

Pengembangan Media Permainan *Act-Poly* Untuk Meningkatkan Pengucapan (*Pronunciation*) Pada Kemampuan Berbicara (*Speaking*) Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Bima

Ika Irawati^{1,a}, Nurnaningsih^{1,b}

¹STKIP Taman Siswa Bima

^aika.irawati1989@gmail.com, ^bnurnaningsih1988@gmail.com

^{*}Corresponding Author

Artikel Info

Abstrak

Tanggal Publikasi

2019-06-30

Kata Kunci

Permainan *Act-Poly*

Pronunciation

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Act-Poly* untuk meningkatkan pengucapan (*Pronunciation*) pada kemampuan berbicara (*Speaking*) siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Bima. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan kuesioner. Tes berupa soal dalam kartu permainan *Act-Poly* untuk menilai *pronunciation* siswa. Tanggapan siswa diukur dengan membagikan kuesioner, sedangkan lembar validator diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari 3 orang ahli materi menunjukkan nilai total produk awal adalah 158, sedangkan untuk produk akhir adalah 219 dari total maksimal 240. Hasil penilaian dari 1 orang ahli media menunjukkan nilai total produk awal adalah 40, sedangkan untuk produk akhir adalah 59 dari total maksimal 64, jadi bisa disimpulkan jika materi dan permainan *Act-Poly* layak untuk diimplementasikan. Hasil analisis angket siswa juga menunjukkan total persentase rata-rata adalah 93.5%, dan berada pada level sangat tinggi. Berdasarkan hasil rata-rata peningkatan *pronunciation* siswa adalah pada pre-test, persentase rata-rata hasil jawaban siswa adalah 45.34% pada kategori “Cukup” dan tingkatan kesulitan soal dirasa “Cukup sulit” oleh siswa, sedangkan pada posttest, persentase rata-rata jawaban siswa adalah 71.92% pada kategori “Baik” dan tingkatan kesulitan soal dirasa “Mudah” oleh siswa.

1. PENDAHULUAN

Salah satu skill penting dalam bahasa Inggris adalah speaking (berbicara) karena dengan speaking peserta didik akan lebih mudah berlatih maupun berinteraksi secara langsung. (Nurgiyantoro, 2012, p. 276) menyatakan bahwa berbicara adalah kegiatan bahasa kedua yang dilakukan dalam kehidupan bahasa manusia, setelah mendengarkan. Berbicara adalah kemampuan menyampaikan kata-kata (artikulasi suara) yang diekspresikan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan. Berbicara juga tidak lepas dari pengucapan (*pronunciation*), apabila pengucapannya salah, maka secara otomatis menjadi salah juga pembicaraannya.

Menurut (Setyowati, dkk, 2017, p. 3), *pronunciation* adalah salah satu bagian tersulit dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kesalahan dalam pengucapan dapat membuat makna sebuah kalimat berbeda. Sehingga, mengajarkan kata-kata yang umum dapat digunakan untuk mengajar kosakata yang baru, seperti melafalkan nama-nama dan gambar-gambar. *Pronunciation* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang penting dilakukan dalam pengajaran bahasa Inggris. Berbeda dengan bahasa Indonesia, pengajaran bahasa Inggris memiliki fonem (bunyi kata) dan pelafalan yang sedikit sulit untuk diajarkan kepada anak-anak.

Menurut (Mustadi, 2013, p. 35), aspek-aspek yang dinilai dalam *pronunciation* adalah *fluency of spelling and pronunciation, accuracy of spelling pronunciation, stressing, dan intonation*. Dalam Bahasa

Indonesia, aspek-aspek tersebut adalah kefasihan dalam pelafalan dan pengucapan, ketepatan dalam pelafalan dan pengucapan, penekanan, dan intonasi.

Tujuan pembelajaran *pronunciation* adalah agar peserta didik mampu mengucapkan sebuah kata seperti aksentuasi seorang *native*. Tetapi secara sederhana agar peserta didik mampu mengucapkan kata dengan cukup akurat agar bias lebih mudah dipahami oleh lawan bicara (Setyowati, dkk, 2017, pp. 2-3). Dengan mempelajari *pronunciation* siswa akan mengetahui bagaimana pengucapan (*how to pronounce*) sebuah kata yang benar. Hal ini dimaksudkan untuk membuat peserta didik mengerti bagaimana cara mengucapkan kata dalam bahasa asing untuk menghindari kesalahan berbicara ataupun membaca.

