

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “SQUARE STEPS  
ENGLISH” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL JURNAL**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh  
Ditya Jati Wicaksono  
NIM. 10105241015**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2015**

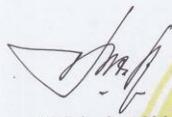
## PENGESAHAN

Artikel jurnal skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF "SQUARE STEPS ENGLISH" UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR" yang disusun oleh Ditya Jati Wicaksono, NIM 10105241015 ini telah disetujui oleh pembimbing.

Yogyakarta, 5 Januari 2015

Pembimbing I

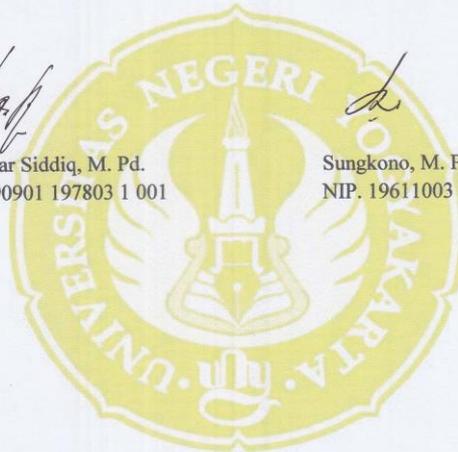
Pembimbing II



M. Djauhar Siddiq, M. Pd.  
NIP. 19490901 197803 1 001



Sungkono, M. Pd.  
NIP. 19611003 198703 1 001



## **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “*SQUARE STEPS ENGLISH*” UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR**

### ***Development of Educational Game Tool “Square Steps English” for English Learning on Primary School***

Oleh : Ditya Jati Wicaksono KTP / Teknologi Pendidikan, [ditya.jati@gmail.com](mailto:ditya.jati@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif “*Square Steps English*” yang layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 SD N Caturtunggal III. Desain penelitian ini menggunakan model *Research and Development* menurut Borg and Gall dan langkah yang digunakan berjumlah sembilan. Prosedur penelitian meliputi penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan produk awal, ujicoba awal, revisi produk, ujicoba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional dan penyempurnaan produk sebagai hasil final. Sebelum melakukan ujicoba, produk awal dinilai dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi baru kemudian diujicobakan. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 1 SD N Caturtunggal III. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah observasi, wawancara, lembar penilaian, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data observasi dan wawancara adalah dengan cara mendeskripsikan dalam kalimat, kemudian angket dan penilaian ahli dengan rumus persentase dan tes dengan menggunakan rumus rerata. Penelitian pengembangan ini menghasilkan Alat Permainan Edukatif “*Square Steps English*” dengan menggunakan tahapan penelitian R&D menurut Borg and Gall. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa APE “*Square Steps English*” untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas 1 SD sudah layak dan efektif untuk digunakan. Kelayakan dari APE ini ditunjukkan dari hasil akhir validasi media yang termasuk dalam kategori layak dengan persentase sebesar 100%, hasil akhir dari validasi materi yang termasuk dalam kategori layak dengan persentase sebesar 94,87%, hasil dari angket ujicoba lapangan awal yang termasuk dalam kategori layak dengan persentase sebesar 98,14%, hasil dari angket ujicoba lapangan utama termasuk dalam kategori layak dengan persentase sebesar 99,38%, dan hasil dari angket ujicoba lapangan operasional yang termasuk dalam kategori layak dengan persentase sebesar 99,25%. Dari penggunaan APE “*Square Steps English*” ini terdapat peningkatan sebesar 15,92, data tersebut didapatkan dari hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci: *Alat permainan edukatif, Square Steps English, Sekolah Dasar, Bahasa Inggris*

#### **Abstract**

*Purpose of this research are create suitable and effective educational game tool named Square Steps English that used for English language learning on primary school 1<sup>st</sup> grade SD N Caturtunggal III. Design of this research use research and development model by Borg and Gall. Steps on this research are collecting data, planning to create product, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision. Subjects in this research are students a of SD N Caturtunggal III 1<sup>st</sup> grade. Tehnique to collecting data using observation, interview, assessment sheet, quetioner, and test. Tehnique that used to processed observation and interview data is describe it into a sentence, then quetioner and expertassessment use percentage formula, and test use average formula. This research has created educational game tool named Square Steps English using R&D steps research by Borg and Gall. Result from this research showed that Square Steps English for English language learning in primary school 1<sup>st</sup> grade is good and effective. This tool is good, showed from last result of media expert that give 100% for this tool, and then content expert give 94,87% as the last result, result of preliminary field testing 98,14% as a score, main field testing showed 99,38% as a score, and the last operational field testing showed 99,25% as a score. There is enhancement of using educational game tool “Square Steps English”, amount of this enhancement are 15,92, this datas has been collected by pretest and posttest.*

