

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI POKOK GREETING AND INTRODUCTION KELAS VII DI SMP DEWANTARA SURABAYA

Desy Ayu Ainurrohmah¹

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Desyayu83@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk media board game materi pokok greeting and introduction pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya yang layak. (2) Mengetahui keefektifan produk media board game materi pokok greeting and introduction pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya.

Model pengembangan yang digunakan adalah model Reseach and Development (R&D) karena pengembangan R&D memiliki langkah-langkah yang lebih sistematis dan terperinci disetiap tahapannya. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara terstruktur dan tes untuk mengetahui kelayakan media. Untuk mengetahui tingkat efektifitas menggunakan teknik analisis uji t sedangkan untuk kelayakan teknik analisis guttman.

Data kelayakan produk yang dihasilkan, ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik, ahli media yaitu 93,33% dimana juga termasuk dalam kategori sangat baik, ahli desain pembelajaran yaitu 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik, ahli bahan penyerta yaitu 95% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba yang dilakukan baik uji coba perorangan menilai 91,11% termasuk dalam kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil menilai 83,33%, sedangkan uji kelompok besar 94,4% dan semua termasuk dalam kategori sangat baik. Dari semua penilaian dan kategori yang sudah dinilai maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media board game materi pokok greeting and introduction mata pelajaran bahasa inggris kelas VII SMP Dewantara Surabaya layak untuk digunakan oleh peserta didik.

dan ahli media serta uji coba produk perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar mendapatkan kategori yang sangat baik, sehingga media board game layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan hasil analisis data uji t dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba post-test yaitu 83,52 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pre-test yaitu 56,17. Melalui perhitungan uji t diketahui hasil t_{hitung} sebesar 15,337. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% $db = 34 - 1 = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 2,034$. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $15,337 > 2,034$. Sehingga terjadi perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test dan dapat disimpulkan bahwa media board game efektif digunakan pada materi pokok greeting and introduction mata pelajaran bahasa inggris peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya.

Kata kunci : Pengembangan, Media board game, bahasa inggris, Materi pokok greeting and introduction.

Abstract

The purpose of this study is (1) Producing board game media products as the subject matter of greeting and introduction in English subjects for grade VII students of Dewantara Junior High School Surabaya. (2) Knowing the effectiveness of board game media products, the subject matter of greeting and introduction in English subjects for grade VII students of Dewantara Middle School, Surabaya.

The development model used is the Reseach and Development (R&D) model because R&D development has more systematic and detailed steps at each stage. Data analysis techniques in this study used questionnaires, structured interviews and tests to determine the feasibility of the media. To determine the level of effectiveness using t test analysis techniques while for the feasibility of Guttman analysis techniques.

The product feasibility data produced, determined through the analysis of the results of the validation of material experts 100% included in the very good category, media experts that is 93.33% which is also included in the very good category, learning design experts that are 87.5% which is included in the very category good, expert accompanying material that is 95% which is included in the excellent category. Trials conducted both individual trials rated 91.11% included in the very good category, small group trials valued 83.33%, while large group trials were 94.4% and all included in the excellent category. From all the assessments and categories that have been assessed, it can be concluded that the development of media board game subject matter of greeting and introduction of English subjects VII grade Dewantara Junior High School Surabaya is suitable for use by students.

While the results of t-test data analysis and researchers can conclude that the average results of the post-test trial is 83.52 higher than the pre-test average results of 56.17. Through t-test calculations it is known that the result of tcount is 15,337. In addition, based on testing using a significant level of 5% $df = 34 - 1 = 33$ obtained table = 2.034. So the researcher can conclude that tcount is greater than ttable, that is $15.333 > 2.034$. So that there is a significant difference between pre-test and post-test and it can be concluded that the media board game is effectively used in the subject matter of greeting and introduction of English subjects for grade VII students of Dewantara Middle School Surabaya.

Keywords: Development, Media board game, English, subject matter of greeting and introduction.