Menurut (Rosalina, 2017, p. 128), apabila siswa membaca sebuah teks paragraf atau mengatakan sesuatu dalam bentuk bahasa Inggris yang tidak disertai dengan tata cara pengucapan yang baik dan benar, kemungkinan besar para pendengar akan salah paham dan salah pengertian mengenai tujuan teks tersebut. Tentu saja hal tersebut akan membuat pendengar maupun lawan bicara menjadi bingung mengenai apa yang mereka katakan.

Pronunciation dalam bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat vital karena salah pelafalan kata dalam bahasa Inggris dapat berakibat fatal. Salah dalam melafalkan satu huruf konsonan atau huruf vokal saja dalam suatu kata dapat membuat kesalahan makna.

Maka dari itu penggunaan media permainan *Act-Poly* dalam penelitian ini dinilai sangatlah sesuai karena *Act-Poly* tidak hanya mengajarkan bagaimana berbicara layaknya *native speaker* namun juga memperhatikan aspek dari *pronunciation* itu sendiri, seperti: suara, intonasi, penekanan, dan lain sebagainya.







Secara naturalnya game diartikan untuk anak yang berusaha mengerti tentang dunia disekitarnya sehingga didalamnya termuat bingkisan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa asing (Zamroni, Suryaman, & Jalaluddin, 2013, p. 1157), sedangkan menurut (Jasson, 2016, p. 489), permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan.

Permainan edukatif bertujuan untuk membawa siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Banyak hal yang bisa diperoleh anak dengan pembelajaran melalui permainan edukatif ini, selain sebagai alat belajar, bermain bagi merupakan kebutuhan hidup seperti bergerak, berlari dan berpikir. (Slamet, 2015, p. 130), sedangkan menurut (Kuswardayan & Sunaryo, 2012, p. 255) Game edukasi adalah game yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. (Kuswardayan & Sunaryo, 2012, pp. 255-256) juga menambahkan jika *game* edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan, sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan. Jadi peneliti berpendapat jika permainan edukatif ialah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah.

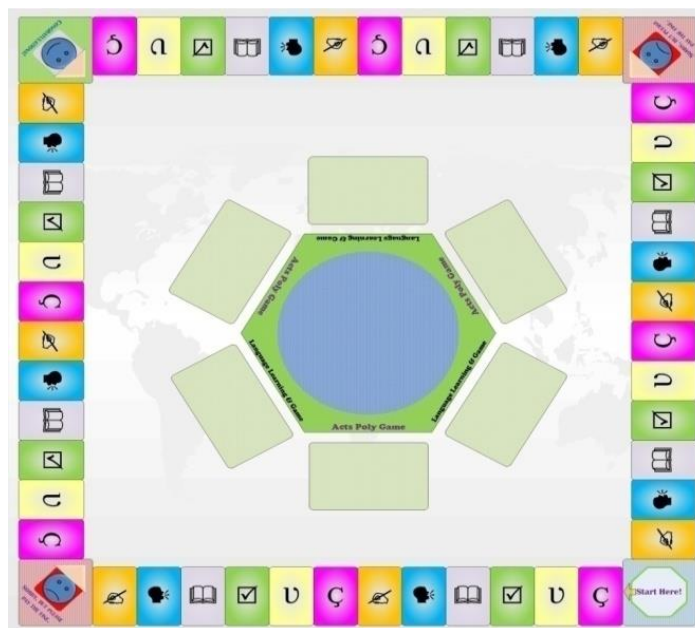
(Moedjito, 2015, pp. 8-10) mendefinisikan *game act-Poly* merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan bahasa terpadu, di mana ada upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mengeksplorasi potensi kemampuan kebahasaan mereka. Melalui permainan *Acts-Poly*, pelajar tidak hanya dapat menunjukkan kemampuan kebahasaan (terutama membaca dan berbicara), akan tetapi penguasaan elemen kebahasaan juga sangat penting (terutama tata bahasa, kosakata, dan pelafalan), yang dapat mendukung kemampuan kebahasaan mereka.

Salah satu alat utama yang harus disiapkan dalam game ini adalah tutorial, board atau area bermain tempat untuk meletakkan semua peralatan permainan, dan juga lembar wacana yang tidak boleh ditunjukkan kepada pemain. Tampilan permainan Acts-Poly bisa dibuat dari banner dengan ukuran 1m x 1m.

