

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI AWILUAR KABUPATEN TASIKMALAYA JAWA BARAT

DEVELOPING ENGLISH LEARNING MEDIA CARD FOR STUDENTS CLASS V SD NEGERI AWILUAR TASIKMALAYA REGENCY WEST JAVA

Oleh:

Dais Masnunah

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

email: dhimasdais13@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu mata pelajaran bahasa Inggris yang layak untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini mengadopsi penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall yang dikolaborasikan dengan model Dick & Carey. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Awiluar sejumlah 15 orang. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dan angket. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil skor penilaian melalui uji coba pada ahli materi didapatkan skor akhir sebesar 87 (kategori sangat layak) dan pada ahli media mendapatkan skor akhir 58 (kategori sangat layak). Selanjutnya pada uji coba lapangan awal diperoleh skor hasil penilaian 141 (kategori sangat layak), pada uji coba lapangan utama diperoleh skor 381 (kategori sangat layak), dan pada uji coba lapangan operasional diperoleh skor 675 (kategori sangat layak). Hasil keseluruhan uji coba media kartu adalah sangat layak.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Media Kartu, Bahasa Inggris*

Abstract

The development research aims to produce feasible English Language Card Cards of the 5th level students in elementary school. The development research adopted Borg & Gall development model collaborated with Dick & Carey model. The subjects of this study were 15 peoples of the 5th level students at SD Negeri Awiluar. Data were collected by observation, interview, and questionnaire. Technical analysis of data used in this research was descriptive quantitative. The assessment results were scored by experiments of material experts got score of 87 (very feasible category) and by media expert got score of 58 (very feasible category). Furthermore, in initial field trial, the score of assessment result was 141 (very feasible category). In main field trials, the scores were 381 (very feasible category), and in field trial was 675 (very feasible category). The overall result of card media trials was very feasible.

Keywords: *Media Learning, Media Card, English*

PENDAHULUAN

Menguasai bahasa Inggris di era informasi dan teknologi sangat penting. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang telah diakui dan digunakan untuk berkomunikasi dalam berbagai bidang di seluruh negara, karena dianggap sebagai *second language*. Sebagian besar perangkat komunikasi teknologi informasi yang mendukung di bidang pendidikan menggunakan bahasa Inggris. Maka kemampuan berbahasa Inggris perlu ditingkatkan sejak duduk di bangku *play group*, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar hingga jenjang pendidikan tinggi.

Adapun pelajaran bahasa Inggris dipelajari di sekolah dasar karena bahasa Inggris termasuk dalam mata pelajaran yang diuji pada saat ujian kenaikan kelas sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian standar kompetensi lulusan atas kriteria kenaikan kelas peserta didik untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional

Pendidikan menyatakan bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah membuat siswa lebih memahami bahwa bahasa Inggris merupakan alat komunikasi. Hal ini diatur dalam kebijakan Depdikbud Republik Indonesia No. 0487/1992, Bab VIII yang menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambahkan mata pelajaran dalam kurikulumnya asalkan mata pelajaran tersebut tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Kebijakan ini kemudian disusul oleh Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tertanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris lebih dini sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dalam kebijakan ini, mata pelajaran bahasa Inggris dianjurkan untuk diajarkan sejak kelas 4 sekolah dasar, namun dalam realisasinya diterapkan sejak kelas 1 atau 2 di sekolah dasar.

Terkait penjelasan di atas kurikulum yang dapat diterapkan yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penetapan kembali kurikulum KTSP sesuai dengan Permendikbud No.160 tahun 2014 tentang pemberlakuan kurikulum KTSP dan kurikulum 2013, yang diatur dalam pasal 1 mengenai satuan pendidikan dasar dan menengah melaksanakan kurikulum 2013 sejak semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 kembali melaksanakan kurikulum tahun 2006 mulai semester kedua tahun pelajaran 2014/2015 hingga ada ketetapan dari Kemendikbud untuk melaksanakan kurikulum 2013.

