BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran bahasa Inggris berbentuk permainan dengan materi pembelajaran *things in classroom* untuk siswa kelas IV SD. Adapun nama produk ini adalah "*Twin's Class* Berbasis *Direct Method*".

B. Karakteristik Produk

1. Pengembangan Produk

Produk *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* adalah pengembangan dari permainan ular tangga. Namun, terdapat beberapa modifikasi yang menjadikan permainan ini berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara permainan ular tangga dengan permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method.*

Tabel 3.1 Perbandingan Ular Tangga dengan Permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method*

Aspek	**Permainan Ular Tangga**	**Permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method***
Bidak	Terdapat bidak untuk mewakili pemain	Terdapat bidak untuk mewakili pemain
Dadu	Terdapat dadu berisi enam	Terdapat dadu berisi enam
Papan permainan	1. Terdapat kotak-kotak. 2. Beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang	1. Terdapat kotak-kotak 2. Seluruh kotak berisikan gambar mengenai tema *things in classroom* dan

	megharuskan pemain turun atau naik jika berhenti pada kotak bergambar tersebut. 3. Terdapat nomor pada setiap kotak untuk menentukan arah jalannya bidak. 4. Kotak pertama berisikan *start* dan kotak terakhir berisikan *finish*.	beberapa kotak berisikan gambar anak laki-laki dan anak perempuanular yang megharuskan pemain turun atau naik jika berhenti pada kotak bergambar tersebut.. 3. Terdapat nomor serta arah panah untuk menentukan arah jalannya bidak. 4. Kotak pertama berisikan *start* dan kotak terakhir berisikan *finish*.
Tema	Tidak terdapat tema	Terdapat tema yaitu *things in classroom* dalam pembelajaran bahasa Inggris
Kartu permainan	Tidak terdapat kartu permainan	Terdapat dua jenis kartu permainan yaitu, kartu *question, let's speak*
Petunjuk permainan	Terdapat kertas yang berisikan cara bermain	Terdapat cover atau nama permainan, standar kompetensi, kompetensi dasar,tujuan, dan cara bermain yang berbentuk seperti kalender meja
Tujuan	Tidak terdapat tujuan	Terdapat tujuan yaitu pemain mampu menyebutkan kosakata tentang benda-benda di kelas dalam bahasa Inggris

2. Spesifikasi Produk

Media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang dimodifikasi ke dalam pelajaran bahasa Inggris tema *things in classroom.*Media pembelajaran ini terbuat dari material yang mudah didapatkan.Berikut ini adalah komponen yang terdapat dalamproduk permainan ini.

a. Papan Permainan

Papan permaian *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini berbentuk persegi yang terdiri dari empat puluh sembilan petak, masing-masing petak terdapat gambar mengenai benda-benda yang terdapat di kelas. Papan permainan ini juga dilengkapai arah panah sebagai penunjuk arah bidak jalan, terdapat tiga warna arah panah, hijau, oren, dan merah yang menunjukan tingkat kesulitan dari permainan ini. Pertama siswa akan mengikuti arah panah berwarna hijau yang berarti tingkat kesulitan masih dalam kategori mudah, selanjutnya siswa akan mengikuti arah panah berwarna oren yang berarti tingkat kesulitan sedang, selanjutnya berwarna merah yang berarti tingkat kesulitan dalam kategori sulit. Adapun spesifikasi bahan yang digunakan pembuatan papan permainan sebagai berikut:

1. Banner
2. Triplek ketebalan lima millimeter
3. Lem

b. Kartu Permainan

Dalam permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* terdapat dua jenis kartu yaitu kartu *question* dan *let's speak* yang disusun secara acak, jika siswa mengambil kartu *question* siswa harus menjawab pertanyaan dengan benar sedangkan jika siswa mengambil kartu *let's speak* siswa harus mengucap kembali kalimat yang terdapat dalam kartu dengan baik. memiliki

kartu-kartu sebagai penunjang permainan serta pembelajaran bahasa Inggris. Adapun spesifikasi bahan yang digunakan pembuatan papan permainan sebagai berikut:

1. Kertas *art cartoon* 260gr
2. Gunting

c. Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan terdiri dari cover atau nama permainan, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan cara bermain. Petunjuk permainan dicetak seperti kalender meja berukuran 15cmx15cm yang dapat diletakan di meja dan mempermudah siswa-siswi untuk membaca petunjuk bersama-sama.