Keywords: *Educational Game Tool, Square Steps English, Primary School, English language*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting untuk perkembangan dan kemajuan sebuah bangsa karena dapat mempengaruhi semua aspek dalam kehidupan, seperti ekonomi, sosial, budaya, dan lain sebagainya. Pendidikan merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk mencerdaskan bangsa, oleh karena itu perlu dilakukannya upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga akan meningkatkan kecerdasan yang pada gilirannya nanti akan dapat meningkatkan kemajuan bangsa.

Di zaman sekarang ini globalisasi sudah sangat maju termasuk juga dalam pendidikan. Globalisasi dalam pendidikan ini ditandai dengan mulai diajarkannya bahasa Inggris di dalam institusi pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Inggris sekarang adalah bahasa Internasional yang digunakan oleh semua negara untuk berkomunikasi secara global. Sebagian besar ilmu dan teknologi yang kita gunakan juga menggunakan bahasa Inggris, mulai dari instruksi pemakaiannya hingga *user interface*-nya. Bahasa Inggris adalah ilmu yang penting diajarkan di dalam institusi pendidikan supaya siswa lebih siap dalam menghadapi globalisasi di masa depan. Bahkan bahasa Inggris bisa diajarkan sejak dini sebagai pengenalan pada tahap yang paling dasar.

Materi bahasa Inggris yang dapat diajarkan pada anak usia dini salah satunya adalah kosakata. Walaupun materi kosakata bahasa Inggris yang diajarkan kepada anak

usia dini terlihat mudah, namun anak usia dini masih kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini bisa dikarenakan cara penyampaian informasi kepada siswa yang kurang sesuai, lalu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kurang cocok dengan karakteristik anak.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran bisa menjadi sebuah alternatif pembelajaran di kelas agar pembelajaran yang berlangsung tidak monotone.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 1 sekolah dasar (SD) Caturtunggal III saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Inggris yang digambarkan secara verbal. Guru yang mengajar juga masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih berupa buku LKS. Peneliti berminat untuk mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas 1 SD yang berbentuk alat permainan edukatif (APE).

Menurut Andang Ismail (2009: 144), alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif (APE) adalah alat bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

APE “*Square Steps English*” merupakan sebuah permainan papan yang

dirancang untuk membantu anak kelas 1 Sekolah Dasar dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. APE ini didesain mirip dengan permainan ulartangga dengan sedikit modifikasi untuk menambahkan unsur pembelajaran di dalamnya. Perbedaan ulartangga biasa dengan APE *Square Steps English* ini adalah di dalam setiap kotak APE terdapat sebuah gambar ilustrasi benda yang nantinya akan disebut dalam bahasa Inggris dengan bantuan kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan tersebut berguna untuk memberikan pertanyaan kepada pemain yang baru saja mengocok dadu dan bidak dari pemain tersebut berhenti di ikon tanda tanya. Jika bisa menjawab maka dia tetap berhenti di tanda tanya tersebut, tapi jika tidak bisa maka pemain tersebut harus kembali ke langkah awal sebelum mengocok dadu. Sedangkan ulartangga biasa di setiap kotaknya tidak ada gambar ilustrasi, permainannya tidak menggunakan kartu pertanyaan, dan tidak terdapat unsur pembelajaran di dalamnya.

APE *Square Steps English* ini berfungsi untuk mengajarkan bahasa Inggris khususnya kosakata dan sebagai pengenalan Bahasa Inggris kepada anak kelas 1 SD. Penggunaan APE ini memungkinkan anak melakukan pembelajaran namun tidak mengesampingkan kodrat anak untuk bermain, dengan kata lain bermain sambil belajar. Karena bermain itu juga merupakan belajar, belajar yang dilakukan secara sukarela.