Berdasarkan peraturan tersebut dilakukan penelitian di sekolah dasar daerah pedesaan yaitu SD Negeri Awiluar, Desa Sirnajaya Kecamatan Karangjaya di Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Desa Sirnajaya merupakan desa bagian dari Kecamatan Karangjaya yang termasuk wilayah otonomi Kabupaten Tasikmalaya. Desa ini berjarak sekitar 30 kilometer dari pusat

pengembangan strategis Kota Tasikmalaya, karena adanya pembagian otoritas antara Pemerintah Kota dan Kabupaten Tasikmalaya. Pusat keramaian dan aktivitas pelayanan masyarakat di desa ini hanya terdapat kantor desa, posyandu, puskesmas terpadu, sekolah dari tingkat SD hingga tingkat SMP, masjid, warung serba ada (grosir), namun belum dilengkapi fasilitas yang lengkap. Prasarana jalan yang masih rusak serta kondisi bentang alam pertanian sawah, perkebunan dan kehutanan masih tersebar sehingga akses transportasi kendaraan dan distribusi barang cukup sulit di daerah ini. Desa Sirnajaya memiliki potensi obyek wisata religi berupa situs-situs, hal ini berdasarkan temuan dari pemerhati sejarah Prabu Darmansyah (Tasikplus, 2014) di Desa Sirnajaya tepatnya di Gunung Payung terdapat situs-situs bersejarah seperti makam ibu Batari Hyang Jana Pati (Ibu dari Prabu Darma Sembada), makam Rama ba Tarahyang Suda Darma Wikata, dan situs Panyiraman. Dengan keberadaan situs-situs bersejarah ini dapat dijadikan sebagai obyek wisata religi. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dan kesiapan dari pemerintah serta masyarakat untuk bersama-sama merawat situs-situs bersejarah yang memiliki potensi menarik kunjungan wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Hal ini harus didukung dengan kualitas sumber daya manusia, sarana prasarana berupa akses jalan yang baik, dan penguasaan bahasa asing seperti bahasa Inggris bagi masyarakat sekitar. Sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar yang sesuai dengan kurikulum KTSP, bahwa SD Negeri Awiluar menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran tambahan.

Pada umumnya, para siswa sekolah dasar di daerah pedesaan memiliki kemampuan bahasa Inggris yang pasif dengan tingkat kompetensi yang rendah. Hal ini disebabkan karena minat siswa mempelajari pelajaran eksak, ilmu pengetahuan, dan bahasa asing terutama bahasa Inggris masih kurang. Para siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mempelajari bahasa Inggris, namun karena kurangnya

motivasi belajar menyebabkan pelajaran bahasa Inggris dianggap tidak penting dan sulit.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara permasalahan ini masih ditemukan pada siswa kelas V di SD Negeri Awiluar, yang belum dapat mencapai standar kompetensi. Karena motivasi belajar bahasa Inggris siswa kurang maka masih banyak siswa yang memiliki perbendaharaan kata bahasa Inggris terbatas. Para siswa hanya mampu melafalkan beberapa kosakata dengan benar. Pemahaman terhadap kosakata yang dilafalkan guru juga belum seluruhnya dapat dipahami oleh para siswa. Cara baca beserta penulisan kosakata secara benar masih dirasakan sulit. Sementara itu, kemampuan penerapan dan penggunaan bahasa Inggris dalam aktivitas sehari-hari sangat terbatas.

Kemudian ditemukan permasalahan mengenai fasilitas dan media penunjang pembelajaran yang seharusnya disediakan pemerintah masih kurang seperti LKS atau lembar kerja siswa, buku panduan belajar bahasa Inggris hanya tersedia satu buku saja dan digunakan sebagai pegangan guru dalam menjelaskan materi. Kondisi ini tidak efektif karena siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan guru tanpa bisa mempelajari lebih lanjut di luar jam pembelajaran.

Media pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Awiluar sampai saat ini belum dikembangkan. Hal ini dikarenakan guru masih mempertahankan proses belajar dengan metode ceramah tanpa disisipi penggunaan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran bersifat *monoton* dan membosankan. Selain itu, belum dikembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