Arena dalam permainan Act-Poly adalah papan atau area bermain untuk meletakkan semua alat permainan, kecuali lembar wacana. Arena Acts-Poly Game dapat dibuat dari banner dengan ukuran 100 cm x 100 cm, dimana terdapat:




1. 54 persegi panjang yang terdiri dari:
 - a. 48 persegi panjang berukuran 6 cm x 9 cm disusun dalam baris untuk membentuk kotak besar. Dalam setiap persegi panjang, ada enam simbol yang menunjukkan kegiatan yang akan dilakukan oleh orang atau kelompok pemain. Enam simbol seperti:
 - 1)  artinya aktifitas membaca (terdiri dari 8 kotak).
 - 2)  artinya aktifitas berbicara (terdiri dari 8 kotak).
 - 3)  artinya ketatabahasa (terdiri dari 8 kotak).
 - 4)  artinya suara konsonan (terdiri dari 8 kotak).
 - 5)  artinya Suara vokal (terdiri dari 8 kotak).
 - 6)  artinya keterampilan menulis (terdiri dari 8 kotak).

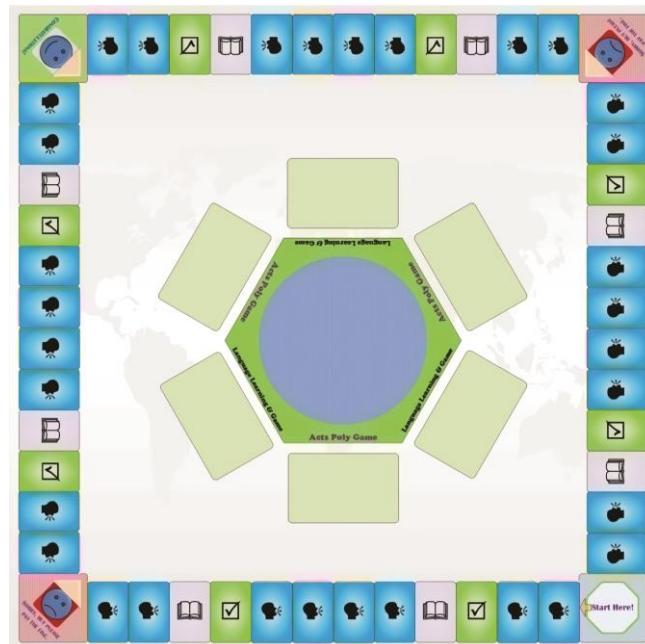
Jika biji dadu yang dijatuhkan oleh pemain dan angka dadu membawa gaco pada salah satu kotak diatas, maka pemain harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah yang sesuai dengan petunjuk kotak diatas.
 - b. Enam persegi panjang berukuran 10,5 cm x 17 cm yang diletakkan di tengah arena yang disusun di sekitar segi enam. Mereka berfungsi sebagai tempat kartu (kartu speaking, kartu writing, kartu reading, kartu grammar, kartu vokal, dan kartu konsonan).
2. Empat kotak (berukuran 10 cm x 10 cm) yang terdiri dari 1 Star Box, 1 Pinalty Box, 1 Luck Box, 2 Fine Boxes.
3. segi enam terletak di tengah arena dan berfungsi sebagai tempat gaco dan dadu untuk menentukan langkah sebelum pemain diperintah untuk melaju.



Gambar 1. Tampilan Permainan Act-Poly

Sebenarnya dalam permainan Act-Poly ada 6 simbol skill yang dilibatkan, namun disini peneliti hanya menekankan pada kemampuan pengucapan (*pronunciation*), dimana aspek pronunciation yang dinilai adalah kefasihan dalam pelafalan dan pengucapan, ketepatan dalam pelafalan dan




pengucapan, penekanan, dan intonasi. Sehingga hanya symbol berbicara  lebih dominan dalam permainan Act-poly, sedangkan symbol lain yang menjadi tambahan adalah  yang artinya bacaan dan  yang merupakan symbol ketatabahasaan, dimana simbol ketatabahasaan dan juga bacaan akan dinilai pronounciationnya. Sehingga model permainan Act-Polynya menjadi seperti ini:



Gambar 2. Arena Permainan Act-Poly untuk *Pronunciation*

Dengan Ketentuan:

Arena dalam permainan Act-Poly adalah papan atau area bermain untuk meletakkan semua alat permainan, kecuali lembar wacana. Arena Acts-Poly Game dapat dibuat dari banner dengan ukuran 100 cm x 100 cm, dimana terdapat:

1. Papan atau area bermain Acts-Poly Game dibuat dari banner dengan ukuran 1m x 1m
2. 54 persegi panjang yang terdiri dari:
 - a. 48 persegi panjang berukuran 6.5 cm x 9.5 cm disusun dalam baris untuk membentuk kotak besar. Dalam setiap persegi panjang, ada enam simbol yang menunjukkan kegiatan yang akan dilakukan oleh orang atau kelompok pemain;
 - b. 48 persegi panjang tersebut disusun per 12 persegi panjang tiap sisinya dengan ketentuan lebih banyak bagian speakingnya; dan
 - c. Enam simbol seperti:
 - 1)  artinya aktifitas membaca (terdiri dari 8 kotak).
 - 2)  artinya aktifitas berbicara (terdiri dari 32 kotak).
 - 3)  artinya ketatabahasaan (terdiri dari 8 kotak).

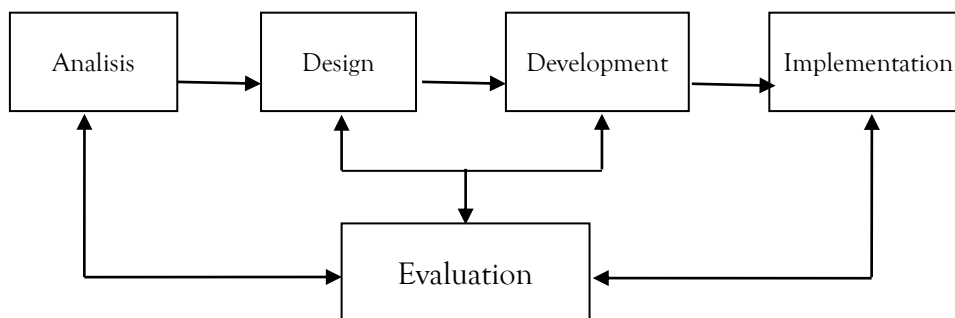
Jika biji dadu yang dijatuhkan oleh pemain dan angka dadu membawa gaco pada salah satu kotak diatas, maka pemain harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah yang sesuai dengan petunjuk kotak diatas.

3. Enam persegi panjang berukuran 10,5 cm x 16.8 cm yang diletakkan di tengah arena yang disusun di sekitar segi enam. Mereka berfungsi sebagai tempat kartu (kartu speaking, kartu reading, dan kartu grammar);

4. Empat kotak (berukuran 10.5 cm x 10.5 cm) yang terdiri dari 1 Kotak Star, 2 Kotak Hukuman, dan kotak kesempatan;
5. Segi enam terletak di tengah arena dan berfungsi sebagai tempat gaco dan dadu untuk menentukan langkah sebelum pemain diperintah untuk melaju; dan
6. Lingkaran ditengah papan permainan berdiameter 12.75 cm sebagai tempat jatuhnya dadu.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model procedural, model prosedural, yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah-langkah awal hingga langkah akhir (Setyosari, 2010, p. 200). Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan) or *Production* (produksi), *Implementation* (implementasi) or *Delivery* (penyampaian), and *Evaluation* (Evaluasi). Model desain ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram berikut :



Gambar 3. Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE

Produk yang dikembangkan berupa media permainan *Act-Poly* lebih khususnya untuk meningkatkan *pronunciation* pada kemampuan *speaking*. Proses perbaikan produk telah dilakukan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah produk permainan *Act-Poly* dinilai baik dan layak oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil telah dilakukan untuk mengevaluasi proses kualitas produk dan kualitas *pronunciation* peserta didik. Subjek uji coba adalah siswa kelas X IIS yang berjumlah 5 orang. Hasil dari uji skala kecil dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada alokasi waktu untuk menjawab untuk setiap siswa dan juga penambahan jenis hukuman. Setelah itu dilakukan ujicoba skala besar atau uji lapangan, yaitu peserta didik menjawab soal yang ada pada kartu yang ambil yang sesuai dengan tempat jatuhnya dadu (kartu *speaking*, *reading*, ataupun *grammar*), saat menjawab peneliti langsung menilai *pronunciation* siswa dan soal *pronunciation* yang dijadikan alat evaluasi berjumlah 20 soal, dengan kriteria soal *speaking you've got a friend* 2 soal, dan *reading* 2 soal, soal *speaking Strong wind* 2 soal, dan *reading* 2 soal, soal *speaking Malin Kundang* 2 soal, dan *reading* 2 soal, soal *speaking Issumboshi* 2 soal, *reading* 2 soal, dan *grammar* 2 soal, dan soal *speaking Cut Nyak Dhien* 2 soal.