Langkah bermain APE "*Square Steps English*" ini antara lain 1) menentukan urutan

pertama pelemper dadu 2) pemain mengawali dengan melempar dadu 3) jika pemain tersebut berhenti di gambar tanda tanya, maka teman bermainnya harus mengambil kartu pertanyaan dan menanyakannya pada pelemper dadu tersebut 4) jika bisa menjawab maju 1 langkah dan jika tidak bisa atau salah maka harus mundur 1 langkah 5) panah hijau berarti naik, sedangkan panah merah berarti turun 6) pemain yang bisa mencapai kotak nomor 100 terlebih dahulu adalah pemenangnya.

Supaya cocok dengan karakteristik usia anak kelas 1 SD, APE ini dikembangkan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Pada usia SD, anak termasuk pada tahap operasional konkret. Pada tahapan tersebut anak memiliki kecakapan logis, akan tetapi hanya dengan benda yang bersifat konkret. Untuk menghindari keterbatasan berpikir, anak perlu diberikan gambaran konkret agar anak mampu menelaah persoalan. Selain perkembangan kognitif, APE ini juga dikembangkan sesuai dengan perkembangan bermain anak. Untuk anak usia sekolah dasar (7-12 tahun), teori bermain yang sesuai adalah Symbolic atau Make Believe Play menurut pendapat dari Piaget dalam Andang Ismail (2009: 42), pada tahap ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, anak juga menggunakan benda sebagai simbol. Kemudian teori bermain menurut Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky dalam Andang Ismail (2009: 42), pada usia sekolah dasar anak termasuk dalam tahap bermain dengan aturan. Dalam kegiatan bermain ini

anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian pengembangan Alat Permainan edukatif “*Square Steps English*” untuk siswa kelas 1 SD ini mengacu pada jenis penelitian *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2009: 407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Memakai model pengembangan Borg and Gall (1987) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 163), bahwa terdapat 10 tahap yang harus dilalui dalam penelitian R&D ini. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan uji coba lapangan awal, merevisi produk, melakukan uji coba lapangan utama, merevisi produk, melakukan uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir, dan diseminasi dan implementasi. Namun dalam penelitian ini hanya 9 langkah saja yang digunakan.

Namun pada pengembangan Alat Permainan Edukatif “*Square Steps English*” ini hanya mengadopsi 9 dari 10 langkah model penelitian R&D dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di SD N Caturtunggal III. Penelitian dilaksanakan

selama 2 bulan yaitu pada Bulan Oktober hingga Bulan November.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD N Caturtunggal III.

### **Prosedur**

Prosedur dalam penelitian ini terbagi menjadi sembilan tahap yakni 1) melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) melakukan uji coba lapangan awal, 5) merevisi produk, 6) melakukan uji coba lapangan utama, 7) merevisi produk, 8) melakukan uji coba lapangan operasional, dan 9) revisi produk akhir

### **Instrumen Penelitian**

Beberapa instrumen yang digunakan didalam penelitian ini antara lain :

#### 1. Pedoman Observasi

Observasi menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Agar observasi bisa dilakukan secara maksimal perlu dibuat pedoman observasi.

#### 2. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Walaupun termasuk tidak terstruktur tetap diperlukan pedoman wawancara supaya wawancara yang dilakukan tetap terarah, fokus, dan data dapat diperoleh dengan maksimal.

### 3. Angket

Di dalam penelitian ini, angket yang digunakan berjumlah 2 buah, yaitu angket yang berbentuk lembar penilaian yang akan diberikan dan diisi oleh ahli media dan ahli materi. Lembar penilaian ini berfungsi untuk menilai kelayakan dari media yang dikembangkan. Angket yang kedua akan diberikan kepada subyek penelitian saat ujicoba berlangsung. Angket yang diberikan kepada subyek ini fungsinya untuk menilai kelayakan dari media yang dikembangkan.

### 4. Tes

Saat dilakukan ujicoba lapangan, siswa diberikan soal pretest dan posttest. Fungsi dari tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan dari APE yang dikembangkan.