Terkait permasalahan di atas, maka media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai karakteristik siswa. Pada tahap ini siswa sudah mampu menggunakan aturan-aturan yang jelas

dan siswa dapat melakukan pengelompokan namun masih memiliki masalah dengan berfikir secara abstrak. Oleh karena itu, diperlukan upaya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu yang layak dalam pelajaran bahasa Inggris yang tujuannya agar siswa dapat memahami materi tulisan bahasa Inggris sangat sederhana. Materi yang dimediakan adalah *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, karena materi ini masih disajikan secara abstrak tanpa dilengkapi gambar dan deskripsi gambar sehingga kurang bermakna bagi siswa yang tidak mempunyai gambaran yang konkret serta pengalaman yang jelas. Pada saat pembelajaran siswa kesulitan membaca dan memahami kata dalam LKS. Beberapa siswa juga kurang mampu melafalkan kata bahasa Inggris dengan pengucapan yang tepat. Saat siswa mengucapkan *bowling* sambil melihat gambar dan deskripsi pada kartu bergambar, siswa akan lebih mudah memahami kata *bowling* dibandingkan tanpa melihat gambar dan deskripsi gambar. Hal ini dikarenakan siswa tidak mempunyai pemahaman dan pengalaman yang jelas terhadap materi tersebut. Media kartu merupakan suatu media yang didesain untuk memecahkan masalah pembelajaran bahasa Inggris, karena media kartu dapat menciptakan proses belajar yang melibatkan peran aktif siswa agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Secara fisik, media kartu ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu: mudah dibawa (praktis), mudah digunakan dalam memainkannya, mudah disimpan. karena ukurannya tidak terlalu besar, dan siswa dilibatkan pada saat dimainkan.

Adapun keunggulan lain media kartu ini tidak membutuhkan perangkat teknologi modern dalam penggunaannya dan sesuai dengan kondisi SD Negeri Awiluar yang minim fasilitas. Media ini memuat kalimat deskripsi singkat dan gambar ilustrasi sangat sederhana secara tepat dan berterima, serta mendukung interaksi antar siswa dalam penggunaannya. Media kartu pelajaran bahasa Inggris dapat digunakan sebagai

perantara dari guru terhadap siswa dalam mengkaji materi.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan, timbul motivasi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media kartu pelajaran bahasa Inggris yang layak untuk siswa kelas V SD Negeri Awiluar kabupaten Tasikmalaya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan pada pengembangan media kartu ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Sugiyono 2007: 4), bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Sementara menurut Sukmadinata (2015: 164), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa buku, modul, paket, program pembelajaran, maupun alat bantu belajar. Produk-produk itu digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di lingkungan belajar. Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media kartu mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas V SD Negeri Awiluar Tasikmalaya.

Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall yang dikolaborasikan dengan model Dick & Carey. Dalam model ini yang hanya melewati 9 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi penelitian dan pengumpulan

Informasi, perencanaan menggunakan model Dick & Carey dengan 3 tahapan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan instrumen pembelajaran dan mengembangkan strategi pembelajaran, dilanjutkan pengembangan produk awal menggunakan langkah mengembangkan dan memilih pembelajaran milik Dick & Carey yang dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli materi dan media, melakukan uji coba lapangan awal, melakukan revisi produk utama, melakukan uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, melakukan uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil bulan Januari tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan di SD Negeri Awiluar Kabupaten Tasikmalaya.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD SD Negeri Awiluar Kabupaten Tasikmalaya, dengan pelaksanaan uji coba lapangan awal melibatkan 4 siswa, uji coba lapangan utama melibatkan 10 siswa, dan uji coba lapangan operasional melibatkan 15 siswa.

Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media kartu pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas V SD ini berupa data kuantitatif deskriptif untuk menentukan kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah panduan observasi, pedoman wawancara, dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai subjek uji coba.

Teknik Pengumpulan

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian dari angket/kuesioner dan data

kualitatif yang berupa saran dan respons dari ahli materi dan ahli media maupun siswa setelah menilai produk media kartu pelajaran bahasa Inggris. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan penilaian terhadap media kartu pelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh tanggapan berupa kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Data penilaian kualitas produk dari ahli materi dan ahli media terhadap media kartu menggunakan skala likert rentang 1-5. Dengan kriteria kelayakan (Arikunto, 2005: 271).

