

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media permainan *Tramo* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD. Untuk melihat kualitas dan kelayakan media ajar ini, produk yang telah dikembangkan kemudian di review oleh para ahli. Dengan adanya media ajar ini maka diharapkan dapat membantu siswa kelas V Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dikelas.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu media permainan *Tramo*, maka metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *research and development*. Metode ini merupakan metode yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada untuk penyempurnaan dalam penggunaannya. Metode *Research and development* adalah metode yang digunakan untuk membuat suatu produk, serta menguji

keefektifan produk tersebut.¹ Setiap produk yang ingin dikembangkan perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam agar produk yang dihasilkan tepat guna dan efektif untuk digunakan. Terdapat banyak jenis produk hasil pengembangan, mulai dari modul, buku, alat bantu, program komputer, maupun media permainan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall. Borg and Gall menyatakan bahwa “*What is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.² Dari pernyataan Borg and Gall tersebut dapat dikatakan bahwa metode *research and development* berfungsi untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk tersebut.

3. Responden

Dalam sebuah penelitian, responden merupakan penilai untuk menilai efektifitas produk yang dikembangkan peneliti. Adapun responden dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

¹ Sugiyono, *Metode kualitatif, kuantitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h.407

² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*(Bandung: Alfabeta, 2015), h. 28.

a. *Expert Judgement (Uji Ahli)*

Pengujian ini akan dilakukan oleh beberapa ahli yang menguasai bidang produk yang peneliti kembangkan. Uji ahli memiliki fungsi untuk mengukur keefektifan produk yang dihasilkan sudah siap untuk dipasarkan atau belum. Pengujian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

b. *Pengguna*

Pengguna produk ini adalah siswa kelas V SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Adanya pengguna diharapkan dapat memberikan kritik dan saran agar produk dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Peneliti akan melakukan tiga jenis uji lapangan yang akan melibatkan pengguna media Permainan *Tramo* berbasis *direct method*, yaitu tahapan uji coba lapangan awal yang menggunakan tiga subjek penelitian dengan tingkatan prestasi yang berbeda. Uji coba lapangan yang kedua melibatkan delapan subjek penelitian dengan tingkat prestasi yang berbeda. Serta uji pelaksanaan lapangan terakhir menggunakan tujuh belas subjek penelitian. Bagi pengguna yang sudah memainkan permainan ini tidak diikutsertakan dalam uji lapangan selanjutnya.

4. Instrumen

Sebelum membuat kuesioner penelitian, maka perlu dibuat suatu panduan acuan berupa kisi-kisi penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi kuesioner yang digunakan untuk mencari data:

Untuk memperoleh data mengenai keefektifan media yang dikembangkan peneliti, maka digunakan instrument yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 kisi-kisi Instrumen
Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Siswa	Jumlah siswa	1	1
	Mayoritas usia siswa	1	2
Pembelajaran	Sarana dan prasarana	1	3
	Permasalahan Pembelajaran	2	4,5
	Kesulitan Materi	1	6
	Metode Pembelajaran	3	7, 8, 9
	Kebutuhan pembelajaran	3	10,11,12

Untuk memperoleh data mengenai keefektifan penggunaan tampilan media, maka digunakan instrument yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen
untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Visual	Kejelasan gambar	3	1, 2, 3
	Pemberian warna cerah	3	4, 5, 6
	Kesederhanaan tampilan	1	7
	Keseimbangan tampilan	1	8
	Bebas bias	2	9, 10
Kualitas Teknis	Material media permainan baik atau tidak mudah rusak	1	11
	Material media permainan aman untuk siswa SD	1	12
Panduan atau Arahan Penggunaan	Panduan atau arahan permainan mudah dipahami	1	13
	Panduan atau arahan pertanyaan mudah dipahami	1	14
Tipografi	Kesesuaian ukuran huruf dengan karakteristik siswa SD	1	15
	Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik siswa SD	1	16

Untuk memperoleh data mengenai kesesuaian media dengan materi, maka digunakan instrumen yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen
Untuk Ahli Materi