d. Bidak dan Dadu

Bidak dan dadu terbuat dari bahan plastik yang aman digunakan anak-anak usia sekolah dasar. Setiap siswa mendapatkan satu buah bidak, bidak digunakan sebagai perantara yang akan dijalankan siswa pada papan permainan. Dadu digunakan untuk menentukan jumlah petak yang akan bidak jalani. Dalam permainan ini menggunakan satu buah dadu berbentuk kubus dan memiliki angka satu sampai enam.

3. Deskripsi Pembuatan Produk

Produk media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini dikemas dalam kemasan plastik agar memudahkan penyimpanan media ini, sehingga tidak

berantakan dan berada rapi di dalam plastik. Adapun langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

a. Papan Permainan

Papan permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini memiliki ukuran 50cmx50cm, terbuat dari banner yang telah dicetak dan berisikan petak-petak gambar mengenai benda-benda di kelas dan beralaskan papan triplek dengan ketebalan lima millimeter sebagai penguat papan permainan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan ukuran papan permaianan
2. Membuat desain papan permainan
3. Meminta illustrator untuk menggambarkan desain yang dibuat
4. Mencetak desain pada banner berukuran 50cmx50cm
5. Menempelkan triplek berukuran 50x50cm dengan ketebalan lima millimeter.

b. Kartu Permainan

Dalam permainan *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* terdapat dua jenis kartu yaitu kartu *question* dan *let's speak*. Adapun langkah-langkah membuat kartu *question*sebagai berikut:

1. Menentukan pertanyaan mengenai tema *things in classroom*
2. Membuat desain kartu *question* di aplikasi *photoshop*
3. Mencetak kartu dengan *art cartoon* 260gr

4. Menggunting kartu berukuran 7cm x 10 cm.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu *let's speak*sebagai berikut:

1. Membuat kalimat bahasa Inggris mengenain tema *things in classroom*
2. Membuat desain kartu *let's speak* di aplikasi *photoshop*
3. Mencetak kartu pada *art cartoon* 260gr
4. Menggunting kartu berukuran 7cm x 10 cm.

4. Kelebihan Produk

Media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang didesain agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.oleh karena itu, media ini memiliki kelebihan yaitu menggabungkan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dapat memotivasi belajar siswa, dengan timbulnya motivasi membuat siswa dapat lebih mudah mengikuti serta memahami pembelajaran. Permainan ini didesain dengan ilustrasi gambar dan warna yang menarik, serta bahasa yang digunakan pada permainan ini menggunakan bahasa Inggris yang telah disesuaikan karakteristik siswa kelas IV SD, sehingga mudah untuk dipahami.

Permainan ini juga berbasiskan *direct method* yang sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung berbahasa Inggris dan menghindari bahasa ibu saat memainkan permainan ini. Di dalam setiap petak terdapat gambar yang mengharuskan siswa menyebutkan gambar tersebut langsung menggunakan bahasa Inggris serta terdapat dua jenis kartu yang dapat

menunjang pembelajaran yaitu kartu *let's speak* dan *question.* Kartu *let's speak* mengharuskan siswa memahami serta mengucap kembali kalimat bahasa Inggris dengan baik, sedangkan kartu *question* siswa harus dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

5. Kelemahan dan Kendala Produk

Selain kelebihan terdapat pula kelemahan produk ini yaitu hanya ada satu tema yang dikembangkan yaitu *things in classroom,* diperlukan fasilitator seperti guru yang mengawasi jalannya permianan. Hal ini diperlukan karena permianan ini membutuhkan seseorang yang mengoreksi jawaban siswa dalam menyebutkan kosa kata dan kalimat bahasa Inggris dengan benar, serta menjawab pertanyaan dalam kartu *question.* Media ini juga memiliki kendala yaitu terbatasnya waktu dan tenaga dalam berdasarkan proses pengembangan ini sehingga proses pengembangan tidak dilakukan secara mendalam.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

Media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini dapat digunakan menunjang pembelajaran bahasa Inggris.Media permainan ini dapat dimainkan secara bekelompok yaitu lima sampai tujuh siswa. Dalam penggunaan Media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini langkah yang harus dilakukan adalah:

1. Membentuk peserta didik menjadi kelompok

Media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini berupa permainan yang dimainkan secara berkelompok. Dengan demikian langkah pertama dalam menggunakan media ini adalah membagi peserta didik menjadi kelompok yang terdiri dari 5-7 siswa. Masing-masing kelompok akan diberikan satu set media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang terdiri dari papan permainan, kartu-kartu, dadu, bidak, dan petunjuk permainan. Masing-masing siswa pada setiap kelompok mendapatkan satu buah bidak sebagai perantara untuk menjalankan pemain di papan permainan.

Gambar 3.1 Siswa bersama Guru membuat Kelompok

2. Penggunaan produk

Setelah mendapatkan satu set media *Class* Berbasis *Direct Method,* siswa membaca cara bermain media *Class* Berbasis *Direct Method* pada petunjuk permainan.

Gambar 3.2 Siswa membaca petunjuk permainan

Permainan di mulai dari *START.*Siswa menentukan yang akan menjadi pemain pertama, kedua dan selanjutnya. Kemudian kocokan dadu untuk mendapatkan jumlah angka selanjutnya jalankan bidak sesuai jumlah angka yang didapat berdasarkan urutan nomor serta anak panah yang terdapat pada papan permainan.Setelah bidak menempati sebuah petak/kotak tertentu, jika bidak berhenti pada petak yang berisikan gambar benda, siswa harus menyebutkan gambar tersebut dengan menggunakan bahasa Inggris.

Jika bidak berhenti pada gambar anak perempuan siswa dapat naik keatas mengikuti panah sampai terdapat bacaan “oh yeah”, sedangkan, jika bidak berhenti pada gambar anak laki-laki siswa harus turun mengikuti panah sampai terdapat bacaan “oh no”

Gambar 3.3

Gambar 3.4

.Jika bidak berhenti pada gambar tangan memegang sebuah kartu, siswa harus mengambil kartu berupa kartu *question* atau *let’s speak* yang disusun secara acak dan siswa harus bisa menjawab atau memahami serta mengucap kembali kalimat yang terdapat pada kartu dengan baik.

Gambar 3.5 Siswa mengambil kartu

Gambar 3.6 Siswa mengikuti ucapan guru yang terdapat pada kartu

Pada permainan ini terdapat tingkatan yaitu mudah, sedang, dan sulit.Pada awal permainan diberikan gambar-gambar yang dapat mudah dijawab siswa karena siswa berada pada tingkatan mudah yang ditunjukan dengan warna hijau, selanjutnya tingkatan sedang ditunjukan dengan warna oren dan tingkatan sulit dengan warna merah. Jika siswa tidak bisa menyebutkan ataupun menjawab pertanyaan serta mengucap kalimat bahasa Inggris siswa mendapatkan hukuman berupa tidak dapat bermain sampai satu kali putaran permainan.Siswa yang pertama sampai pada akhir permainan yaitu berada pada kotak paling kanan atas yang memenangkan permainan dan berhak mendapatkan *reward*.

3. Evaluasi Produk

Setelah memainkan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* siswa diberikan sebuah angket dan menilai media ini guna mengetahui kualitas media.