- a) Tidak Layak = 1 (0% - 20% sesuai dengan pernyataan)
- b) Kurang Layak = 2 (20% - 40% sesuai dengan pernyataan)
- c) Cukup Layak = 3 (40% - 60% sesuai dengan pernyataan)
- d) Layak = 4 (60% - 80% sesuai dengan pernyataan)
- e) Sangat Layak = 5 (80% - 100% sesuai dengan pernyataan)

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media kartu dapat dikatakan layak jika analisis data yang dihasilkan memenuhi kategori kelayakan di atas.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil Pengembangan Produk

Hasil penelitian dan pengembangan ini secara keseluruhan menghasilkan media kartu yang dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan siswa kelas V SD Negeri Awiluar sebagai media belajar untuk memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana yang ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Kelayakan ini

didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi produk yang telah dilakukan. Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh jumlah skor akhir 87 dengan persentase 97% masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil skor akhir 58 dengan persentase 83% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh hasil skor 141 dengan persentase 78% dan masuk dalam kategori “Layak”, hasil uji coba lapangan utama diperoleh hasil skor 381 dengan persentase 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan uji coba lapangan operasional diperoleh hasil skor 675 dengan persentase 93% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil keseluruhan uji coba media kartu adalah sangat layak dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi
Pada tahap pengumpulan informasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Awiluar dan siswa kelas V. Berikut permasalahan yang muncul berdasarkan hasil dari pengumpulan data di SD Negeri Awiluar :

a. Hasil Wawancara Guru

Proses wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Awiluar, Karangjaya, Kabupaten Tasikmalaya dilaksanakan Maret 2017. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada pelajaran bahasa Inggris dan matematika serta media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah ini belum dikembangkan. Kendala yang sering muncul pada siswa kelas V SD yaitu kurangnya motivasi belajar bahasa Inggris maka perbendaharaan kata bahasa Inggris siswa terbatas. Adapun ketika guru menjelaskan kosa kata bahasa Inggris siswa hanya mampu melafalkan beberapa kosa kata dengan benar. Pemahaman beserta penulisan kosa kata juga masih kurang padahal di kelas V SD seharusnya

sudah memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b. Hasil Wawancara Siswa Kelas V

Adapun pertanyaan yang diajukan seputar media yang digunakan ketika proses pembelajaran, kendala apa saja yang sering terjadi dan materi apa saja yang sulit dipahami siswa. Setelah melakukan wawancara diketahui bahwa media pembelajaran bahasa Inggris dikelas V SD belum dikembangkan, siswa hanya memperhatikan penjelasan guru. Satu-satunya media penunjang pembelajaran berupa LKS pegangan guru. Materi yang sulit dipahami siswa sebenarnya beragam, tetapi masih banyak siswa yang agak sulit memahami materi yang diterangkan guru khususnya materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* karena materi ini disajikan secara abstrak tanpa dilengkapi gambar dan deskripsi gambar sehingga kurang bermakna bagi siswa.

c. Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas

Hasil pengamatan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut: 1) Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap bahasa Inggris maka banyak siswa belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan serta peran aktif siswa ketika pembelajaran kurang. 2) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi *monoton* dan membosankan. 3) Saat pembelajaran di kelas berlangsung, diketahui ada anak yang belum begitu paham dengan materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson*. Ketika guru mencontohkan cara baca dan siswa mengikuti dengan melafalkan kata tersebut siswa mampu melafalkan kata dengan tepat, namun setelah beberapa saat ketika guru kembali meminta siswa untuk melafalkannya siswa keliru. 4) Anak masih banyak yang sulit memahami materi tulisan. Siswa tidak mempunyai gambaran konkret terhadap materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* yang dijelaskan guru. Hal ini terjadi ketika

guru sedang menjelaskan kata *bowling* dan menuliskan di papan tulis tanpa memperlihatkan gambaran konkret kata tersebut, lalu guru menanyakan apa arti kata tersebut, siswa tidak tahu arti kata dan tidak bisa menjelaskan kata tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa kartu pelajaran bahasa Inggris yang layak untuk siswa kelas V SD Negeri Awiluar.