Aspek	Kategori	Nomor Butir Soal	
		Jumlah Butir	Nomor Butir
Keselarasan Kompetensi	Kesesuaian media dengan standar kompetensi	1	1
	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	1	2
	Kesesuaian media dengan indikator	1	3
	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	4
Isi materi	Kemenaikan materi	1	5
	Keakuratan materi	1	6
	Kefaktualan materi	1	7
Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	Keterlibatan peserta didik	1	8
	Ketertarikan peserta didik dengan materi	1	9
Kesesuaian materi dengan metode langsung (<i>direct method</i>)	Kartu permainan memuat aspek berbicara	1	1
	Kartu permainan menggunakan kosakata sederhana	1	2
	Kartu permainan memuat pengajaran berupa demonstrasi atau gambar	1	3
	Kartu permainan memuat pemahaman melalui kartu pertanyaan	1	4
	Permainan mengutamakan aspek lisan	1	5
Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan pada kartu-kartu permainan mudah dimengerti	1	1
	Bahasa yang terdapat pada peraturan permainan mudah	1	2

	dipahami		
Ekonomis	Bahasa yang digunakan tidak berlebihan	1	3
Kesatuan dan Organik	Kalimat satu dengan kalimat lain saling berhubungan	1	4
	Kalimat satu dengan kalimat lain tersusun secara runtun	1	5
Gaya atau Tipe Huruf	Penggunaan tipe huruf konsisten	1	6
Tipografi	Penggunaan tipe huruf sesuai dengan karakteristik siswa SD	1	7
	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan karakteristik siswa SD	1	8
Warna	Warna tulisan dengan latar belakang kontras dan mudah dibaca	1	9

Untuk memperoleh data mengenai tanggapan tampilan produk yang telah peneliti kembangkan, maka peneliti akan melakukan wawancara kepada siswa yang kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen
Tahap *One to One*

Aspek	Kategori	Jumlah Butir	Nomor Butir soal
Tampilan	Kejelasan gambar	3	1, 3, 5
	Kesesuaian pemberian warna	3	2, 4, 6
Tipografi	Keterbacaan Huruf	1	7

Untuk memperoleh data mengenai tanggapan terhadap produk yang peneliti kembangkan, maka peneliti akan memberikan instrumen penggunaan produk. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen
Tahap *Small Group*

Aspek	Kategori	Jumlah Butir	Nomor Butir Soal
Tampilan	Kejelasan gambar	3	1, 3, 5
	Kesesuaian pemberian warna	3	2, 4, 6
	Bebas bias	2	7, 8
Tipografi	Keterbacaan huruf	3	9, 10, 11
Bahasa	Kejelasan bahasa	3	12, 13, 14

Penguji akan menyebarkan kuesioner kepada pengguna, kemudian kuesioner tersebut akan diolah dengan data statistika sederhana menggunakan skala likert. Dalam Penelitian dan Pengembangan skala likert digunakan untuk mengembangkan instrument yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau

diciptakan.³ Skala likert ini mewakili pendapat responden mengenai produk yang peneliti kembangkan. Berikut ini adalah skala penilaian yang digunakan peneliti:

1 = Sangat tidak baik

2 = Tidak Baik

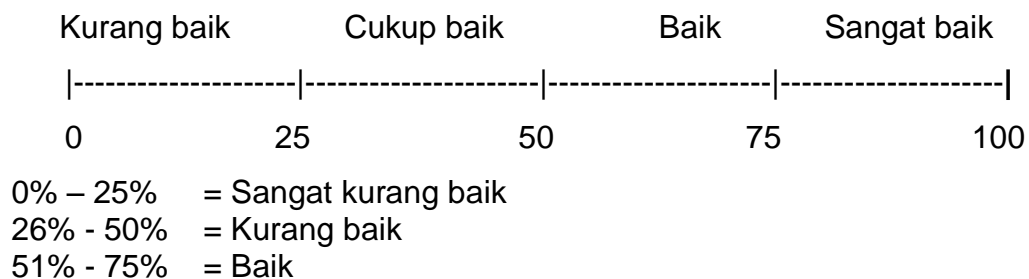
3 = Baik

4 = Sangat Baik

Skala 1 – 4 ini menggambarkan sangat tidak baik hingga sangat baik. Untuk menghitung skor rata-rata pengujian materi, pengujian media, serta penggunaan media yang akan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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



³ *Ibid.*, h. 165.

