif*. Ukuran huruf yang akan digunakan adalah 11 pt untuk penulisan kalimat pada teks.

j. Permainan *Tramo* Berbasis *Direct Method*

Permainan *Tramo* merupakan modifikasi dari permainan monopoli yang sudah beredar di masyarakat. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal didunia. Monopoli adalah permainan yang bertujuan untuk menguasai, mengumpulkan kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran property.²⁹ Sedangkan pada permainan *Tramo*, tidak bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan, melainkan untuk meningkatkan kosakata dan menarik minat siswa

²⁹ Cahyo, Agus.N, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jakarta: Flashbooks, 2011), h.144.

untuk belajar Bahasa Inggris dengan permainan. *Tramo* merupakan singkatan dari *Transportation Monopoly*. Singkatan *Tramo* dipakai oleh peneliti karena produk yang dikembangkan peneliti membahas berbagai macam alat transportasi udara / air / darat, modern / tradisional, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan alat transportasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk V SD. Kosakata-kosakata (*Vocabularies*) yang terdapat pada permainan *Tramo* ini berjumlah tiga puluh lima kosakata yaitu, *Truck, Dinghy, Ambulance, Bicycle, Boat, Fire Truck, Train, Jet Ski, Jet, Bajaj, Helicopter, Submarine, Police Car, Horse Cart, Hot Air Ballon, Mono Rail, Bemo, Air Plane, Sail Boat, Electric Bus, Van, Tractor, Motorcycle, Ox Cart, Jalopy, Vespa, Cable Car, Car, Cruise Ship, School Bus, Pedicap, Speed Boat, Taxi, Express Train.*

k. Panduan Permainan *Tramo* Berbasis *Direct Method*

Permainan *Tramo* dimainkan oleh dua orang atau lebih yang setiap jalur langkahnya dihubungkan oleh petak-petak bergambarkan berbagai macam alat transportasi. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain dan meletakkan bidak setiap pemain pada petak *START*. Pemain pertama akan melempar dadu dan mengambil kartu sesuai dengan nomor dan gambar petak yang dipijaki bidaknya. Pemain yang berhasil melaksanakan tantangan, diperbolehkan melempar dadu pada gilirannya nanti, sedangkan pemain yang tidak dapat melaksanakan

tantangan akan mendapat penalti, yaitu tidak diperbolehkan jalan satu kali. Pemenangnya adalah yang berhasil mengelilingi petak-petak hingga ke petak *FINISH*.

Untuk memainkan permainan *Tramo* diperlukan peralatan, yaitu (1) bidak untuk mewakili pemain, (2) satu buah dadu, (3) dua jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan dan kartu tantangan (4) papan permainan dengan petak-petak yang meliputi : 1 petak *START* dan *FINISH*, 4 petak maju langkah (*go forward*) dan mundur langkah (*go backward*), 6 kartu tantangan (*challenge cards*), 33 kartu pertanyaan (*question cards*).

I. Metode Langsung (*Direct Method*)

Pada prinsipnya metode langsung (*direct method*) ini sangat utama dalam mengajar bahasa asing, karena melalui metode ini siswa dapat langsung melatih kemahiran lidah tanpa menggunakan bahasa ibu (bahasa lingkungannya). Meskipun pada mulanya terlihat sulit anak didik untuk menirukannya, tapi adalah menarik bagi anak didik³⁰ Dalam praktiknya, metode langsung ini mempunyai ciri-ciri serta prosedur sebagai berikut:

1. Pengajaran kelas secara eksklusif dilaksanakan dalam bahasa sasaran,
2. Hanya kosakata dan kalimat sehari-hari yang diajarkan,
3. Keterampilan berkomunikasi lisan dibangun secara bertahap dan teratur dengan pertukaran Tanya jawab antara guru dan siswa dalam kelas kecil dan intensif,
4. Tata bahasa diajarkan secara induktif,
5. Butir-butir pengajaran baru diperkenalkan secara lisan,
6. Kosakata konkret

³⁰ Abdul Hamid, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media*. Malang: UIN Press

diajarkan melalui demonstrasi, objek-objek atau gambar-gambar; kosakata abstrak diajarkan dengan asosiasi ide-ide, 7. Baik pemahaman berbicara maupun menyimak diajarkan, 8. Ucapan atau tata bahasa yang tepat sangat diperhatikan.