2. Hasil Perencanaan

Hasil yang diperoleh pada tahapan ini dijadikan dasar untuk membuat desain media pembelajaran. Pada tahap desain atau perencanaan media kartu pembelajaran ini, peneliti menggunakan langkah dari model Dick & Carey, langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Peneliti merumuskan tujuan berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dan hasil penyesuaian dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pada mata pelajaran bahasa Inggris. Setelah memilah dan menyesuaikan masalah dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, tujuan berhasil dirumuskan. Tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa dapat memahami tulisan bahasa Inggris sangat sederhana.

b. Mengembangkan instrumen Pembelajaran

Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu. Instrumen pembelajaran ini berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dapat berupa kuesioner. Instrumen harus divalidasi oleh validator instrumen sampai dinyatakan layak digunakan kepada ahli materi, ahli media dan siswa

c. Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi penyampaian materi yang dipilih adalah model kuis. Model kuis ini menuntut keaktifan siswa, dimana siswa dibentuk dalam

kelompok kecil kemudian guru menerangkan materi secara klasikal. Selanjutnya media kartu dibagikan pada setiap kelompok, materi deskripsi gambar pada kartu disebutkan terlebih dahulu oleh salah satu siswa kemudian siswa di kelompok lain menyimak dan menjawab sesuai deskripsi gambar yang telah disebutkan.

3. Mengembangkan Produk Awal

Media ini merupakan kartu bergambar yang terbuat dari bahan kertas *ivory* 260 gram yang dilengkapi dengan materi seputar ilustrasi gambar/foto *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, kosakata *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, cara baca *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, arti kata *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, dan deskripsi *the sports and games, the subject and kinds of lesson*. Media kartu ini dikemas dalam 2 set kartu, tiap kemasan berisi 15 kartu.

Peneliti mulai merancang produk dengan menggunakan tahap mengembangkan dan memilih materi pembelajaran milik Dick & Carey dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merumuskan dan membuat naskah isi materi pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri Awiluar seperti berikut: 1) Menentukan macam jenis *the sports and games*, 2) Menentukan macam jenis *the subject and kinds of lesson*, 3) Menentukan macam jenis *the subject and kinds of lesson*, 4) Menentukan ilustrasi gambar atau foto *the sports and games, the subject and kinds of lesson*, 5) Menentukan deskripsi sesuai dengan kata yang dipilih, 6) Menentukan ukuran dan jenis font kata *the sports and games, the subject and kinds of lesson*.

b. Melakukan rancangan garis besar isi media yang dapat dilihat pada lampiran 5 (Garis-Garis Besar Isi Program Media).

Pelaksanaan pengembangan media kartu pelajaran bahasa Inggris ini telah melewati beberapa langkah pengembangan yaitu: 1) Merencanakan desain awal kartu dengan menggunakan software (Corel Draw X7) sesuai dengan rancangan garis besar isi media. 2) Mengumpulkan materi pemahaman tulisan

bahasa Inggris sangat sederhana dengan materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* sesuai jumlah yang direncanakan. Materi yang dipilih dan dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan dinyatakan layak untuk digunakan pada siswa kelas V SD Negeri Awiluar. 3) Merancang desain kartu dengan ukuran 8,5 cm x 6 cm. Pada bagian depan kartu menggunakan warna putih sebagai warna dasar dan warna gradasi kuning pada kartu *the sports and games* dan warna hijau untuk kartu *the subject and kinds of lesson*. Dilengkapi dengan gambar ilustrasi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* dibagian tengah kartu. Sedangkan tulisan kosa kata dan cara baca diketik menggunakan font *Arial Unicode MS* ukuran 14pt, serta arti kata menggunakan font *Arial* ukuran 16pt. Tulisan kosa kata, cara baca dan arti kata diletakan dibagian bawah kartu menggunakan perpaduan warna jingga, kuning, dan biru. Untuk tulisan judul kartu menggunakan font *Arial* ukuran 18pt. Adapun bagian belakang kartu menggunakan perpaduan warna kuning dan warna hijau sebagai warna dasar kartu, deskripsi kata menggunakan font *Arial* ukuran 15pt dan terjemahan deskripsi kata menggunakan font *Arial* ukuran 10pt. 4) Merancang desain kemasan kartu berbentuk kubus berukuran 7 cm x 9 cm x 1,5 cm dengan perpaduan warna hijau dan biru, pada bagian depan disisipkan beberapa gambar kartu beserta judul kartu dan petunjuk penggunaan yang berada di sisi belakang kemasan. 5) Merancang desain petunjuk penggunaan yang terletak dibagian belakang kemasan. Petunjuk penggunaan didominasi warna biru. Font yang digunakan *Cooper Black* ukuran 16 untuk judul petunjuk penggunaan dan font *Arial* ukuran 12 untuk deskripsi petunjuk penggunaan. 6) Menentukan bahan yang digunakan untuk membuat produk dengan kertas *ivory* 260 gram ukuran A3.