76% - 100% = Sangat baik

B. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan permainan *Transportation Monopoly (Tramo)*, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall ini terdiri dari tiga tahap revisi yang berguna untuk meminimalisir kekurangan yang terdapat dalam suatu produk. Berikut ini adalah rincian kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall, yaitu:

*1) Research and information Collecting, 2) Planning, 3) Develop Preliminary Form a Product, 4) Preliminary Field Testing, 5) Main Product Revision, 6) Main Field Testing, 7) Operational Product Revision, 8) Operational Field Testing, 9) Final Product Revision, 10) Dissemination and Implementation.*⁴

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap ini adalah tahap awal studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi yang akan diteliti. Dalam tahap pengumpulan informasi awal ini ada beberapa langkah, yakni:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang dibutuhkan siswa yang dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media permainan agar sesuai dengan kenyataan di

⁴ *Ibid.*, h. 35.

lapangan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara guru Bahasa Inggris dan pemberian kuesioner terhadap siswa kelas V SDN 08 Cawang, Jakarta Timur.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa sarana dan prasana yang ada di sekolah sudah tidak layak pakai. Guru tidak mengetahui metode ajar yang efektif untuk digunakan saat pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Siswa hanya bermodalkan buku paket Bahasa Inggris. Hal ini menyulitkan guru untuk mengajar Bahasa Inggris secara efektif dan maksimal. Tak hanya menyulitkan guru, siswa pun merasa terbebani dan sulit untuk mempelajari Bahasa Inggris karena bersifat monoton tanpa adanya kegiatan atau aktivitas yang membuat siswa aktif berbicara maupun bergerak. Kesulitan ini pun sangat dirasakan oleh guru ketika mengajarkan materi baru, dan mengajarkan kosakata Bahasa Inggris yang baru. Dengan melihat kesenjangan tersebut, seringkali ditemukan siswa yang jenuh dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan tidak memperhatikan materi pembelajaran. Dalam menghadapi masalah-masalah tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

b. Tinjauan Literatur

Tinjauan literature digunakan untuk menentukan teori-teori yang dapat menunjang keakuratan penelitian ini. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran, teori permainan, teori pembelajaran, teori pembelajaran Bahasa Inggris, tujuan pembelajaran Bahasa Inggris, teori *direct method* dan Karakteristik siswa SD. Teori-teori tersebut berasal dari berbagai literature, mulai dari buku, jurnal online, dan *website*.

c. Riset Skala Kecil

Peneliti melakukan penelitian skala kecil yang dilakukan di SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Tujuannya untuk melihat bagaimana kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V yang dilakukan dengan teknik observasi. Dari hasil observasi terlihat beberapa masalah guru tidak menggunakan media saat pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang ada sudah tidak layak pakai, atau tidak sesuai dengan materi yang saat ini digunakan dan sudah rusak. Guru menggunakan metode ceramah dan penugasan, hal ini membuat para siswa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi masalah untuk guru karena siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga sulit diatur. Siswa sulit memahami kosakata baru, karena pembelajaran dianggap sulit dan membosankan

yang membuat siswa tidak ada rasa keingintahuan dan tidak ada motivasi untuk belajar Bahasa Inggris.