PENDAHULUAN

Manusia tidak akan bisa lepas dari unsur bahasa. Terlihat dari cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kegiatan percakapan, sehingga bahasa itu sendiri membuat satu sama lain saling berkomunikasi dan saling menyampaikan pesan dengan tujuan masing-masing. Bahasa disini tidak hanya dalam bentuk lisan, akan tetapi juga dalam bentuk tulisan seperti yang biasa banyak orang jumpai, misal novel bahasa inggris dan lain sebagainya. Di Indonesia saat ini perlu ditingkatkan lagi kualitasnya dimulai dari segi bahasa, salah satunya adalah bahasa inggris dikarenakan negara-negara maju saat ini selalu menggunakan bahasa inggris dengan baik karena Menurut (Crystal dalam Fitriana, 2012) menjelaskan bahwa "bahasa Inggris adalah bahasa Global." Oleh karena itu apabila negara Indonesia tidak mempelajari bahasa inggris dengan baik maka negara Indonesia akan tertinggal ilmu pengetahuannya dengan negara lainnya.

Di SMP Dewantara walaupun setiap hari selalu menulis dan membaca materi dalam pelajaran bahasa inggris akan tetapi ada yang belum paham pada materi tersebut karena tidak adanya media lain (selain buku paket, LKPD maupun kamus) yang mendukung proses pembelajaran sehingga cepat merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, selain itu tingkat penguasaan kosakata bahasa inggris masih kurang dan media untuk praktek bahasa inggris belum memadai. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik maka perlu media untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran disini membantu peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih baik, lebih cepat dan lebih banyak. Dikutip dari salah satu pakar ahli yaitu (miarso, 2004) juga mengutarakan pendapatnya bahwa "media adalah suatu hal yang dipakai untuk merangsang pikiran, kemauan dan perhatian peserta didik untuk mendorong kegiatan belajar".

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 9 Maret 2019 dengan guru kelas VII di SMP Dewantara Surabaya peneliti menemukan beberapa permasalahan. Berikut adalah permasalahan yang diperoleh peneliti: (1)

Media pembelajaran yang dimiliki hanyalah buku paket, LKPD dan kamus saja dan tidak semua memiliki kamus, (2) Proses penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, (3) Terbatasnya penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan tingkat peningkatan hasil belajar kurang, (4) Rata-rata nilai bahasa inggris kelas VII di SMP Dewantara masih dibawah KKM 75 yaitu sekitar 4 anak yang memenuhi KKM, (5) Karakteristik kelas VII di SMP Dewantara rata-rata berusia 12-13 tahun dimana sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir karena anak SMP kelas VII rata-rata berumur 12-13 tahun dan anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argument dan gaya belajar lebih mengarah kearah gaya belajar visual-verbal sehingga akan memahami materi dari guru dengan baik apabila menggunakan media visual-verbal, (6) Rata-rata peserta didik berasal dari kalangan menengah kebawah, dan (7) 40% tidak mempunyai handphone maupun smartphome.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran. Dan tidak semua media dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun diterapkan pada semua mata pelajaran akan tetapi media yang akan peneliti buat ini berupa media Board game untuk materi pelajaran bahasa inggris yang diberikan guru kepada peserta didik. Penggunaan media board game dengan proses belajar peserta didik harus sesuai dengan, karakteristik materi, karakteristik, tujuan pembelajaran, pengalaman dan tingkat kemampuan peserta didik.

Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Kristanto (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

belajar. According to Kristanto (2017:10) learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives. According to Kristanto (2018:1) learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives. According to Kristanto (2019:2) Media can be defined from its technology, symbol systems and processing capabilities. The characteristics of the most prominent medium are the technology, the mechanical and electrical aspects that determine its function, and in certain cases concerning other physical forms and appearance.

Menurut (Lely Tobing dalam Setyanugrah dan Denny Indrayana Setyadi, 2017) mengatakan bahwa “Board game mampu mengajarkan banyak hal. Board game juga dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk anak usia sekolah, boardgame dapat melatih anak memecahkan masalah, berstrategi, serta berpikir kreatif dan kritis”. Dengan media board game ada tiga aspek yang tercakup di dalamnya, yaitu aspek visual (gambar), audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap).

Menurut (Mike Scorviano dalam Wirawan dan Ismi Yunita A, 2017) “Dalam sejarah board game dan Psikologi Permainan, board game adalah dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada permukaan papan permainan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan permainan tersebut.”

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukan pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting and Introduction Kelas VII Di SMP Dewantara Surabaya.