Setiap siswa akan mendapatkan giliran pada permainan *Act-Poly*, pada setiap soal *speaking* mempunyai bobot nilai yang sama yaitu skala 0-4, dimana poin 4 bila jawabannya sempurna dan 0 bila jawabannya salah. Untuk kriteria soalnya dipilih sendiri oleh peneliti melalui pertimbangan tertentu, soal-soalnya adalah soal *speaking you've got a friend* 5 dan 6, dan *reading* nomor 1 dan 5, soal *speaking Strong wind* nomor 2 dan 3, dan *reading* nomor 1 dan 2, soal *speaking Malin Kundang* nomor 2 dan 3, dan *reading* nomor 2 dan 10, soal *speaking Issumboshi* nomor 2 dan 3, *reading* nomor 2 dan 3 juga, dan *grammar* 3 dan 4. Tabel berikut ini akan menjelaskan kriteria penilaiannya:

Tabel 1. Evaluasi jawaban *pronunciation* permainan Act-Poly

No	Aspek Pronunciation				Total
	Fluency	Accuracy	Stressing	Intonation	
1	1	1	1	1	4
2	1	1	1	1	4
3	1	1	1	1	4
4	1	1	1	1	4
5	1	1	1	1	4
6	1	1	1	1	4
7	1	1	1	1	4
8	1	1	1	1	4
9	1	1	1	1	4
10	1	1	1	1	4
11	1	1	1	1	4
12	1	1	1	1	4
13	1	1	1	1	4
14	1	1	1	1	4
15	1	1	1	1	4
16	1	1	1	1	4
17	1	1	1	1	4
18	1	1	1	1	4
19	1	1	1	1	4
20	1	1	1	1	4

*Keterangan :

1. Siswa mendapatkan poin 1 jika benar dan 0 jika salah;
2. Poin maksimal pada setiap soal adalah 4 jika benar semua; dan
3. Poin terendah pada setiap soal adalah 0 jika salah semua.

Instrumen non tes berupa angket untuk siswa kelas X IIS, angket untuk ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Teknologi & Informasi (PTI) Taman Siswa Bima 1 orang, dan untuk ahli materi yang merupakan 3 guru SMA Muhammadiyah Kota Bima.

Untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk permainan Act-Poly dianalisa menghitung prosentase ketuntasan belajar sehingga dapat diketahui ketuntasan belajar siswa. Untuk mengetahui berapa jauh ketuntasan belajar siswa digunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai rata-rata kelas, menggunakan rumus:

$$R = \left(\frac{\sum X}{N} \right)$$

(Depdiknas, 2003, p. 30)

Keterangan:

- R = nilai rata-rata kelas
 $\sum X$ = jumlah nilai yang diperoleh
 N = Jumlah siswa yang ikut tes

Ketuntasan Belajar Siswa Individu (KBSI), menggunakan rumus:

$$KBSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Depdiknas, 2003, p. 30)

Hasil penilaian angket yang pertama diberikan pada ahli materi. Setelah ahli materi memvalidasi materi berupa soal-soal, kemudian dilanjutkan pada penilaian angket untuk ahli media.