## **Teknik Analisis Data**

Ada 2 jenis data yang didapatkan melalui penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan hasil wawancara dianalisis dengan teknik deskriptif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menggunakan teknik rerata (mean), dan data dari penilaian ahli dan angket siswa dianalisis menggunakan teknik persentase.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian Awal dan Mengumpulkan Informasi**

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SD N Caturtunggal III, peneliti melakukan pengamatan dan

pengumpulan informasi saat pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 1 berlangsung. Peneliti mengamati media pembelajaran yang digunakan, metode mengajar yang digunakan, dan juga respon siswa saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Dan setelah hasil dari pengamatan tersebut antara lain media yang digunakan saat mengajar masih menggunakan buku LKS dimana yang peneliti lihat isi dari buku tersebut kurang menarik, metode mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah membuat murid bosan dan cenderung pasif.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Inggris berupa APE. Pengembangan APE untuk pembelajaran Bahasa Inggris ini diharap mampu menarik minat dan mempermudah siswa untuk belajar Bahasa Inggris khususnya kosakata.

### **2. Hasil Perencanaan**

Hasil perencanaan mencakup tujuan dan fungsi dari pengembangan APE yaitu siswa dapat tertarik dan lebih mudah dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris yang berpedoman pada silabus dan RPP. APE *Square Steps English* ini cenderung berbentuk media grafis namun pemakaiannya dengan cara dimainkan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Mayke S.Tedjasaputra (2007: 44), bahwa bila pengenalan konsep-konsep yang dilakukan sambil bermain, maka anak akan

merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

### 3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini keseluruhan desain APE mulai dari desain dan materi direalisasikan ke dalam bentuk fisik. Setelah produk selesai selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan indikator penilaian yang telah disiapkan, berikut ini adalah hasil dari validasi dengan ahli :

#### a. Validasi Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Estu Miyarso, M. Pd, penilaian terdiri dari 17 indikator. Pada validasi tahap I, jumlah skor yang didapat adalah 42 dengan persentase sebesar 82,35% dan masuk ke dalam kategori “LAYAK” ditinjau dari beberapa aspek yang tertera. Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada APE ini antara lain:

- 1) Perbaiki petunjuk permainan, seimbangkan antara *reward* dan *punishment*

Pada awalnya jika pemain tidak bisa menjawab tebakan, maka harus mundur ke langkah awal sebelum mengocok dadu sedangkan reward untuk pemain yang bisa menjawab tebakan menetap dilangkah akhir setelah mengocok dadu. Peraturan tersebut diubah, jika salah atau tidak bisa menjawab tebakan, maka pemain harus mundur satu langkah sedangkan

yang bisa menjawab pertanyaan bisa maju satu langkah ke depan.

- 2) Gambar ilustrasi dibuat menjadi satu warna saja.

Beberapa gambar ilustrasi memiliki dua warna, dan di dalam kartu pertanyaan terdapat pertanyaan tentang warna dari benda tersebut, karena fungsi dari warna adalah untuk mengarahkan perhatian dan untuk membedakan suatu komponen dengan komponen lain. Mengganti gambar ilustrasi menjadi satu warna bertujuan supaya perhatian dari siswa tidak terpecah dan penyampaian pesan bisa lebih efektif.

Setelah direvisi, maka validasi media dilanjutkan ke tahap II. Hasil dari validasi media tahap II adalah “LAYAK”, mendapat skor 44 dengan persentase 86,27%. Namun walaupun sudah termasuk layak, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain:

- 1) Bahan kotak permainan yang awalnya berbahan plastik dan berbau tajam, diganti dengan yang berbahan kayu dan tidak berbau tajam.

Produk awal dari kotak APE *Square Steps English* ini menggunakan kotak berbahan plastik berwarna hitam berukuran 30 cm x 30 cm dengan ketebalan 4 cm. namun setelah divalidasi pada tahap II, bahan yang digunakan

pada kotak APE ini dirasa kurang aman karena berbau tajam. Karena salah satu kriteria APE yang baik untuk anak usia dini diantaranya adalah tidak membahayakan anak, maka kotak permainan diganti dengan yang berbahan dasar kayu dengan ukuran 33 cm x 33 cm dengan ketebalan 4 cm.