METODE

Dalam pengembangan media board game, pengembang memilih metode penelitian R&D (Research and Development). Metode penelitian pengembangan R&D (Borg and Gall) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut (dalam Sugiyono, 2013: 407).

Dalam Sugiono (2013: 408) menjelaskan langkah-langkah penelitian pengembangan R&D (Borg and Gall) yang meliputi, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi media, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba produk, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Langkah-langkah prosedural pada penelitian ini dilakukan secara bertahap sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D) Borg and Gall 1989 dalam Sugiyono (2013: 409)

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya yang berjumlah 34 orang. Dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen 1 kelas. Kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan (Tidak menggunakan media) sedangkan kelompok eksperimen yaitu yang diberi perlakuan (menggunakan media). Desain penelitian menggunakan One Group Pre-test dan Post-test.

Jenis data penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, saran, dan kritik dari ahli materi, media, RPP dan bahan penyerta untuk selanjutnya dianalisis dan digunakan dalam proses revisi media. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka statistik yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi, ahli media, RPP dan bahan penyerta, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Dalam penelitian pengembangan media board game ini, terdapat beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu, observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala ukur Guttman. Skala Guttman memberikan dua pilihan jawaban yaitu “setuju” atau “tidak setuju”.

Berikut skala pengukurannya:

A = skor 1 untuk jawaban setuju

B = skor 0 untuk jawaban tidak setuju

Analisis isi dilakukan pada hasil uji coba produk kepada ahli media, materi, RPP dan bahan penyerta. Data kualitatif yang diperoleh berupa tanggapan, saran dan perbaikan. Dari hasil data tersebut kemudian dikelompokkan serta dianalisis untuk perbaikan produk.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu teknik perhitungan Guttman.

Perhitungan persentase dari setiap aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekwensi dari setiap jawaban yang sudah menjadi pilihan responden

N = Jumlah responden

n = Jumlah Butir Soal

Sedangkan untuk perhitungan prosentase menurut Arikunto (2010: 57) pada semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Kurang Baik
21-40	Tidak Baik
0-20	Sangat tidak Baik

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini menggunakan skala interval dengan menggunakan rumus statistik Uji-t menurut Arikunto (2013) untuk membandingkan kedua mean. Pengujian mean dihitung dengan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = Nilai rata-rata (mean) dari perbedaan pre-test dan post-test (post-test - pre-test)

Xd = perbedaan deviasi dan mean deviasi

x²d = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subyek

df atau d.b : N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran terkait permasalahan pembelajaran. Permasalahan dan kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut yang

menjadi potensi dan masalah. Pada mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok greeting and introduction kelas VII SMP Dewantara Surabaya sulit untuk dipahami terutama masalah kosakata dalam bahasa Inggris serta belum adanya media yang mendukung pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat konvensional. Serta penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Dalam materi pokok greeting and introduction, proses pembelajaran belum didukung dengan media untuk melatih proses percakapan dan menambah kosakata yang lebih banyak dalam bahasa Inggris. Karena pada materi ini hanya menggunakan buku paket sebagai media penyampai informasi.

1. Pengumpulan Data

Setelah melakukan tahapan potensi dan masalah melalui observasi maupun wawancara, maka tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data dengan cara memperbanyak studi pustaka mulai dari tujuan pembelajaran.

2. Desain Produk

a. Desain Produk Materi

Pada tahap ini dilakukannya pengumpulan informasi atau materi dari berbagai sumber baik dari guru mata pelajaran bahasa Inggris, buku paket, LKPD dan internet. Konsultasi kepada guru mata pelajaran dilakukan terkait materi yang akan dikembangkan pada media board game.

b. Desain Produk Media Board Game

Hasil Produk dari pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa media tiga dimensi yang berupa Board Game agar membantu guru memecahkan masalah belajar peserta didik dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada indikator mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Dewantara Surabaya.

Spesifikasi produk dalam pengembangan ini meliputi :

- 1) Berbentuk papan catur yang dapat di lipat kedalam berukuran 30x60 cm.