Gambar 3.7

Gambar 3.8

D. Hasil Uji Coba Penelitian

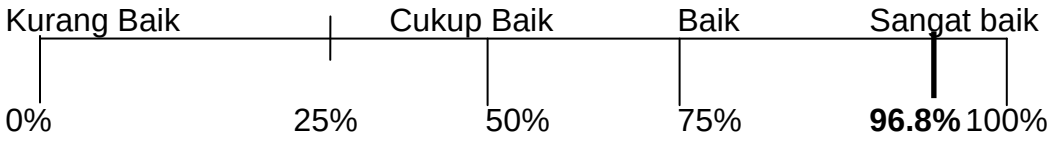
1. Hasil Uji Ahli

Dalam hal ini pengembang melakukan uji coba kepada uji ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media pada penelitian ini dievaluasi oleh dosen di PGSD UNJ yaitu Dr. M. S., Sumantri, M. Pd. Ahli materi yaitu Dr. Herlina, M. Pd. Adapun ahli bahasa pada penelitian ini dievaluasi oleh guru bahasa Inggris SDN Pekayon 05 yaitu Hj. Mariana, S.Pd Adapun hasil uji ahli adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Rata-rata Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Jumlah Nilai	%
1	Visual	7	28	1	27	96.4%
2	*Direct Method*	3	12		12	100%
3	Kualitas Teknis	2	8		8	100%
4	Panduan atau arahan penggunaan	2	8		8	100%
5	Tipografi	2	8		7	87.5%
Jumlah		16	64	1	62	483.9%
Rata-rata						96.8%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa validasi media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang dilakukan oleh ahli media didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 96.6% dan dikategori sangat baik. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut:



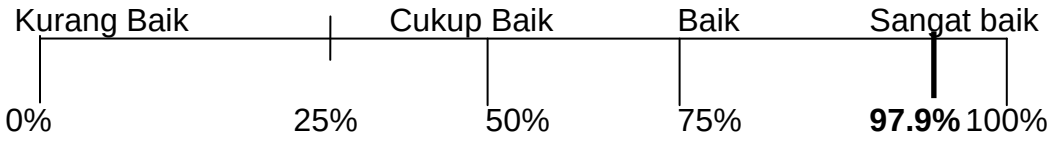
Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* menurut ahli media pembelajaran dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya. (1) Perjelas tingkatan permainan. (2) Buat cover pada petunjuk permainan.

Langkah selanjutnya media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini divalidasi oleh ahli materi guna menilai kualitas media dari segi materi. Adapun hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rata-rata Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Jumlah Nilai	%
1	Keselarasan Kompetensi	4	16	1	15	93.8%
2	Isi Materi	3	12		12	100%
3	Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	2	8		8	100%
Jumlah		9	36	1	35	293.8%
Rata-rata						97.9%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa validasi media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 97.9% dan dikategori sangat baik. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut:



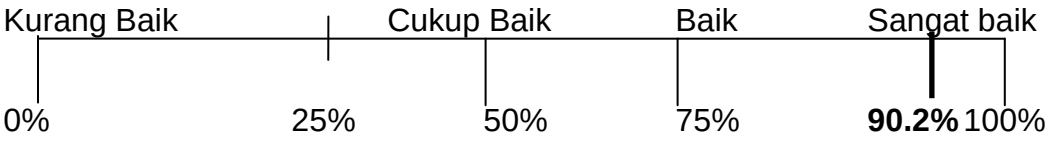
Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* menurut ahli materi dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya. (1) Perbaiki penulisan bahasa Inggris pada petunjuk permainan, (2) Sesuaikan tujuan pembelajaran pada petunjuk permainan dengan pembelajaran bahasa Inggris.

Langkah selanjutnya media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ini divalidasi oleh ahli bahasa guna menilai kualitas media dari segi bahasa. Adapun hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rata-rata Penilaian Ahli Bahasa

No	**Kriteria**	**Jumlah Butir**	**Skor Kriterium**	**Jumlah Ahli**	**Jumlah Nilai**	**%**
1	Kejelasan Bahasa	3	12	1	12	93.8%
2	Ekonomis	1	4		4	100%
3	Kesatuan dan Organis	2	8		8	100%
4	Gaya atau tipe huruf	1	4		2	50%
5	Tipografi	2	8		7	87.5%
6	Warna	1	4		4	100%
7	*Direct Method*	2	8		8	100%
Jumlah		16	64	1	62	631.3%
Rata-rata						90.2%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa validasi media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang dilakukan oleh ahli bahasa didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 90.2% dan dikategori sangat baik. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* menurut ahli bahasa dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya. (1) Konsistenkan ukuran huruf pada kartu *question*, (2) Kartu *let's speak* dibuat lebih menarik.

2. Hasil Uji Coba *One to One*

Tahap uji coba ini dilakukan dengan melakukan uji coba secara perseorangan terhadap media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method.* Responden dalam uji coba ini adalah tiga orang siswa kelas IV di SDN Pekayon 05 Jakarta Timur. Ketiga responden ini dipilih dengan kategori yang berbeda yaitu, pintar, sedang, dan kurang dalam pembelajaran bahasa Inggris. uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method.* Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga responden, dapat disimpulkan jika peserta didik menyukai produk *Twin's*

Class Berbasis *Direct Method.* Namun, ada beberapa saran yang diberikan oleh siswa, yaitu (1) Gambar cover pada petunjuk permainan lebih diperbesar dan penuh, (2) Ukuran kartu permainan diperbesar.