- 2) Dadu diganti dengan yang bernilai edukatif

Produk awal menggunakan dadu secara umum, berukuran 1 cm x 1 cm x 1 cm, dengan warna putih dan mata dadu di setiap sisinya. Menurut Andang Ismail (2009: 146), kriteria APE yang baik untuk anak usia dini antara lain menarik. Maka dadu diubah menjadi berbahan kain dengan ukuran 3 cm x 3 cm x 3 cm dengan warna merah dan mata dadu berupa angka berwarna putih.

- 3) Membuat buku petunjuk untuk siswa dan guru

Walaupun APE ini dikhususkan untuk siswa dan sudah terdapat aturan permainan di dalam kotak namun itu tidaklah cukup. Harus ada petunjuk manual yang lebih rinci untuk pengguna dan pendamping supaya penggunaan APE bisa lebih mudah dan lancar.

- 4) Bidak diganti dengan yang lebih permanen dan menarik

Pada produk awal, bidak yang digunakan berbahan dasar kertas ivory 260 yang dibentuk bangun ruang dengan berbagai warna, namun dinilai kurang awet dan kurang menarik. Maka bidak APE ini diganti dengan bidak yang berbahan dasar karet dengan bentuk hewan dan beraneka warna.

- 5) Kartu pertanyaan di revisi, background tanda tanya dihilangkan, font diubah.

Agar tidak mengganggu pesan yang disampaikan melalui kartu pertanyaan, maka background dari kartu pertanyaan dihilangkan. Lalu untuk menambah kemenarik maka font yang tadinya menggunakan arial, diubah menggunakan *font comic sans ms*.

- 6) Tambahkan pelengkap untuk petunjuk permainan

Pelengkap yang dimaksud antara lain kriteria dari kemenangan, kegunaan dari panah atas dan bawah, dan juga peraturan untuk pemain yang mendapat angka dadu enam.

Setelah revisi dari validasi tahap II, maka dilanjutkan pada validasi media tahap III, dan hasil dari validasi tahap III mendapatkan skor sebesar 47 dan persentase sebesar 92,15%, maka hasil dari validasi ini termasuk dalam

kategori “LAYAK”. Namun masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki antara lain:

- 1) Buku petunjuk penggunaan. Numbering, font, dan paragraf

Buku petunjuk awal menggunakan numbering berupa strip, lalu diubah menjadi angka. Kemudian font awal yang digunakan adalah Comic Sans MS, kemudian diubah menjadi Arial. Lalu untuk paragraf awalnya rata tengah dan dirasa tidak rapi sama sekali, lalu diubah menjadi rata kanan kiri.

- 2) Logo cover buku petunjuk

Cover awal berbentuk tulisan *Square Steps English* dengan background papan permainan. Karena dirasa masih banyak ruang yang kosong di bawah logo, maka papan permainan yang awalnya menjadi background dipindah ke bawah tulisan *Square Steps*

*English* dipadukan dengan teknik distort pada *photoshop* untuk menciptakan kesan 3D pada gambar papan permainan.

- 3) Koreksi ulang papan permainan

Mengkoreksi papan permainan dengan cara mengaplikasikan panah naik dan turun sesuai dengan reward dan punishment.

Setelah selesai revisi, selanjutnya adalah validasi media tahap IV. Hasil

dari validasi media tahap IV adalah skor sebesar 51 dengan persentase sebesar 100%, dan tidak terdapat saran dan revisi untuk validasi media tahap IV ini.

- b. Validasi Materi

Ahli materi pada penelitian pengembangan ini adalah seorang dosen Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni. Beliau adalah B.Yuniar Diyanti, S. Pd., M. Hum. Pada validasi materi ini terdapat 13 indikator. Pada validasi materi tahap I mendapatkan skor sebesar 32 dan persentase sebesar 82,05%, bila dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori “LAYAK”. Sebelum APE ini diujicobakan perlu beberapa perbaikan agar menjadi lebih baik, antara lain:

- 1) Bahasa yang terlalu formal dalam buku petunjuk untuk siswa

Bahasa yang digunakan dalam sebuah media seharusnya sesuai dengan karakteristik penggunanya. Karena salah satu hal yang harus diperhatikan saat memilih suatu media instruksional edukatif adalah kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik. Maka bahasa formal yang kurang cocok untuk anak usia kelas 1 SD harus diubah dengan bahasa yang lebih komunikatif dan bersahabat.