- 2) Ukuran huruf alfabet 2x2 cm.
- 3) Papan board game terbuat dari kayu yang ringan dengan background papan dari stiker.
- 4) kartu untuk player dan partner berisi percakapan greeting and introduction.
- 5) Terdapat 11x13 kolom dalam media board game
- 6) Ada keping huruf berjumlah 100 keping (Menurut peraturan keping huruf oleh Alfred Mosher Butts, pada tahun 1938).
Ex12, Ax9, Ix9, Ox8, Tx6, Rx6, Nx6, Sx4, Lx4, Ux4, Dx4, Gx3, Bx2, Cx2, Mx2, Px2, Fx2, Hx2, Vx2, Wx2, Yx2, Kx1, Jx1, Xx1, Qx1, Zx1, dan 2 Keping huruf kosong.
- 7) Disertai buku panduan (buku penyerta)
- 8) Disertai kantong kain untuk menaruh keping huruf dan kartu percakapan

c. Desain Produk Bahan Penyerta

Pada tahap ini pengembang membuat desain cover bahan penyerta dan layout isi bahan penyerta yang diolah dengan menggunakan software Corel Draw X7. Bahan penyerta merupakan buku panduan atau buku petunjuk yang berisi identifikasi program, prosedur penggunaan, petunjuk penggunaan, tata cara bermain board game, perawatan media, serta RPP.

3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menilai rancangan produk agar dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk board game. Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli materi yaitu orang berkompeten serta menguasai dibidang mata pelajaran bahasa inggris, validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli media yaitu orang berkompeten serta menguasai dibidang media pembelajaran, validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli bahan penyerta yaitu orang berkompeten serta menguasai dibidang desain

media dan validasi desain pembelajaran (RPP) dilakukan oleh 1 orang ahli desain pembelajaran yaitu orang berkompeten serta menguasai dibidang desain pembelajaran (RPP).

4. Revisi Desain

Setelah produk media divalidasi oleh beberapa ahli dan menemukan kelemahan desain produk tersebut, maka dilakukan revisi desain untuk memperbaiki desain produk yang akan dihasilkan.

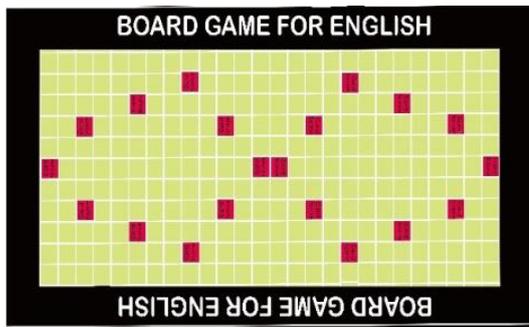
Tahap ini dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media pada angket validasi. Dari ahli materi mendapat saran sebagai berikut:

- a. Bahasa didalam percakapan yang digunakan untuk peserta didik SMP menggunakan kalimat How are you.
- b. Kosakata didalam materi percakapan sudah diperbaiki.
- c. Kalimat bahasa inggris didalam RPP dan Bahan Penyerta sudah di cetak miring
- d. Keping huruf dalam media board game sudah disesuaikan dengan aturan main yang sudah ditetapkan.

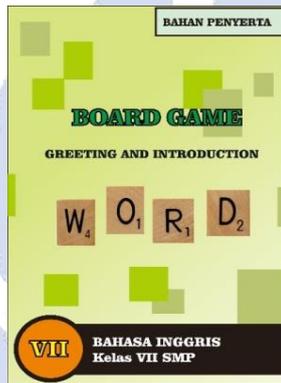
Sedangkan oleh ahli media mendapatkan saran sebagai berikut:

- a. Sebaiknya ada tulisan seperti Board Game For English disamping stiker board game untuk menunjukkan itu adalah media board game bahasa inggris.
- b. Warna Cover dan background bahan penyerta juga disamakan dengan warna media board game supaya selaras dan tulisan untuk SD/MI diganti SMP.
- c. Profil diperbaiki dengan ditambahkan identitas lebih lengkap
- d. Untuk format font percakapan menggunakan font Arial 12 Hitam dengan background putih
- e. Cover depan kartu percakapan di buat desain kotak-kotak seperti keping huruf.