Langkah selanjutnya setelah produk awal kartu ini selesai dibuat adalah tahap validasi dengan ahli media dan ahli materi, guna menemukan kekurangan serta mendapatkan saran dan masukan yang dapat meningkatkan

kualitas produk media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek ketetapan materi, aspek kejelasan materi, aspek kecukupan materi, dan aspek keterlaksanaan. Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen PGSD FIP UNY yang berkompeten terhadap materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* di kelas V SD, ahli materi akan memberikan nilai dan saran mengenai isi materi yang terdapat pada media kartu. Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen KTP FIP UNY yang berkompeten dalam hal media kartu untuk siswa kelas V SD pada tahap operasional konkret, ahli media akan memberikan penilaian dan saran terhadap aspek syarat teknis dan aspek syarat estetika pada media kartu.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh skor sebanyak 87 dan mendapat presentase 97% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi produk dari ahli media memperoleh skor 58 dengan presentase 83% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor 141 dengan persentase 78% termasuk dalam kategori “layak”. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh skor 381 dengan persentase 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh skor 675 dengan persentase 93% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Revisi Produk

Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis pada angket berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa, sehingga Multimedia Pembelajaran Interaktif menjadi media yang layak.

Setelah dilakukan validasi ahli materi, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu; 1) Materi tulisan *phonetic transcription* atau cara baca dikoreksi agar mengikuti *Oxford dictionary*, 2) Memperbesar ukuran kartu yang terlalu kecil. Kemudian dilakukan validasi ahli media, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu: 1) Ukuran

kartu terlalu besar 2) Petunjuk penggunaan disajikan di belakang kotak kartu, 3) Merapihkan lagi tampilan media kartu. Selanjutnya revisi produk utama dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari media kartu ini. Ketika uji coba lapangan awal, peneliti hanya menyediakan 2 set media kartu untuk proses pembelajaran secara mandiri. Dan pada proses pembelajaran dengan pendamping, guru tidak memiliki media kartu sebagai acuan, sehingga guru kesulitan mengawasi jawaban siswa benar atau salah. Maka dari itu peneliti membuat kembali 2 set tambahan untuk pegangan guru pada proses pembelajaran dengan pendamping. Sedangkan uji coba lapangan awal peneliti melakukan revisi produk utama, dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan utama. Data hasil uji coba lapangan utama tidak menunjukkan bahwa ada komponen yang perlu direvisi dari pengguna atau siswa sehingga dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional. Pada uji coba lapangan operasional tidak terdapat kendala oleh siswa sebagai pengguna produk media kartu. Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan bahwa media kartu pelajaran bahasa Inggris sudah baik dan layak digunakan oleh siswa kelas V SD, maka kegiatan penelitian dan pengembangan berdasarkan langkah pengembangan model Borg & Gall telah selesai dilakukan.

Kajian Akhir Produk

Media kartu dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dikolaborasikan dengan model pengembangan Dick & Carey. Faktor-faktor yang melatarbelakangi pengembangan media kartu ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas V SD Negeri Awiluar dan Siswa kelas V SD Negeri Awiluar pada awal Mei 2017. Pengembangan media kartu ini tidak lepas dari teori pendukung sebagai patokan dalam pengembangannya.

Pengembangan media kartu mengacu prinsip media cetak yang dikemukakan oleh Arsyad (2010: 17). Dengan mengikuti prinsip

tersebut maka media kartu lebih ditekankan pada fungsi kognitif dari penggunaan media tersebut. Dengan menggunakan gambar atau lambang visual berupa gambar *the sports and games, the subject and kinds of lesson* dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual pada kartu tersebut. Media kartu ini memberikan stimulus berupa gambar dan deskripsi, dimana media ini cocok digunakan untuk pembelajaran kognitif dalam rangka meningkatkan aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan oleh siswa.

Selain itu, media kartu dikembangkan menggunakan model pengembangan prosedural, hal ini dikarenakan dalam mengembangkan produk memerlukan langkah-langkah agar tercipta produk berupa media kartu. Selain itu media ini dikembangkan sesuai karakteristik pelajaran dan karakteristik media grafis (Hidayat, 2012: 4) untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD yang diharapkan. Dengan mempertimbangkan langkah-langkah pengembangan produk yang dikemukakan oleh Anderson (1976: 10), maka diharapkan produk media kartu yang dihasilkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V SD.