Dari pendapat diatas diketahui bahwa metode langsung dalam pembelajaran menekankan kemampuan berbicara atau tatabahasa. Hal tersebut dapat diimplikasikan dengan bantuan gambar-gambar atau mendemonstrasikan kosakata baru tanpa menerjemahkan ke dalam bahasa ibu. Menggunakan bahasa sederhana sehingga materi yang ingin disampaikan mudah dipahami.

m. Manfaat Permainan *Tramo* Berbasis *Direct Method*

Penggunaan media permainan *Tramo* memiliki beberapa manfaat, yaitu media pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok sehingga akan adanya interaksi sesama siswa, hal ini baik agar siswa dapat bersosialisasi dengan baik. Media ini pun menampilkan warna dan gambar bermacam-macam alat transportasi yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa inggris. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih santai dan tidak kaku karena pembelajaran menggabungkan aspek bermain dan belajar, serta bahasa yang digunakan pada permainan ini juga telah disesuaikan dengan karakteristik dan materi ajar yang ada pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD, sehingga dapat mudah dipahami. Dengan adanya media permainan ini juga dapat menambah kosakata (*vocabulary*) siswa mengenai alat transportasi dalam Bahasa Inggris.

Pada kartu pertanyaan, berisikan pertanyaan yang dapat membuat siswa lebih tertantang untuk berbahasa Inggris lebih baik lagi dan membiasakan siswa untuk belajar menghafal kosakata-kosakata yang baru diketahuinya. Permainan ini juga dilengkapi dengan kartu tantangan bersuara dan bergerak mencontohi suatu alat transportasi, hal ini juga dapat mendorong siswa untuk percaya diri dan bergerak agar pembelajaran tidak terlihat membosankan.

Berdasarkan manfaat yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat belajar sambil bermain, bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman, serta adanya aktivitas bergerak, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Tidak hanya menyenangkan, permainan ini juga dapat menambah kosakata siswa mengenai alat transportasi dalam Bahasa Inggris yang belum diketahuinya.

n. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dalam menempuh jenjang pendidikan sekolah dasar, anak memiliki rentangan usia yang sudah ditentukan oleh pemerintah. Berdasarkan pasal 6 ayat 1 dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa setiap warga negara yang berusia tujuh sampai lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.³¹ Berdasarkan penjelasan

³¹ UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar (Bandung: Citra Umbara, 2011), h.29

tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan wajib dilakukan untuk setiap warga negara Indonesia dimulai dari umur 7 tahun untuk kelas I SD, sehingga kelas V SD akan berumur 11-12 tahun.

Usia 7,0 sampai 11,0 atau 12,0 termasuk dalam tahapan periode operasional konkret. Fase ini menurut Piaget menunjukkan suatu reorganisasi dalam struktur mental anak. Dalam fase yang lalu, fase praoperasional, anak seakan-akan hidupnya dalam mimpi dengan pikiran-pikiran magis, dengan fantasi yang leluasa. Aktivitas anak pada fase ini dapat dibentuk dengan peraturan-peraturan, (karena peraturan dasar mentaati peraturan), karena itu mempunyai nilai fungsional. Anak berfikir harfiah sesuai dengan tugas yang diberikan.³² Jadi, pada fase ini anak dapat melakukan kegiatan sesuai dengan menggunakan peraturan- peraturan agar memudahkan untuk mengarahkan anak yang sedang berimajinasi tinggi.

Menurut Freud dalam Upton, anak-anak dengan kisaran umur 6,0-11 termasuk kedalam fase laten, yaitu anak-anak mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial, nilai-nilai, dan hubungan dengan kelompok sebaya dan orang-orang dewasa di keluarga.³³ Dapat diketahui bahwa pada fase ini anak mulai menyesuaikan diri dengan lingkungannya dari berbagai tingkat usia. Media permainan *Tramo* dalam satu papannya dapat digunakan oleh lima orang. Siswa dapat bermain dan belajar bersama keempat

³² Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h.24

³³ *Ibid.*, h.21

temannya yang lain, sehingga permainan ini dapat mengasah keterampilan social pada diri siswa.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan *Tramo* karena kesesuaiannya dengan karakteristik anak umur 6-11 tahun yang mampu memahami pelajaran yang berbentuk konkret, mengembangkan keterampilan sosialnya melalui kelompok sebaya, serta mengembangkan kepribadiannya melalui permainan. Media permainan ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan siswa dalam belajar, mampu mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya menjadi lebih baik.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³⁴ Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa guru berperan sangat penting dalam pembelajaran, sehingga guru harus mempersiapkan segala hal untuk menunjang pembelajaran yang aktif dan efektif.