Contoh dari kalimat yang digunakan sebelum revisi adalah “jika bisa menjawab maju 1 langkah, jika tidak bisa menjawab harus mundur 1 langkah”,

kemudian diubah menjadi “jika kamu bisa menjawab pertanyaan, kamu bisa maju 1 langkah kedepan, tapi kalau salah/tidak bisa, maka harus mundur 1 langkah.”

- 2) Daripada menggunakan kata “*thing*”, langsung saja menggunakan kosakatanya langsung, perhatikan juga prinsip singular dan plural.

Dari kata “*thing*” diubah menjadi animal, object, fruit, dan vegetable. Lalu untuk gambar ilustrasi yang jumlahnya lebih dari satu, maka harus ditambahkan “s” atau “es” pada akhir kata dalam bahasa Inggris.

Contoh dari kalimat tanya yang belum direvisi adalah “*what is the thing on number:*” diubah menjadi “*what is the object on number:, what is the fruit on number:, what is the animal on number:, what is the vegetable on number:.*”. Kemudian untuk contoh ilustrasi benda yang lebih dari satu adalah kata “*shoe*” dirubah menjadi “*shoes*”, kata “*orange*” diubah menjadi “*oranges*”.

- 3) Perbaiki kunci jawaban

Ada beberapa kunci jawaban yang masih salah. Kesalahan yang ada antara lain penulisan dan penerapan prinsip singular dan plural. Beberapa kunci jawaban yang salah adalah kosakata

boneka beruang dan kaos, yang awalnya “*doll*” diubah menjadi “*teddybear*”, lalu “*shirt*” diubah menjadi “*T-Shirt*”

Setelah selesai dengan revisi materi, maka langkah selanjutnya adalah validasi materi tahap II. Dan hasil validasi materi tahap II mendapat skor sebesar 37 dengan persentase sebesar 94,87% dan termasuk dalam kategori “LAYAK”. Hanya satu hal yang perlu direvisi, yaitu penulisan pertanyaan pada kartu pertanyaan yang menanyakan warna. Lalu setelah itu bisa melanjutkan ujicoba lapangan awal sesuai dengan instruksi ahli materi.

#### 4. Hasil Ujicoba Lapangan awal

Pada ujicoba awal dilakukan oleh 3 orang siswa kelas 1 SD N Caturtunggal III. Ujicoba dilakukan di dalam kelas. Pada ujicoba ini awalnya peneliti memnerikan soal pretest kepada siswa, setelah siswa selesai kemudian peneliti menjelaskan cara pengoperasian APE *Square Steps English*, kemudian siswa tersebut mengoperasikan APE langsung secara berkelompok dengan pengawasan dari peneliti selama  $\pm$  15 menit. Setelah selesai mencoba APE siswa diberi angket untuk mengetahui kelayakan dari APE *Square Steps English* yang dilanjutkan dengan posttest untuk mengetahui efek dari penggunaan APE. Saat mengisi angket, peneliti mendampingi siswa didepan kelas dengan menunjukkan APE yang dikembangkan. Pendampingan

ini dilakukan supaya siswa tidak bingung saat mengisi angket yang disediakan

Butir soal berjumlah 6 buah, dan hasil nilai dari angket tersebut adalah 53, dengan persentase sebesar 98,14%. Nilai tersebut jika dikonversikan termasuk dalam kategori “LAYAK”. Pada saat ujicoba tidak ada kendala dari siswa yang memainkan APE, hambatan saat percobaan ini berlangsung adalah saat memilih bidak, anak saling berebut. Siswa yang mencoba APE ini tidak memberikan saran apapun, mereka hanya beranggapan APE ini bagus dan menyenangkan. Secara keseluruhan hasil ujicoba awal ini sudah mendapat respon yang baik dengan tidak adanya kritik dan saran.

#### **5. Hasil Revisi Ujicoba Lapangan Awal**

Berdasarkan hasil ujicoba awal, APE *Square Steps English* termasuk dalam kategori “LAYAK”, dan tidak ada kritik dan saran dari siswa untuk APE ini, maka APE *Square Steps English* ini dapat langsung melanjutkan ke ujicoba selanjutnya.