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Ideal}}$$

Adapun kriteria angka penilaian angket untuk ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Ahli Materi

Ranges	Indikator
1 s/d 60	Sangat Kurang
61 s/d 120	Kurang
121 s/d 180	Baik
181 s/d 240	Sangat Baik

Sedangkan untuk ahli media sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Angket Ahli Media

Ranges	Indikator
0 s/d 16	Sangat Kurang
17 s/d 32	Kurang
33 s/d 48	Baik
49 s/d 64	Sangat Baik

Hasil repon siswa telah diperoleh setelah melakukan uji skala Kecil pada produk *permainan Act-Poly*, Jumlah peserta didik yang diberikan angket adalah 5 orang, setelah itu dibandingkan dengan nilai hasil belajar siswa pada uji coba skala Besar, Adapun rumus yang dipakai dalam menganalisis hasil angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk ahli materi, peneliti telah melakukan validasi produk dan revisi produk, dalam hal ini yang telah ditunjuk sebagai ahli materi adalah bapak Sirajuddin, S. Pd, bapak Irfun S. Pd, dan bapak Deddy meirawan, S. Pd, mereka adalah adalah guru Bahasa Inggris SMA Muhammadiyah Kota Bima. Revisi pertama telah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 01 April 2019, adapun item yang dikoreksi adalah; a). Disesuaikan lagi isi materi dalam soal dengan target capaian pembelajaran sesuai dengan indikator Sk dan KD, b). Keakuratan logis materi dan soal HOTS lebih ditingkatkan lagi seusai dengan lingkungan nyata, c). Materi pendukung pembelajaran tentang penalaran lebih dikritiskan lagi, dan d) Perbanyak referensi supaya materi bisa lebih dimuktahirkan lagi. Setelah direvisi oleh para ahli materi yang telah dilakukan pada hari Senin tanggal 08 April 2019, tidak ada perbaikan lagi dari para ahli materi, artinya produk materi serta soal sudah dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan. Untuk hasil lengkap bisa dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Validasi oleh Ahli Materi terhadap Produk Permainan *Act-Poly*

No	Indikator penilaian	Butir Penilaian	Penilaian Awal				Hasil Akhir Produk			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)	SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Kesesuaian materi dengan	1		2	1		2	1		
		2		2	1		2	1		

	SK dan KD	3		3		3			
		4	1	2		3			
2	Keakuratan Materi dengan soal HOTS	5		2	1	2	1		
		6		2	1	2	1		
		7		1	2	1	2		
		8			1		1		
		9		2	1	3			
3	Pendukung Materi Pembelajaran	10		1	2	2	1		
		11		2	1	3			
		12		3		3			
		13		1	2	2	1		
4	Kemutakhiran Materi	14		3		3			
		15	3			3			
		16		2	1	2	1		
		17		1	2	2	1		
		18		2	1	3			
		19		1	2	2	1		
		20		2	1	2	1		
Jumlah yang dipilih			4	34	20	0	45	13	0
Total			16	102	40	0	180	39	0
Total Keseluruhan (max 240)				158				219	

Sedangkan hasil analisis angket ahli materi diperoleh hasil penilaian dari empat indikator penilaian, yaitu; Kesesuaian materi dengan SK dan KD, Keakuratan Materi dengan soal HOTS, Pendukung Materi Pembelajaran dan Kemutakhiran Materi. Hasil penilaian produk awal dari ahli materi diperoleh 4 item (centang) memilih 'Sangat baik'. Sedangkan 34 item (centang) memilih 'baik', 40 item (centang) dipilih "kurang" dan 0 untuk item 'sangat kurang'. Sehingga nilai total keseluruhannya adalah 158. Selanjutnya hasil penilaian produk akhir dari ahli materi diperoleh 45 item centang dipilih 'sangat baik' dan 13 item centang yang dipilih 'baik' dan tidak ada centang atau penilaian untuk 'sangat kurang'. Sehingga total keseluruhan nilai adalah 219. Sehingga nilai revisi produk akhir materi dinilai sangat layak untuk digunakan oleh siswa.

Validator untuk ahli media adalah Ilyas, M. Pd, selaku dosen Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Taman siswa. Data dan saran yang ada pada media permainan *Act-Poly* dari ahli media telah digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan soal dan media yang dibuat. Revisi pertama telah dilaksanakan pada hari Selasa 02 April 2019, adapun item yang dikoreksi adalah a) perbaikan tampilan produk pada papan *Act-Poly* dan juga ukuran kartu pertanyaan yang terlalu kecil. b) Tampilan warna serta tampilan huruf pada permainan *Act-Poly* dan juga kartu pertanyaan lebih dicerahkan lagi. c). penyajian soal dalam media permainan *Act-Poly* lebih disesuaikan lagi dengan lingkungan siswa. Setelah produk direvisi oleh ahli media pada Selasa tanggal 09 April 2019, tidak ada perbaikan dari ahli media. Artinya produk media permainan *Act-Poly* sudah dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan. Untuk revisi lengkap bisa dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Validasi oleh Ahli Media terhadap Produk Permainan *Act-Poly*