Pemakaian media pembelajaran yang tepat menjadikan pembelajaran efektif dan tidak sia-sia jika diterapkan. Arsyad (2010: 74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu: 1) Sesuai dengan tujuan instruksional, 2) Praktis, luwes, bertahan, 3) Mampu dan terampil menggunakan, 4) Pengelompokan sasaran, 5) Mutu teknis.

Adapun penelitian ini, memfokuskan pada penggunaan media kartu pada mata pelajaran bahasa Inggris. Media kartu memberikan alternatif untuk guru untuk

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitian ini dimaksudkan media pembelajaran berupa kartu, dimana guru menggunakan media kartu dalam memudahkan siswa belajar bahasa Inggris dengan materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson*. Penggunaan media kartu pelajaran bahasa Inggris ini berpengaruh terhadap keterampilan bahasa Inggris reseptif siswa yaitu keterampilan mendengarkan/menyimak (*listening*) dan membaca (*reading*).

Penilaian terhadap kelayakan dan kualitas media kartu ini telah dilakukan validasi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional yang melibatkan berbagai pihak seperti dosen dan siswa kelas V SD Negeri Awiluar. Tahap validasi oleh ahli materi dan media dilakukan masing-masing 2 tahap.

Pada tahap validasi ahli materi diperoleh jumlah skor akhir 87 dengan persentase 97% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Adapun rincian aspek yang dinilai yaitu aspek ketetapan materi 39 persentase 97,5% , aspek kejelasan materi 15 persentase 100%, aspek kecukupan materi 10 persentase 100%, dan aspek keterlaksanaan 23 persentase 92%. Dilihat dari perolehan skor tersebut, aspek kejelasan materi dan aspek kecukupan materi memperoleh skor tertinggi dibandingkan 2 aspek lainnya.

Pada tahap validasi ahli media, diperoleh hasil skor akhir 58 dengan persentase 83% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan rincian pada aspek syarat teknis 41 persentase 82%, aspek syarat Estetika 17 persentase 85%. Kedua aspek masuk dalam kategori "Sangat Layak" dan siap diuji coba lapangan.

Setelah dilakukan validasi ahli materi dan ahli media langkah yang berikutnya adalah uji coba lapangan awal yang diikuti oleh 5 siswa kelas V SD Negeri Awiluar. Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh hasil skor 141 dengan persentase 78% dan masuk dalam kategori "Layak". Selanjutnya pada uji coba lapangan utama yang diikuti oleh 10 siswa kelas V SD Negeri Awiluar, diperoleh hasil skor 381 dengan

persentase 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian pada uji coba terakhir yaitu uji coba lapangan operasional yang diikuti oleh 15 siswa SD Negeri Awiluar, diperoleh hasil skor 675 dengan persentase 93%. Berdasarkan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dapat disimpulkan bahwa media kartu masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan pada tahap validasi dan uji coba, maka media kartu dinyatakan “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Awiluar untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini didukung dengan adanya hasil penilaian respons dari siswa.

Dari aspek materi, konten materi bahasa Inggris dalam media kartu disusun dari berbagai sumber referensi yang kemudian disajikan sesuai dengan prinsip-prinsip teori belajar agar mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Adanya konten materi bahasa Inggris yang bersifat teoritis yang dilengkapi deskripsi kuis dan penyampaian materi yang bersifat praktis yang terdapat dalam media kartu telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar serta karakteristik siswa.

Dari aspek media, produk media kartu disajikan dengan berbagai unsur media cetak seperti teks, grafik, foto dan gambar ilustrasi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Media kartu dikembangkan sesuai dengan teori media sehingga media kartu menjadi produk yang mudah dalam penggunaannya.

Dari aspek pengguna, penyusunan konten pada media kartu telah disesuaikan dengan pola pikir siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Sehingga media kartu mampu mengembangkan pikiran logis siswa yang sudah mampu berpikir secara konkret dan siswa sudah mampu memecahkan masalah sendiri secara logis. Adapun media kartu dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengikuti metode pembelajaran ke dalam bentuk kuis.