Untuk penyempurnaan desain produk, maka pada tahap ini pengembang telah memperbaiki sesuai dengan saran ahli media dan berikut ini adalah gambar-gambar hasil revisi:



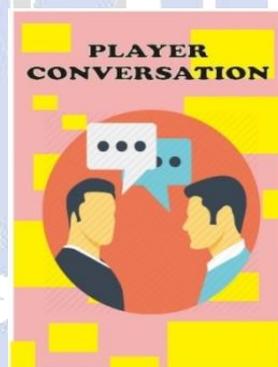
Tampilan Desain Papan Board game



Tampilan Bahan Penyerta



Tampilan Kartu percakapan



5. Uji Coba Produk

Produk yang dihasilkan diuji cobakan sebelum diterapkan. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan dan keefektifan produk media board game. Uji Coba produk dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu: uji coba perorangan oleh 3 orang peserta didik, dan uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya.

6. Revisi Produk

Revisi produk pertama kali dilakukan setelah diadakannya uji coba perorangan apabila terdapat masukan. Setelah itu revisi kedua

terdapat masukan dari uji coba kelompok kecil.

7. Uji Coba Pemakaian

Setelah revisi produk dilakukan, maka dilakukan uji coba produk terdapat peserta didik pada kelompok besar yaitu dalam satu kelas yang terdiri dari 25 peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan hasil pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari kelas VII SMP Dewantara Surabaya diperoleh t hitung dengan harga $t_0 = 15,337$ sedangkan $d.b = 33$ dengan taraf signifikansi harga kritis pada $t_{0,05} = 2,034$.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji coba tersebut ditemukan bahwa harga t_0 lebih besar dari harga $t_{0,05}$ yaitu $15,337 > 2,034$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media board game pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik pada materi pokok greeting and introduction kelas VII SMP Dewantara Surabaya.

8. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaiannya terdapat kekurangan atau kelemahan yang didapatkan setelah uji coba produk terhadap kelompok besar. Hal ini dilakukan agar mengetahui kelemahan-kelemahannya untuk menyempurnakan produk.

PENUTUP

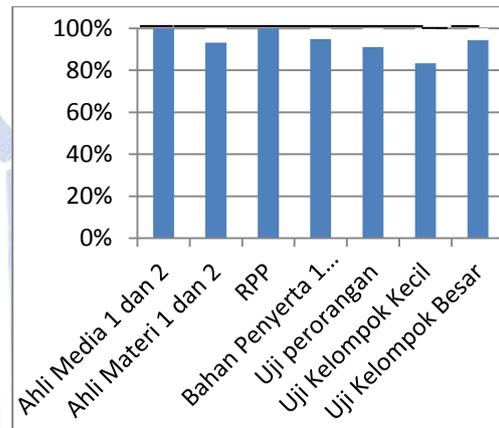
Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Board Game berupa media tiga dimensi. Produk board game ini diperuntukkan untuk peserta didik kelas VII SMP Dewantara. Tujuan dari pengembangan board game ini adalah untuk mengasah dan menambah kosakata yang lebih banyak dalam bahasa Inggris khususnya materi pokok greeting and introduction, dimana materi yang dibahas mengenai kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris. Setelah melalui tahapan yang sesuai dengan model pengembangan R&D oleh Sugiyono, pengembangan media board game ini sudah

dikatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran kelas VII SMP Dewantara Surabaya. Berikut adalah pembahasan dari data-data hasil uji coba dan revisi yang didapatkan, yaitu:

1. Data yang diperoleh dari uji kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh ahli desain rencana pelaksanaan pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan board game materi pokok greeting and introduction mendapatkan nilai yang sangat baik dan layak digunakan dalam pengembangan board game materi pokok greeting and introduction
2. Data yang diperoleh dari uji kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat dikatakan bahwa penyusunan materi yang dimuat dalam kartu percakapan board game materi pokok greeting and introduction memiliki nilai yang sangat baik dan layak untuk dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran.
3. Data yang diperoleh dari uji kelayakan media oleh ahli media mendapatkan persentase sebanyak 93,33%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan media board game materi pokok greeting and introduction memiliki nilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Data yang diperoleh dari uji kelayakan bahan penyerta media oleh ahli bahan penyerta media mendapatkan persentase sebesar 95%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat dikatakan bahwa bahan penyerta yang dimuat dalam board game materi pokok greeting and introduction memiliki nilai sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan penyerta media board game materi pokok greeting and introduction.
5. Data yang diperoleh dari instrumen angket media peserta didik mendapatkan persentase uji perorangan sebesar 91,11%, uji kelompok kecil sebesar 83,33% dan uji kelompok besar yaitu 94,4%. Dimuat dalam board game materi pokok greeting and introduction memiliki nilai sangat baik dan layak digunakan sebagai kelayakan media board game materi pokok greeting and introduction.