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Revisi Tahap 1				Validasi Produk			
			SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)	SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
1	Tampilan produk	1. Tampilan depan			1		1			
		2. Tampilan dadu			1		1			
		3. Tampilan kartu			1			1		
		4. Tampilan gaco			1			1		
2	Kualitas produk	5. Tampilan huruf		1					1	
		6. Tampilan warna		1			1			
		7. Tingkat interaktivitas			1		1			
		8. Kemudahan kemudahan			1		1			
		9. Efisiensi		1			1			
		10. Fleksibilitas		1					1	
3	Penyajian soal dalam media permainan <i>Act-Poly</i>	11. Penyajian soal		1			1			
		12. Keterbacaan		1			1			
		13. Kesesuaian soal dengan materi		1			1			
		14. Kesesuaian soal HOTS dengan taraf berpikir siswa		1					1	
		15. Soal-soal dapat meningkatkan kognitif siswa			1			1		
		16. Soal-soal dapat meningkatkan motivasi siswa			1			1		
Jumlah yang dipilih			0	8	8	0	11	5	0	0
Total			0	24	16	0	44	15	0	0
Total Keseluruhan (max 64)			40				59			

Pada tahap validasi pada tabel di atas, pada bagian sebelum direvisi tidak ada pilihan jawaban untuk kategori “Sangat Baik”, hanya ada 8 pilihan untuk kategori “baik” dan 8 jawaban juga untuk kategori “Kurang”, sedangkan setelah direvisi, ada 11 item jawaban penilaian untuk kategori “Sangat Baik” dan 5 jawaban untuk kategori “Baik”. Nilai total sebelum direvisi 40 dari total nilai maksimal 64, sehingga bisa disimpulkan jika media sebelum direvisi berada pada kategori “Baik”, sedangkan setelah direvisi menjadi 59 dari total nilai maksimal 64 juga, jadi bisa disimpulkan jika setelah direvisi berada pada kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diimplementasikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil analisis angket siswa yang merupakan data pendukung juga menunjukkan bahwa persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket nomor 1 sampai dengan 5 adalah sebesar 92.3%, artinya 92.3% siswa sangat menyukai penyajian materi dan soal yang tertuang dalam permainan *Act-Poly*. Persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket nomor 6 sampai dengan 9 adalah sebesar 92.3% juga, artinya siswa sangat menyukai tentang permainan *Act-Poly*. Persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket terakhir yaitu nomor 10 sampai dengan 16 adalah sebesar 95.7% juga, artinya siswa sangat menyukai tentang penyajian soal-soal yang termuat khususnya soal speaking HOTS. Persentase siswa yang menjawab sangat setuju untuk semua pertanyaan adalah 75.2%, artinya

kriterianya berada pada level tinggi, sedangkan persentase siswa yang menjawab cukup setuju untuk semua pertanyaan adalah 24.8% artinya kriterianya berada pada level rendah. Sehingga total keseluruhan persentase rata-rata keseluruhannya adalah 93.5%, artinya kriterianya berada pada level sangat tinggi sehingga dapat diintegrasikan jika penggunaan permainan Act-Poly untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) untuk speaking sangat layak.