Setelah dilakukan uji coba dan kajian mengenai produk akhir media kartu, dapat ditemukan beberapa aspek kelebihan dari produk tersebut. Kelebihan dari media kartu pembelajaran ini adalah media kartu pembelajaran mudah dibawa (praktis) dan mudah dalam penyimpanan karena ukurannya tidak terlalu besar. Media kartu pembelajaran merupakan media yang mudah dalam memainkannya dan melibatkan peran aktif siswa dalam memainkannya. Media kartu pembelajaran ini tidak membutuhkan perangkat teknologi komputer dalam penggunaannya. Produk kartu pembelajaran ini dapat dipergunakan bagi seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Produk kartu pembelajaran dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Produk kartu pembelajaran dapat digunakan dengan bantuan pendamping ataupun tanpa bantuan pendamping.

Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu tidak terlepas dari beberapa keterbatasan, diantaranya adalah:

- 1) Karena keterbatasan waktu dan dana, maka pengembangan hanya melakukan sampai pada langkah kesembilan yaitu penyempurnaan produk akhir.
- 2) Materi yang disajikan pada media kartu ini tidak menyeluruh, karena hanya menyajikan beberapa sub materi dari mata pelajaran bahasa Inggris.
- 3) Penelitian yang dilakukan hanya menilai kualitas dan kelayakan media, belum sampai mengukur efektivitas penggunaan media kartu secara mendalam. Untuk mengetahui efektivitas dan pengaruh penggunaan media harus dilakukan penelitian lanjutan.
- 4) Beberapa siswa masih kesulitan dalam menjawab deskripsi kata yang disajikan dibagian belakang media kartu. Hal ini karena siswa masih belum menguasai kosa kata bahasa Inggris tapi permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membaca terjemahan bahasa Indonesia yang terdapat dibawah deskripsi kata berbahasa Inggris.
- 5) Pada media kartu tidak terdapat

latihan soal evaluasi setelah dilakukan uji coba lapangan. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini hanya sebatas menguji kualitas dan kelayakan media kartu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan ini secara keseluruhan menghasilkan media kartu yang dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan siswa kelas V SD Negeri Awiluar sebagai media belajar materi *the sports and games, the subject and kinds of lesson* yang ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Kelayakan ini didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi produk yang telah dilakukan. Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh jumlah skor akhir 87 dengan persentase 97% masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil skor akhir 58 dengan persentase 83% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh hasil skor 141 dengan persentase 78% dan masuk dalam kategori “Layak”, hasil uji coba lapangan utama diperoleh hasil skor 381 dengan persentase 85% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan uji coba lapangan operasional diperoleh hasil skor 675 dengan persentase 93% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kesimpulan, terapat beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut: 1) Bagi guru, diharapkan untuk memanfaatkan media kartu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mata pelajaran bahasa Inggris. 2) Bagi siswa kelas V, diharapkan dengan adanya media kartu ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pada mata pelajaran bahasa Inggris. 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media kartu

pembelajaran yang mempengaruhi keterampilan berbahasa Inggris produktif bagi siswa sehingga dapat memperkaya media pendukung kegiatan pembelajaran serta dapat mengetahui keefektifan dari media kartu pada kemampuan komunikasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. (1976). *Selecting and Developing Media for Instruction*. Westcousin: ASTD.
- Arikunto, S. (2005). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Borg, W.R., & Gall, M.G. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, R.T. (2012). *Belajar Mudah Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendikbud. (2006). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 23, Tahun 2006, tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Permendikbud. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 19, Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Permendikbud. (2014). *Undang-Undang RI Nomor 160, Tahun 2014, tentang Perberlakuan Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013*.
- Permendikbud. (1993). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 060/U/1993, Tahun 1993, tentang Program Bahasa Inggris*.
- Sugiyono.(2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remana Rosdakarya.
- Situs Sirnajaya butuh perhatian pemerintah. (07 Oktober 2014). *Tasikplus*, Hlm.10.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Dais Masnunah. Penulis lahir di Tasikmalaya, 02 Juni

1995. Saat ini penulis beralamat di Perum Winayajaya Blok B. 69, Mangkubumi, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Negeri Awiluar dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMP Negeri 1 Karangjaya dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMK Negeri 1 Tasikmalaya dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis pernah aktif di UKMF Music Camp pada tahun 2013-2014 Universitas Negeri Yogyakarta.