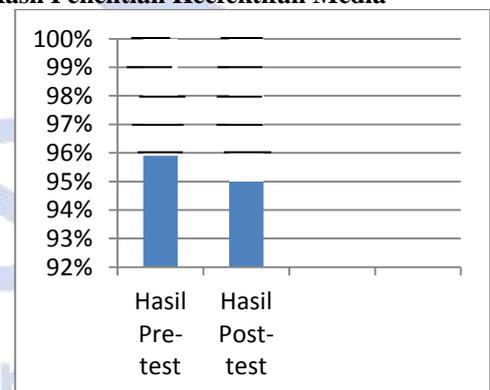
Hasil Penelitian Kelayakan Media



Gambar Diagram Hasil Penilaian Kelayakan Media Board Game Materi Pokok Greeting and Introduction oleh Ahli dan Peserta Didik

6. Data hasil perbandingan pre-test dan post-test antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen membuktikan adanya perbedaan yang signifikan yang diakibatkan oleh perlakuan media board game materi pokok greeting and introduction dengan perbandingan rata-rata kelompok untuk kelompok kontrol sebesar 56,17 sedangkan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,52. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media board game pada mata pelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction untuk kelas VII SMP Dewantara Surabaya efektif untuk digunakan.

Hasil Penelitian Keefektifan Media



Gambar Diagram Hasil Penilaian Keefektifan Media Board Game Materi Pokok Greeting and Introduction oleh Peserta Didik.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari uji kelayakan serta uji keefektifan dari board game materi pokok greeting and introduction, maka media pembelajaran, yaitu media board game mata pelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction pada peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya yang telah dikembangkan dapat menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan dan efektifitas dari board game materi pokok greeting and introduction untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan board game yang telah dilakukan pada beberapa tahap uji coba, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Kelayakan Media

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, yakni diperlukannya pengembangan board game materi pokok greeting and introduction pada mata pelajaran bahasa inggris kelas VII SMP Dewantara Surabaya, dilakukan analisis wawancara ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan bahan penyerta. Analisis data yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran untuk menilai kelayakan RPP mendapat persentase sebanyak 87,5%. Analisis data yang diperoleh dari ahli materi untuk menilai kelayakan materi mendapat persentase sebanyak 100%. Analisis data yang diperoleh dari ahli media untuk menilai kelayakan media mendapat persentase sebanyak 93,33%. Analisis data yang diperoleh dari ahli bahan penyerta untuk menilai kelayakan bahan penyerta mendapat persentase sebanyak 95%.

Analisis juga dilakukan saat melakukan uji coba produk pada peserta didik. Pada uji coba produk perorangan dengan melakukan uji coba pada 3 peserta didik mendapat persentase 91,11%. Pada uji coba produk kelompok kecil dengan melakukan uji coba pada 6 peserta didik mendapatkan persentase 83,33%. Pada uji coba produk kelompok besar dengan melakukan uji coba pada 25 peserta didik mendapatkan persentase 94,4%.

2. Hasil Efektifitas Media

Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, yakni diperlukannya pengembangan board game materi pokok greeting and introduction pada mata pelajaran bahasa inggris kelas VII SMP Dewantara Surabaya yang efektif

dilakukan analisis dengan menggunakan Uji T. Analisis ini dilakukan untuk membandingkan nilai yang diperoleh dari pre-test dan post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dilakukan pada kelas VII SMP Dewantara Surabaya. Analisis Uji T dan didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,337 > 2,034$)

B. Saran

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasil dari penelitian ini adalah suatu media board game materi pokok greeting and introduction mata pelajaran bahasa inggris peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media board game yang dihasilkan.