2. Perencanaan

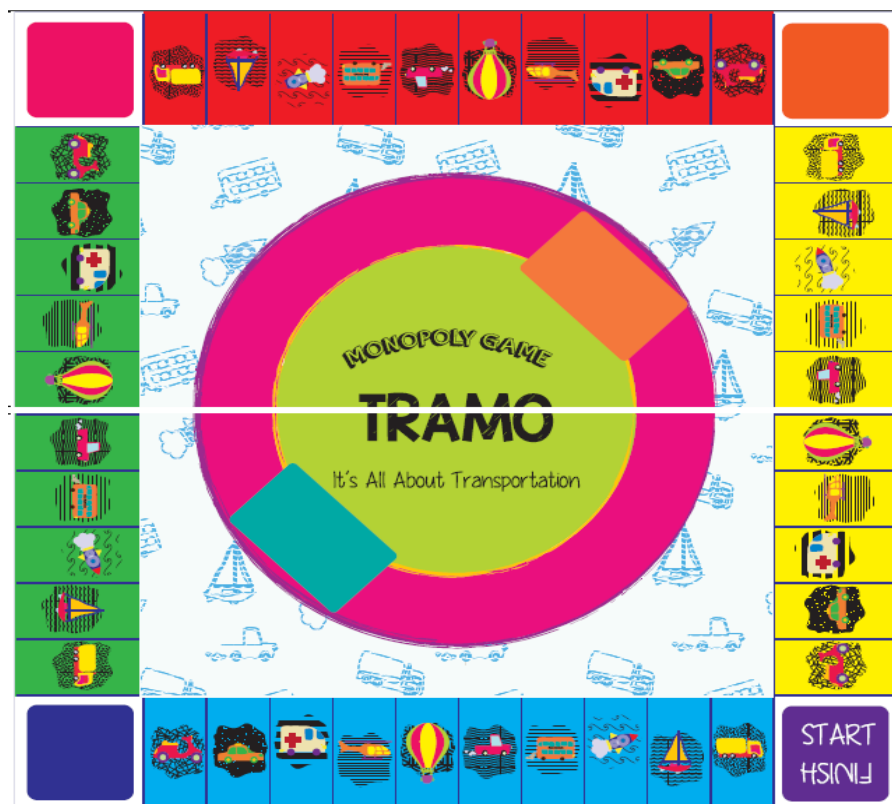
Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti dapat melanjutkan langkah kedua yaitu, merencanakan penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi keterampilan dan perumusan tujuan. Tujuannya untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD. Media pembelajaran ini yaitu media permainan *TRAMO* yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbicara, fisik, dan social penggunanya. Peneliti akan melakukan pengujian terhadap produk yang dikembangkan yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

3. Pengembangan Draft Produk

Pengembangan permainan *Tramo* memiliki tahapan-tahapan berikut:

a. Desain Papan Permainan

Permainan *Tramo* ini didesain menggunakan software Adobe Illustrator 5.5 dengan ukuran kertas 50cm x 50cm.



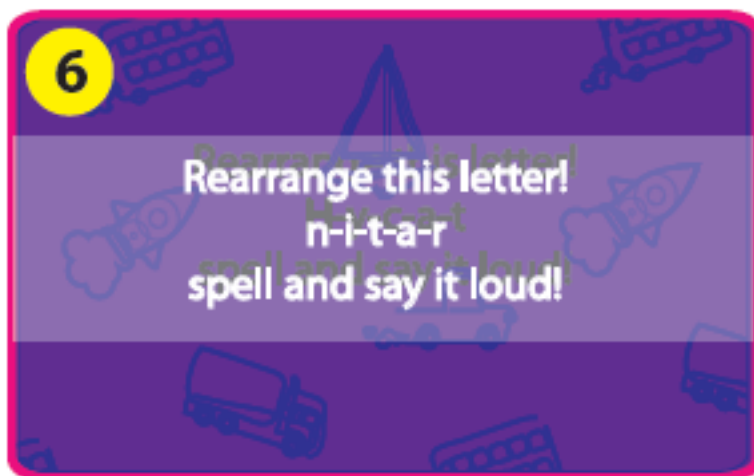
Gambar 3.1 Desain Papan Permainan

b. Desain Kartu Pertanyaan

Desain kartu pertanyaan pada media ini ada 4 model pertanyaan : 1) Kartu berupa perintah untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata kerja, 2) Kartu berupa perintah untuk menjelaskan atau menggambarkan gambaran alat transportasi yang ada pada kartu tersebut. 3) Kartu berupa pertanyaan untuk menebak alat transportasi apakah yang dimaksud dari pernyataan-pernyataan yang tertera pada kartu tersebut. 4) Kartu berupa perintah untuk maju atau mundur tiga langkah, kartu ini juga disebut sebagai kartu bonus. Desain ini dibuat agar menambah kosakata baru

bagi siswa dan berpikir kritis siswa dengan pertanyaan yang ada. Setelah itu, diharapkan siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Ukuran kartu ini yaitu 13cm x 8cm. berikut model kartu pertanyaan tersebut.