Pengertian pembelajaran menurut tim pengembang ilmu pendidikan FIP UPI adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari

³⁴ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 297

pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁵ Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran itu berupa adanya perubahan yang terlihat dari seseorang setelah melalui segala proses dari pembelajaran tersebut.

Perubahan perilaku seseorang didapatkan setelah melakukan suatu upaya seperti pendapat Majid menyatakan bahwa pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa.³⁶ Pembelajaran tidak dapat dilakukan secara instan dan cepat namun harus melalui beberapa proses dan tahapan serta memerlukan waktu sehingga anak dapat mengalami perubahan dalam dirinya seperti anak yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, tidak tahu menjadi tahu dan tidak terampil menjadi terampil.

Pembelajaran tidak dapat dilakukan secara instan dan cepat namun harus melalui beberapa proses dan tahapan serta memerlukan waktu sehingga anak dapat mengalami perubahan dalam dirinya seperti anak yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, tidak tahu menjadi tahu dan tidak terampil menjadi terampil.

Proses membelajarkan siswa merupakan upaya yang dilakukan oleh orang-orang yang berada di sekitarnya baik di lingkungan tempat tinggal

³⁵ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis* (Bandung: PT. IMTIMA, 2007), h. 137

³⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Rosda, 2009), h. 11

maupun dilingkungan sekolah guna memperoleh perubahan perilaku. Setiap kesempatan dapat menjadi proses dalam membelajarkan siswa. Dari beberapa pandangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk proses perubahan perilaku dari pengalaman individu selama berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Menurut Ihsan sekolah dasar sebagai satu kesatuan dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun.³⁷ Waktu yang diperlukan untuk menempuh jenjang sekolah dasar adalah enam tahun oleh siswa, pendapat ini di dukung oleh Bastian yang mengatakan bahwa sekolah dasar adalah bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program enam tahun.³⁸ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan dengan program enam tahun mulai dari kelas satu sampai kelas enam.

Dalam pembelajaran bahasa inggris terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan seperti: *Direct Method*, *The Audio-Lingual Method*, *Total Physical Response*, *The Silent Way* dan sebagainya.³⁹ *Direct Method* adalah metode dengan cara membaca nyaring, *The Audio-Lingual* adalah

³⁷ Fuad Ihsan, Dasar-Dasar Kependidikan Komponen MKDK (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.26

³⁸ Indra Bastian, Akuntansi Pendidikan (Yogyakarta: Gelora Aksara Pratama, 2006), h. 25

³⁹ Ferdi Widiputra, Model - Model Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Inovatif Untuk Anak Usia Dini (http://sippendidikan.org/file_upload/) diakses 05012016 pukul 14.16

metode pembelajaran bahasa Inggris dengan cara menggunakan media suara atau audio, *Total Physical Response* adalah metode yang dilakukan dengan cara action atau dengan melakukan tindakan. *The Silent Way* adalah metode yang dilakukan dengan hanya mengarahkan menujukkan materi yang dipelajari.

Ketika belajar bahasa, ada empat keterampilan yang di butuhkan untuk komunikasi yang lengkap. Ketika belajar bahasa ibu, biasanya belajar untuk mendengarkan dulu, kemudian berbicara, kemudian membaca, dan akhirnya menulis. Ini disebut empat "kemampuan bahasa": Mendengarkan, Berbicara, Membaca, Menulis.