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media board game yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya:

- a. Petunjuk penggunaan media board game
- b. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- c. Aturan bermain media board game
- d. Petunjuk perawatan media board game

2. Saran Desiminasi produk (Penyebaran)

Pengembangan produk ini menghasilkan media board game materi pokok greeting and introduction mata pelajaran bahasa inggris peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya, apabila digunakan untuk sekolah lain atau pelajaran lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, kondisi lingkungan sekolah dan fasilitas sekolah.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media board game yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa inggris materi pokok greeting and introduction peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya.
- b. Pengembangan media board game terfokus pada materi pokok greeting and introduction peserta didik kelas VII SMP Dewantara Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Tamamul. 2014. Penerapan Bimbingan Kelompok Permainan modifikasi scrabble

- Untuk Membantu Meningkatkan Interaksi Sosial : Application Of Scrabble Modification Game Groups Guidance To Helping Increase Sosial Interaction. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arfani, Sri dan Atika Sulistia. 2019. *Teaching Speaking Using A "Snake And Ladder" Board game: A Teacher Story*. *Research and Innovation in Language Learning*. 2 (1)
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti, K. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Buku tidak Diterbitkan. Surabaya : Teknologi Pendidikan-Unesa
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Brumfit, C. (2001). *Individual Freedom in Language Teaching: Language Education and Applied Linguistics*. Oxford University Press
- Destiana, Eka. 2014. *Penelitian Scrabble Hanacaraka Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Kelas Vi Di Sd Negeri Keputran A Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Utari. 2014. *Media Grafis Untuk Pendidikan*. Sidoarjo: CV. Dwiputra Pustaka Jaya.
- Hafis. 2012. *Teori-teori Belajar Bahasa Inggris*. <http://hafies.blogspot.com/2012/11/teori-teori-belajar-bahasa-inggris.html> (Diakses pada 15 Februari).
- Ibda, Fatimah. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. *Intelektualita*. 3 (1).
- Khasanah, Arum. 2016. *Media Pembelajaran Tiga Dimensi*. <http://arumkhasanahp.blogspot.com/2016/01/media-pembelajaran-tiga-dimesi.html>. (Diakses pada 14 Maret)
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12- 25.
- Kristanto, Andi., 2011, *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10- 17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1- 7.
- Kristanto, Andi. 2019. "Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school". *Journal of Physics: Conference Series* 1387 (1): 1- 7.
- Laras, Murti Sarining. 2015. *Pengaruh Media Scrabble Word Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bagi Anak Tunarungu Kelas Dasar I Slb B Karnnamanohara Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mujito, dan Imam Sunarno. 2018. *Penelitian Board game Media Edukasi Tatarok Sebagai Media Permainan Simulasi*. *Journal of Borneo Holistic Health*. 1 (2)
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Prees Group).
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Novianti, Rahmah. 2013. *Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 7 (2): 276-281.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. 36 (1): 36

- Nopriyanti. 2015. Penelitian Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5 (2): 224-225.
- Riyana, Cipi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Riyana, Cipi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Penelitian, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suprpto, Anis Nuryanti. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "Cope"*, No. 01. 38-40.
- Septiarti, Yunita. 2015. *Penelitian Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas Ii Sd Negeri Sinduadi Barat, Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyanugrah, Firdaus Dan Denny Indrayana Setyadi. 2017. Perancangan Board game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni Its*. 6 (1): 63.
- Saeful, Ami. 2012. *Karakteristik Media Tiga Dimensi*.
<https://amrikhan.wordpress.com/2012/06/27/karakteristik-media-tiga-dimensi/> (Diakses pada 20 februari).
- Sumarno, Alim. 2012. *Perbedaan Penelitian dan Penelitian*.
<http://blog.alimsumarno.com/perbedaan-penelitian-dan-penelitian> (Diakses pada 09 Maret).
- Streit, Aprilia Kartini dan Hadi. 2016. *Perancangan Board game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun*. 5 (1)
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal INFORM*. 1 (1)
- Wibowo, Tommy Prayogo. 2014. *Perancangan Permainan Kartu Edukatif Untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 1 (4).
- Widoyoko, S. Eko Putra. *Evaluasi Program Pembelajaran*. 2014. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirawan, Adhicipta R dan Ismi Yunita A. 2017. *Perencanaan Media Board game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial*. *Jurnal Akuntansi dan Teknologi Informasi (JATI)*. 11 (1).
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.