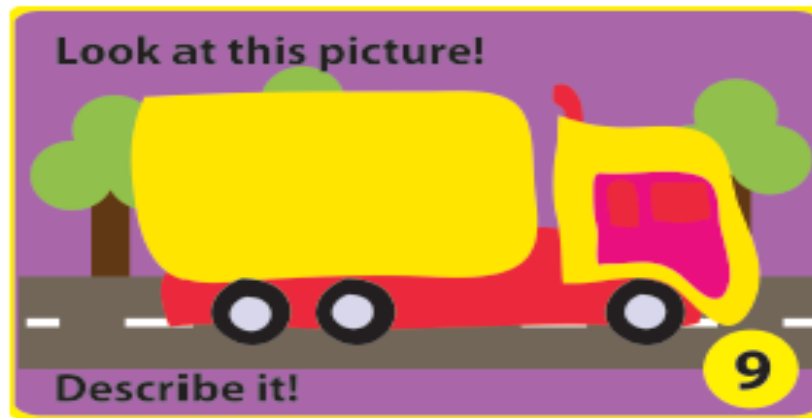
Tampak Depan Kartu Model no.1



Tampak Belakang



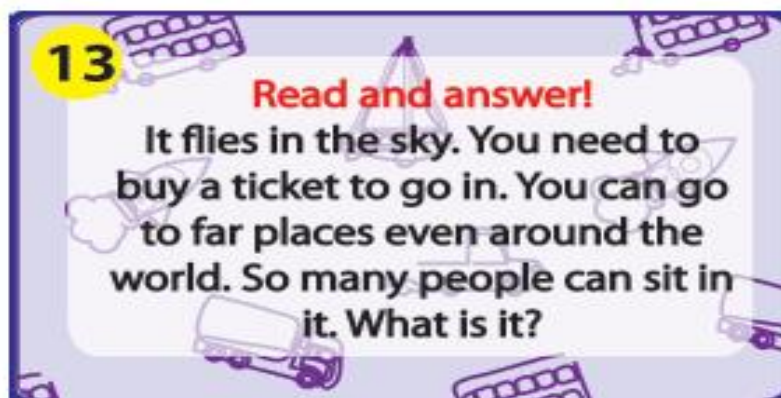
Tampak Depan Kartu Model no.2



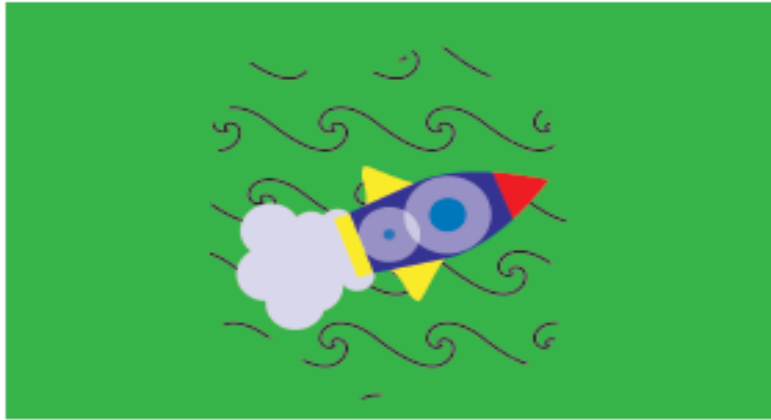
Tampak Belakang



Tampak Depan Kartu Model no.3



Tampak Belakang



Tampak Depan Kartu Model no.4



Tampak Belakang



Gambar 3.2 Desain Kartu Pertanyaan

c. Desain Kartu Tantangan

Kartu tantangan pada media ini yaitu: 1) berupa kartu berisikan perintah untuk menirukan bunyi atau suara suatu alat transportasi, 2) berupa kartu berisikan perintah untuk menirukan gerak suatu alat transportasi. Kartu ini didesain untuk memberikan efek refleksi pada siswa. Ukuran kartu ini 13cm x 8cm.