3. Hasil Uji Coba *Small Group*

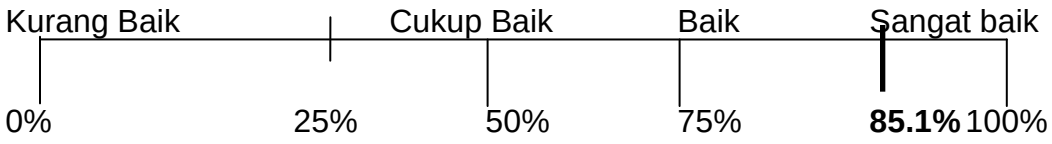
Tahap uji coba ini dilakukan dengan melakukan uji coba dengan kelompok kecil terhadap media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method.*Responden dalam uji coba ini adalah tujuh siswa kelas IV di SDN Pekayon 05 Jakarta Timur, responden ini dipilih dengan kategori yang berbeda yaitu pintar, sedang, dan kurang di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Uji coba ini dilakukan dengan memainkan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method,* setelah itu responden diberikan sebuah angket guna mengetahui kualitas media. Adapun hasil angket penilaian yang diberikan kepada responden setelah menggunakan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ditunjukan pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Jumlah Nilai	%
1	Tampilan	7	196	7	175	89.3%
2	Tipografi	3	84		68	81%
3	Bahasa	3	84		69	82.1%
Jumlah		13	364	7	315	
Rata-rata						85.1%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa validasi media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang dilakukan oleh tujuh responden didapatkan

rata-rata kelayakan produk sebesar 85.1%Dan dikategorikan sangat baik. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut.



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* menurut uji coba *small group* dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki Antara lain, (1) Rapikan potongan pada kartu permainan, (2) Gambar anak laki-laki dan perempuan pada papan permainan dibuat lebih besar dan penuh.

4. Hasil Uji Coba *Field Test*

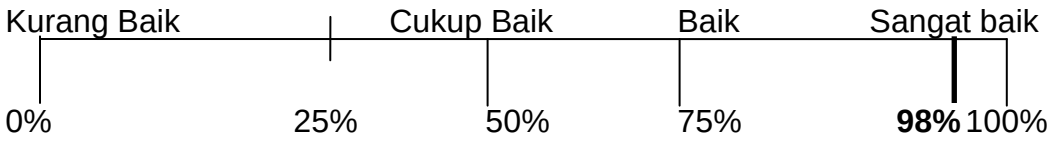
Pada tahap ini melibatkan dua puluh satu siswa kelas IV SDN Pekayon 05 Jakarta Timur yang dibagi menjadi tiga kelompok. Siswa yang sudah mencoba permainan ini diuji sebelumnya tidak diikut sertakan dalam uji ini. Uji coba ini dilakukan dengan memainkan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method,* setelah itu responden diberikan sebuah angket guna mengetahui kualitas media. Adapun hasil angket penilaian yang diberikan kepada responden setelah menggunakan media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* ditunjukan pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba *Field Test*

No	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Jumlah Nilai	%
1	Tampilan	7	588		583	99.1%

2	Tipografi	3	252	21	246	97.6%
3	Bahasa	3	252		245	97.2%
Jumlah		13	364	7	315	293.9%
Rata-rata						98%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa validasi media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* yang dilakukan oleh tujuh responden didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 98% Dan dikategorikan sangat baik. Secara kontinium dapat dilihat sebagai berikut.



Peningkatan rata-rata penilaian siswa terhadap produk yang dikembangangkan peneliti dari 84.6% menjadi 98% menunjukan bahwa media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* sudah layak dipakai dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD karena sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami dalam penggunaanya *.*

E. Revisi

Berdasarkan masukan yang didapat dari para ahli dan uji coba terhadap pengguna, pengembang melakukan penyaringan terhadap masukan yang didapat menjadi pertimbangan dan merevisi produk agar menjadi lebih baik.Adapun revisi pada media *Twin's Class* Berbasis *Direct Method* sebagai berikut.