Pada uji coba lapangan, produk permainan Act-Poly diimplementasikan pada seluruh siswa kelas X IIS yang berjumlah 26 orang. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah pada pre-test, persentase rata-rata hasil jawaban siswa adalah 45.34% pada kategori “Cukup” dan tingkatan kesulitan soal dirasa “Cukup sulit” oleh siswa, sedangkan pada posttest, persentase rata-rata hasil jawaban siswa adalah 71.92% pada kategori “Baik” dan tingkatan kesulitan soal telah dirasa “Mudah” oleh siswa. Jadi peningkatan keberhasilan siswa adalah 26.58%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap soal-soal dalam permainan Act-Poly, hasil penilaian produk awal dari ahli materi diperoleh 4 item (centang) memilih ‘Sangat baik’. Sedangkan 34 item (centang) memilih ‘baik’, 40 item (centang) dipilih “kurang” dan 0 untuk item ‘sangat kurang’. Sehingga nilai total keseluruhannya adalah 158. Selanjutnya hasil penilaian produk akhir dari ahli materi diperoleh 45 item centang dipilih ‘sangat baik’ dan 13 item centang yang dipilih ‘baik’ dan tidak ada centang atau penilaian untuk ‘sangat kurang’. Sehingga total keseluruhan nilai adalah 219 dari total maksimal 240. Sehingga nilai revisi produk akhir materi dinilai sangat layak untuk digunakan oleh siswa, (2). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, pada bagian sebelum direvisi tidak ada pilihan jawaban untuk kategori “Sangat Baik”, hanya ada 8 pilihan untuk kategori “baik” dan 8 jawaban juga untuk kategori “Kurang”, sedangkan setelah direvisi, ada 11 item jawaban penilaian untuk kategori “Sangat Baik” dan 5 jawaban untuk kategori “Baik”. Nilai total sebelum direvisi 40 dari total nilai maksimal 64, sehingga bisa disimpulkan jika media sebelum direvisi berada pada kategori “Baik”, sedangkan setelah direvisi menjadi 59 dari total nilai maksimal 64 juga, jadi bisa disimpulkan jika setelah direvisi berada pada kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diimplementasikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, (3). Hasil analisis angket siswa juga menunjukkan bahwa persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket nomor 1 sampai dengan 5 adalah sebesar 92.3%, artinya 92.3% siswa sangat menyukai penyajian materi dan soal yang tertuang dalam permainan Act-Poly. Persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket nomor 6 sampai dengan 9 adalah sebesar 92.3% juga, artinya siswa sangat menyukai tentang permainan Act-Poly. Persentase rata-rata per aspek pertanyaan angket terakhir yaitu nomor 10 sampai dengan 16 adalah sebesar 95.7% juga, artinya siswa sangat menyukai tentang penyajian soal-soal yang termuat khususnya soal speaking HOTS. Persentase siswa yang menjawab sangat setuju untuk semua pertanyaan adalah 75.2%, artinya kriterianya berada pada level tinggi, sedangkan persentase siswa yang menjawab cukup setuju untuk semua pertanyaan adalah 24.8% artinya kriterianya berada pada level rendah. Sehingga total keseluruhan persentase rata-rata keseluruhannya adalah 93.5%, artinya kriterianya berada pada level sangat tinggi sehingga dapat diintegrasikan jika penggunaan permainan Act-Poly untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) untuk speaking sangat layak, DAN (4). Pada uji coba lapangan, produk permainan Act-Poly diimplementasikan pada seluruh siswa kelas X IIS yang berjumlah 26 orang. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah pada pre-test, persentase rata-rata hasil jawaban siswa adalah 45.34% pada kategori “Cukup” dan tingkatan kesulitan soal dirasa “Cukup sulit” oleh siswa, sedangkan pada posttest, persentase rata-rata hasil jawaban siswa adalah 71.92% pada kategori “Baik” dan tingkatan kesulitan soal telah dirasa “Mudah” oleh siswa. Jadi peningkatan keberhasilan siswa adalah 26.58%.

DaftarPustaka

- Depdiknas. (2003). *Patent No. 20 Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia.
- Jasson. (2016). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: ANDI.

- Kuswardayan, I., & Sunaryo, D. (2012). Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal ITS* , Halaman 255-260.
- Moedjito. (2015). *Acts-poly game: Permainan bahasa inggris terpadu berbasis thingking globally, acting locally*. Selong: Unpublished Report.
- Mustadi, A. (2013). *Communicative Competence Based Language Teaching: An English Course Design for Primary Teacher Education*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Rosalina. (2017). Efektifitas Penggunaan Jazz Chant dalam mengajarkan Pengucapan Bahasa Inggris kepada Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Tanjung Raja. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Volume 2 Nomor 1*, pp. 128-132. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyowati, dkk. (2017). Pelatihan Pelafalan Kata-Kata Bahasa Inggris dalam Rangka Meningkatkan Kualitas pengajaran Guru-guru Sakinah English Course. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (E-DIMAS)* , Volume 08 (01 Maret 2017), Halaman 1-10.
- Slamet, S. Y. (2015). *Keterampilan Berbahasa*. Surakarta: UNS Press.
- Zamroni, Suryaman, & Jalaluddin. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. *Jurnal Teknika* , Volume 5, Halaman 1156-1166.