Tampak Depan Kartu Tantangan Model no.1



Tampak Belakang



Tampak Depan Kartu Tantangan Model no.2



Tampak Belakang



Gambar 3.3 Desain Kartu Tantangan

4. Uji Coba Lapangan Awal

Langkah ini merupakan uji ahli terhadap ahli materi, ahli media dan pengguna. Pada tahapan ini, peneliti akan menggunakan tahapan *One to One*. Peneliti melibatkan tiga siswa yang diukur berdasarkan prestasinya, yaitu prestasi tinggi, sedang, dan kurang.

Tahapan *One to One* ini dilakukan di SDN 08 Cawang kelas V. setelah memainkan permainan *Tramo*, peneliti akan melakukan wawancara terhadap siswa mengenai tampilan media permainan tersebut.

5. Merevisi Hasil Uji Coba

Pada tahapan ini akan dilakukan revisi yang bertujuan agar produk penelitian yang dikembangkan layak untuk diuji kembali ke tahap selanjutnya. Peneliti akan merevisi bagian yang mendapat penilaian kurang berdasarkan hasil wawancara siswa.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik *small group*. Peneliti melibatkan delapan siswa dengan latar belakang prestasi yang berbeda yaitu, prestasi tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang telah bermain permainan *TRAMO* pada uji sebelumnya, tidak diikutsertakan dalam uji ini. Siswa akan diberikan kuesioner mengenai penggunaan produk yang berfungsi untuk menentukan keefektifan media ini.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan

Setelah uji yang dilakukan *small group evaluation*, selanjutnya akan dilakukan revisi untuk mengurangi tingkat kelemahan produk yang akan

dikembangkan agar produk ini layak untuk diujikan kembali pada pengujian selanjutnya.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan

Tahapan ini tidak dilakukan oleh peneliti terkait keterbatasan waktu dalam menyebarluaskan produk yang dikembangkan.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi agar media permainan *Tramo* menjadi produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan dan valid dikarenakan telah melakukan serangkaian proses yang sistematis.

10. Disminasi dan Implikasi

Tahapan ini tidak dilakukan oleh peneliti terkait keterbatasan waktu dalam menyebarluaskan produk yang dikembangkan.

C. Teknik evaluasi

Menurut Norman Grounlund dalam Suharsimi, evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan keputusan sampai sejauh mana tujuan yang dicapai oleh siswa. Sedangkan menurut Tyler, evaluasi

adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.⁵ Dari pendapat tersebut diketahui bahwa inti dari evaluasi itu sendiri adalah sejauh mana suatu tujuan itu tercapai oleh seseorang melalui serangkaian proses yang sistematis yang telah ditetapkan.

1. Expert Review

Pada Tahap ini akan melibatkan para ahli materi yang merupakan ahli bahasa pula, dan ahli media. Para ahli materi dan ahli media merupakan dosen PGSD FIP UNJ. Para ahli akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan melalui kuesioner yang telah disediakan. Kuesioner tersebut berisi kritik dan saran agar produk yang dikembangkan peneliti menjadi lebih baik. Hasil kuesioner dari para ahli kemudian dihitung berdasarkan skala likert. Skor nilai rata-rata dari keseluruhan aspek akan dikategorikan ke dalam kriteria hasil.

2. One to One

Pada tahapan ini melibatkan tiga siswa di SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Siswa dipilih berdasarkan tingkat prestasinya yaitu tinggi, sedang dan rendah. Peneliti akan melakukan wawancara terhadap siswa mengenai tanggapan siswa terhadap produk. Hasilnya akan dianalisa dan

⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara;2008), h.3.

dijadikan panduan untuk merevisi agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

3. Small Group

Pada tahapan ini melibatkan delapan siswa di SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Siswa dipilih berdasarkan tingkat prestasinya yaitu tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang sudah mencoba memainkan permainan *Tramo* di pengujian sebelumnya tidak diikutsertakan dalam ujian ini. Siswa akan mengisi kuesioner mengenai penggunaan produk. Data yang diperoleh dari siswa akan dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yang akan menghasilkan skor rata-rata yang disesuaikan kriteria hasil.