Alasan pengajaran bahasa Inggris diadakan di sekolah dasar ialah untuk memberikan pengetahuan penguasaan kosakata yang banyak sehingga apabila siswa melanjutkan jenjang pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi, mereka tidak akan mengalami kesulitan.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah suatu proses dalam upaya membelajarkan siswa melalui metode yang tepat dan menggunakan alat atau sarana komunikasi universal baik lisan atau tulisan yang diselenggarakan di jenjang pendidikan dasar dari kelas satu hingga kelas

enam serta melingkupi empat kemampuan dasar berbahasa yaitu *listening, speaking, reading* dan *writing*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Direct method* sebagai pelengkap media permainan ini. Hal ini berhubungan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara guru Bahasa Inggris kelas V SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru hanya melakukan metode ceramah dan penugasan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Dengan media permainan ini yang berkonsepkan bermain sambil belajar dengan *direct method* dapat membantu siswa untuk berminat belajar, lebih aktif berbicara, menambah kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

c. Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD

Peneliti mengambil materi pengembangan kelas V SD dengan standar kompetensi yaitu, memahami kalimat tertulis yang berhubungan dengan alat transportasi, menirukan pengucapan tentang alat transportasi dibantu yang diucapkan guru. Sedangkan kompetensi dasar yang dipilih peneliti dalam mengembangkan media permainan ini yaitu, siswa mampu melakukan tanya jawab tentang alat transportasi dan membaca dengan nyaring kata atau

kalimat seputar alat transportasi dengan intonasi dan pengucapan yang benar.

Materi *Transportation* dibahas sebanyak dua hingga tiga pertemuan di kelas. Produk permainan ini dibatasi dengan hanya membahas nama-nama alat transportasi dan dikategorikan ke dalam jenisnya: air / darat / laut, modern / tradisional yang dalam pembelajaran menitikberatkan pada kemampuan berbicara. Peneliti memilih materi *Transportation* karena belum adanya media yang berbentuk permainan yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Inggris. Materi *Transportation* akan bersifat abstrak apabila hanya diterapkan dengan metode ceramah dan penugasan. selain itu, guru mengalami kesulitan dalam menampilkan visualisasi bermacam alat transportasi. Melalui media permainan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang tepat sasaran dan layak digunakan saat pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas V SD.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil studi literature penelitian pengembangan terdahulu ditemukan pengembangan yang serupa yang disusun oleh Hendra Sasworo, program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang , yaitu : “Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Jajar I Wates Kabupaten

Kediri” Tujuan penelitian pengembangan media monopoli ini menghasilkan media monopoli yang layak, kualitas teknis memadai yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari tiga kajian pustaka di atas, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan.⁴⁰ Persamaan dengan skripsi karya Hendra Sasworo adalah sama-sama menggunakan media permainan sebagai alat media dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris

Hasil uji coba pengembangan media permainan monopoli pada ahli media sebesar 82,14% kriteria valid. Pada ahli materi sebesar 82,5% kriteria valid. Sedangkan, data hasil uji coba audiens perorangan sebesar 87,5% kriteria valid. Uji coba audiens kelompok sebesar 85,3% kriteria valid. Uji coba audiens lapangan sebesar 91,13% kriteria valid. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 18%. Dengan demikian secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk dan peningkatan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut masuk dalam kriteria valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD.

Hasil penelitian yang relevan juga ditemukan dalam skripsi karya Latifah Hanum, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri

⁴⁰ Hendra Sasworo “Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Jajar I Wates Kabupaten Kediri” *Skripsi* (Malang: FIP, UNM, 2012), h. 120.

Jakarta, yaitu: "Pengembangan Media Permainan Separatula Tema Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS di kelas IV SD".⁴¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk permainan pembelajaran IPS yang dapat dijadikan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar tema kebudayaan Indonesia yang tepat sasaran dan tepat guna.

Hasil uji coba pengembangan media permainan ini pada ahli media sebesar 90,62% kriteria valid. Pada ahli materi sebesar 100% kriteria valid, ahli bahasa 92,5% kriteria valid. Sedangkan, data hasil uji coba *small group* 95% kriteria valid. Uji coba *field test* sebesar 99% kriteria valid. Dengan demikian secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk dan peningkatan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut masuk dalam kriteria valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.

⁴¹ Latifah Hanum, : "Pengembangan Media Permainan Separatula Tema Kebudayaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS di kelas IV SD", *Skripsi* (Jakarta: FIP, UNJ, 2015), hlm.112