#### **6. Hasil Ujicoba Lapangan Utama**

Jumlah siswa yang akan mencoba APE ini adalah 9 orang. Percobaan dilakukan didalam kelas dengan pengawasan dari peneliti. Pada awalnya peneliti memberikan soal pretest kepada siswa, setelah selesai mengerjakan pretest kemudian peneliti menjelaskan cara bermain APE *Square Steps English* ini, setelah itu siswa dipersilahkan mencoba APE dengan waktu  $\pm 15$  menit. setelah selesai bermain lalu peneliti membagikan

angket penilaian yang dilanjutkan dengan soal posttest kepada siswa. Saat mengisi angket, peneliti mendampingi siswa didepan kelas dengan menunjukkan APE yang dikembangkan. Pendampingan ini dilakukan supaya siswa tidak bingung saat mengisi angket yang disediakan. Indikator dari angket ini berjumlah 6 penilaian, dan hasil dari penilaian, APE ini mendapatkan nilai sejumlah 161 dengan persentase 99,38% dan termasuk dalam kategori “LAYAK”.

Kendala yang dialami saat ujicoba lapangan utama ini adalah waktu yang dibatasi oleh guru, karena ujicoba yang dilakukan di jam akhir namun ujicoba bisa berjalan lancar pada akhirnya. Tidak adanya kritik dan saran dari siswa, menunjukkan bahwa APE *Square Steps English* ini sudah termasuk baik.

#### **7. Hasil Revisi Ujicoba Lapangan Utama**

Berdasarkan ujicoba lapangan utama, APE *Square Steps English* ini sudah termasuk dalam kategori “LAYAK”, dan tidak adanya kritik serta saran dari siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa APE ini sudah baik dan tidak diperlukan revisi.

#### **8. Hasil Ujicoba Produk Operasional**

Ujicoba produk operasional ini dilakukan oleh 15 orang siswa kelas 1 SD N Caturtunggal III. Pada awalnya peneliti memberikan soal pretest kepada siswa untuk dikerjakan, setelah selesai lalu peneliti menjelaskan secara singkat dan jelas cara bermain APE “*Square Steps English*” ini kepada siswa, lalu siswa dipersilahkan mencoba APE ini selama  $\pm$

15 menit.. Kemudian setelah siswa selesai mencoba APE, peneliti membagikan angket penilaian yang dilanjutkan dengan soal posttest kepada siswa. Saat mengisi angket, peneliti mendampingi siswa didepan kelas dengan menunjukkan APE yang dikembangkan. Pendampingan ini dilakukan supaya siswa tidak bingung saat mengisi angket yang disediakan. Angket penilaian berisi 6 butir indikator.

Hasil dari penilaian siswa, APE ini mendapatkan nilai sebesar 268 dengan persentase sebesar 99,25%. Penilaian ini jika dikonversikan ke dalam 3 skala, maka termasuk kedalam kategori “LAYAK”. Tidak ada kendala yang dialami saat ujicoba ini berlangsung, semua berjalan lancar. Siswa tidak memberikan kritik dan saran untuk APE ini.

## **9. Penyempurnaan Produk Akhir**

Secara keseluruhan dari siswa yang mencoba APE “*Square Steps English*” ini sangat tertarik dan senang. Semua siswa bisa menggunakan APE ini dengan mudah, dan mereka menyukai warna cerah dan gambar ilustrasi yang terdapat pada APE ini. Saat ujicoba berlangsung tidak ada saran dan masukan dari siswa yang mencoba APE ini, kemudian dari ketiga ujicoba jika digabungkan mendapatkan skor sebesar 98,91% dan termasuk dalam kategori “LAYAK”.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa alat permainan edukatif “*Squarte Steps English*” untuk pembelajaran bahasa

Inggris Sekolah Dasar kelas 1. Berikut adalah hasil akhir dari produk :

- a. APE berbentuk persegi dengan ukuran bidang 30cm x 30cm x 4cm. Kotak permainan terbuat dari kayu yang dipelitur. Kemudian untuk papan permainan dicetak sebesar 30cm x 30 cm dengan kertas ivory 260 yang dilaminasi supaya lebih awet.
- b. Dadu berbentuk kubus dengan ukuran 3cm x 3cm x 3cm. terbuat dari kain flanel berwarna merah dan dilengkapi kain flanel warna putih untuk angka dadu. Isi dari dadu tersebut adalah dakron.
- c. Bidak, berbahan dasar karet dengan berbagai bentuk hewan. Bisa didapatkan di swalayan terdekat.
- d. Kartu pertanyaan, berukuran 6cm x 9 cm dengan dua buah muka, muka belakang diisi dengan gambar yang sama dengan semua kartu, sedangkan muka depan berisi pertanyaan dan kunci jawaban dalam bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dan nomor gambar ilustrasi yang harus ditebak. Muka depan juga dihiasi dengan bingkai bermacam warna.
- e. Aturan permainan berisi aturan permainan secara singkat, berukuran 15 cm x 13 cm. disertakan dalam kotak permainan.

Buku petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa. Untuk buku petunjuk guru berwarna coklat dan berisi deskripsi singkat, cara bermain, kunci jawaban, dan

daftar pustaka. Untuk buku petunjuk siswa berwarna hijau dengan bahasa yang komunikatif, penjelasan cara bermain dan komponen yang diterangkan dengan menggunakan gambar ilustrasi. Kedua buku petunjuk ini berukuran 20 cm x 13 cm.

## 10. Efektivitas APE “*Square Steps English*”

Efektivitas dari APE “*Square Steps English*” ini diukur dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan saat ujicoba lapangan berlangsung. Berdasarkan hasil yang didapat dari siswa SD N Caturtunggal III, rata-rata hasil pretest adalah sebesar 67,78, kemudian rata-rata dari hasil posttest adalah sebesar 83,70. Dari hasil pretest dan posttest tersebut dapat disimpulkan adanya efek peningkatan dari penggunaan APE “*Square Steps English*” sebesar 15,92, didapatkan dari selisih pretest dan posttest.

Adanya peningkatan pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1 SD N Caturtunggal III setelah menggunakan APE “*Square Steps English*” ini membuktikan bahwa penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakter anak lebih efektif untuk pembelajaran. Pada awalnya media yang digunakan saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung hanyalah buku LKS yang kurang menarik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penelitian pengembangan APE “*Square Steps English*” yang telah melalui

sembilan tahapan penelitian R&D. Berdasarkan penilaian ahli, dapat disimpulkan bahwa APE “*Square Steps English*” ini dapat dikatakan sebagai APE yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak kelas 1 SD. Kesembilan indikator APE yang baik telah dipenuhi dan juga materi yang sudah sesuai menunjukkan bahwa APE ini termasuk dalam kategori layak. Kelayakan ditunjukkan dari hasil akhir penilaian ahli media yang memberikan skor sebesar 51 dengan persentase 100% dan termasuk kategori “LAYAK, dan juga hasil akhir dari penilaian ahli materi yang memberikan skor sebesar 37 dengan persentase 94,87% dan termasuk kategori “LAYAK”. Kemudian dari hasil ujicoba lapangan, diantaranya hasil ujicoba lapangan awal yang mendapatkan skor 53 dengan persentase 98,14% termasuk dalam kategori “LAYAK”, hasil ujicoba lapangan utama mendapatkan skor sebesar 161 dengan persentase 99,38% termasuk dalam kategori “LAYAK”, dan ujicoba lapangan operasional mendapatkan skor sebesar 268 dengan persentase 99,25% termasuk dalam kategori “LAYAK”. Terdapat peningkatan setelah siswa menggunakan APE “*Square Steps English*” ini sebesar 15,92, peningkatan tersebut didapat dari selisih antara rata-rata posttest sebesar 83,70 dan pretest sebesar 67,78.

Hasil penilaian dari validator media, validator materi, ujicoba lapangan awal, ujicoba lapangan utama, serta ujicoba lapangan operasional juga sudah menunjukkan bahwa APE “*Square Steps English*” ini sudah layak untuk digunakan.

## **Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan APE ini untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris, agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan APE ini.

### 2. Bagi Guru

Disarankan supaya guru menggunakan APE *Square Steps English* ini sebagai salah satu media pembelajaran, dan dalam pengoperasiannya sendiri bisa dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas, supaya

pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan bagi anak-anak.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar meneliti lebih lanjut mengenai keefektifan dari penggunaan APE "*Square Steps English*" ini agar lebih valid dan dapat mengembangkan APE "*Square Steps English*" ini dalam bentuk digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Sugiyono. (2010). *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabet