

**REMEDIAL KESULITAN *YES/NO QUESTIONS* MELALUI
PENGEMBANGAN MEDIA *YES/NO GAMES KIT* PADA
KELAS II MI AL- HIDAYAH SUKONOLO
BULULAWANG**

SKRIPSI



Oleh:

Elvi Hidayati Nur Laili

NIM. 17140036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2021

HALAMAN JUDUL

**REMEDIAL KESULITAN *YES/NO QUESTIONS* MELALUI
PENGEMBANGAN MEDIA *YES/NO GAMES KIT* PADA
KELAS II MI AL- HIDAYAH SUKONOLO BULULAWANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

Elvi Hidayati Nur Laili

NIM. 17140036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

**REMEDIAL KESULITAN *YES/NO QUESTIONS* MELALUI
PENGEMBANGAN MEDIA *YES/NO GAMES KIT* PADA
KELAS II MI AL-HIDAYAH SUKONOLO BULULAWANG**

SKRIPSI

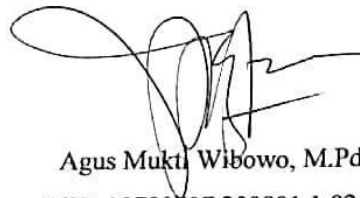
Oleh:

ELVI HIDAYATI NUR LAILI

NIM. 17140036

Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 19780707 200801 1 021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 20064 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**REMEDIAL KESULITAN YES/NO QUESTIONS MELALUI
PENGEMBANGAN MEDIA YES/NO GAMES KIT PADA KELAS II MI
AL-HIDAYAH SUKONOLO BULULAWANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Elvi Hidayati Nur Laili (17140036)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Juni 2021 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd
NIP. 197902022006042003

Sekretaris Sidang

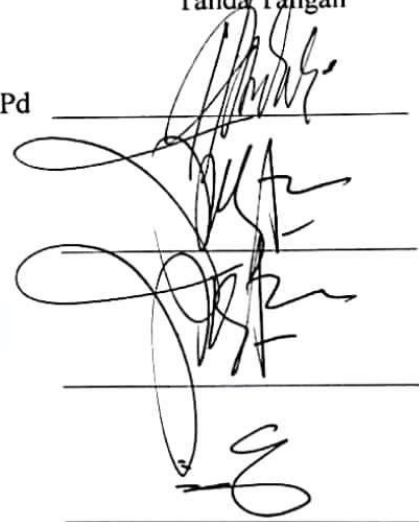
Agus Mukti Wibowo, M. Pd
NIP. 197807072008011021

Pembimbing

Agus Mukti Wibowo, M. Pd
NIP. 197807072008011021

Penguji Utama

Dr. Abd. Gafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kehadiran baginda Rasulullah SAW.

Karya skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Keluarga peneliti, khususnya Bapak Aminnuddin yang telah membantu dari segi psikologis dan materiil, kakek Widji yang membantu peneliti dalam pembuatan media, juga kepada Ibu Yun Rotul 'Aini, Bapak Kurniawan dan Nenek Alfiyah yang turut serta memberikan dukungan dan doa kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah ini berlangsung.

Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen pembimbing dan dosen wali yang telah sabar dalam membimbing dan mengarahkan untuk tercapainya penelitian ini. Terimakasih atas segala upaya yang diberikan dan mohon maaf atas kekurangan yang terdapat pada penulisan ini.

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ء

“Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik.”

(Q.S Al Ankabut : 69)

Agus Mukti Wibowo, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Elvi Hidayati Nur Laili

Malang, 21 Mei 2021

Lam : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Elvi Hidayati Nur Laili

NIM : 17140036

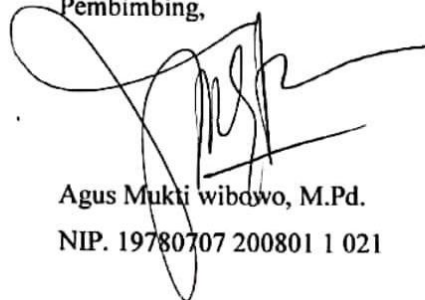
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Remedial *Yes/No Questions* melalui Media *Yes/No Games Kit*
pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Agus Mukti wibowo, M.Pd.

NIP. 19780707 200801 1 021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elvi Hidayati Nur Laili
NIM : 17140036
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Remedial *Yes/No Questions* melalui Media *Yes/No Games Kit*
pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 21 Mei 2021

Yang telah menyatakan,



Elvi Hidayati Nur Laili

NIM. 17140036

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, atas rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, penulisan skripsi berjudul “Remedial Kesulitan Yes/No Questions melalui Media Yes/No Games Kit pada Siswa Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam tak lupa kita limpahkan kepada pembimbing umat dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini diajukan sebagai pemenuhan tugas akhir dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S-1). Keberhasilan peneliti dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari pihak-pihak yang ikut andil dari berbagai sisi, untuk itu rasa terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag. dan Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Nur Fitria Anggrisia, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, dan penilaian terhadap pengembangan media *yes/no games kit*.
6. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku validator desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, dan penilaian terhadap pengembangan media *yes/no games kit*.
7. Ummi Kulsum, S.Pd selaku validator praktisi pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, dan penilaian terhadap pengembangan media *yes/no games kit*.

8. Syaiful, S.Pd dan Ummi Kulsum, S.Pd selaku kepala sekolah dan Guru Bahasa Inggris kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang serta segenap guru MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Orang tua penulis, Kakek Widji, dan Nenek Alfiyah selaku keluarga yang selalu memberikan dukungan selama proses penelitian ini.
10. Seluruh mahasiswi PGMI E angkatan 2017 khususnya Roshydatul Istiqomah, Maulida Imania, Isnaini Nur Rochmah, dan Anggur Nur Fatimah yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan proses pengembangan dan penulisan skripsi.
11. Semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian media dan skripsi. Ucapan terimakasih penulis sampaikan semoga kebaikan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT.
12. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off.*

Akhir kata, penulis menyadari atas kekurangan yang terdapat pada penulisan skripsi ini. Tentunya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian yang telah dilakukan dapat menambah wawasan dan wacana keilmuan bagi semua pihak yang terlibat dan berkepentingan. Amin.

Malang, 1 Juni 2021

Peneliti

Elvi Hidayati Nur Laili

NIM. 17140036

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

B. Vokal Diphthong

أو	=	Aw
أي	=	Ay
أو	=	Û
إي	=	Î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Orisinalitas Penelitian	9
I. Definisi Operasional.....	12
J. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Remedial.....	15
2. Yes/No Questions	22

3. Media Pembelajaran	27
B. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Coba	37
1. Desain Uji Coba	37
2. Subyek Uji Coba.....	37
3. Jenis Data.....	37
4. Instrumen Pengumpulan Data	38
5. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Deskripsi Data.....	54
BAB V PEMBAHASAN	66
A. Analisis Kesulitan Siswa.....	66
B. Analisis Spesifikasi Pengembangan Media	68
C. Analisis Kelayakan dan Kemenarikan Media	77
D. Analisis Peningkatan Hasil Remedial Kesulitan Materi <i>Yes/No Questions</i>	85
BAB VI PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	10
Tabel 2.1 Kerangka Berfikir	32
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk	42
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	42
Tabel 4. 1 Data Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi	56
Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Desain.....	57
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain	58
Tabel 4. 5 Data Validasi Praktisi Pembelajaran.....	58
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran	59
Tabel 4. 7 Data Kemenarikan Media	60
Tabel 4. 8 Data Hasil Uji Coba	61
Tabel 4. 9 Mean selisih pretest dan posttest.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus model pengembangan ADDIE	35
Gambar 4. 1 Bagian luar papan.....	48
Gambar 4. 2 Bagian dalam papan	49
Gambar 4. 3 Papan ditutup bagian depan.....	50
Gambar 4. 4 Papan ditutup bagian belakang.....	50
Gambar 4. 5 Keping jawaban.....	51
Gambar 4. 6 Keping skor	51
Gambar 4. 7 Papan skor kompetisi	52
Gambar 4. 8 Papan lembar kerja siswa	53
Gambar 4. 9 Keping skor kompetisi	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

Lampiran 2: Bukti Konsultasi

Lampiran 3: Instrumen Validasi Materi

Lampiran 4: Instrumen Validasi Desain

Lampiran 5: Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

Lampiran 6: Hasil Respon Kemenarikan Siswa

Lampiran 7: Lembar Pre-tes

Lampiran 8: Lembar Pos-tes I

Lampiran 9: Lembar Pos-tes II

Lampiran 10: Dokumentasi

ABSTRAK

Laili, Elvi Hidayati Nur. 2021. *Remedial Kesulitan Yes/No Questions melalui Media Yes/No Games Kit pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Agus Mukti Wibowo, M.Pd.

Muatan lokal mata pelajaran Bahasa Inggris yang terdapat pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang mengalami kesulitan pada materi *yes/no questions*, media pembelajaran yang kurang atraktif menurunkan semangat siswa ketika KBM. Agar motivasi siswa meningkat, peneliti mengembangkan sebuah media yang atraktif.

Tujuan pengembangan media *yes/no games kit* untuk mengetahui kesulitan siswa, spesifikasi media, tingkat kelayakan dan kemenarikan media, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi *yes/no questions* kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menerapkan model ADDIE. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang sebanyak 31. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*.

Pengembangan media *boardgames* ini menghasilkan produk media bernama media *yes/no games kit*. Hasil validasi produk media oleh validator materi memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 90%, validator media 93,3% dengan kriteria sangat valid, validator praktisi pembelajaran 88,6% dengan kriteria sangat valid. Tingkat kemenarikan media yang di dapat dari respons siswa memperoleh 96%. Rerata hasil uji coba meningkat dari saat *pretest* 37 menuju *posttest* 79. Pada uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} (7,50) > t_{tabel} (2,042)$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat peningkatan pemahaman materi *yes/no questions* melalui penerapan media *yes/no games kit*. Produk media ini dapat digunakan secara individu, berkelompok, maupun berkompetisi. Media disajikan secara kontekstual dengan dicantumkan contoh soal yang didasarkan pada karakteristik siswa.

Kata Kunci: Remedial, *yes/no questions*, pengembangan media.

ABSTRACT

Laili, Elvi Hidayati Nur. 2021. *Remedil dificulty Yes / No Questions by Development Media Yes / No Games Kit for Second Class Elementary Islamic School Al-Hidayah Sukonolo Bululawang*. Thesis, Department teacher and primary school, Faculty Tarbiyah and Teacher Training, University Islamic state Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Agus Mukti Wibowo magister Education.

The lesson local a English language at second class Elmentary Islamic school Al-Hidayah Sukonolo Bululawang has difficulty in yes/no questions, media learning are less attractive reduce students' enthusiasm eaching and learning activities. To increase student motivation, researchers developed an attractive media.

The purpose development media yes/no games kit find a students' difficulties, media specifications, the level appropriateness and attractiveness the media, and the effectiveness of the media in improving the understanding yes/no questions second class Elmentary Islamic school Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

The research type is Research and Development by applying the ADDIE model. The sample this study was second class at Elmentary Islamic school Al-Hidayah Sukonolo Bululawang on 31. The data collection techniques in this study used questionnaires, tests, interviews, observation, and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative techniques. The research design was one group pretest-posttest.

The media development boardgames resulted media product it is media yes / no games kit. The results validation product media by the validator material met the criteria is very valid with a percentage 90%, the media validator was 93.3% with very valid criteria, the validator for learning practitioners was 88.6% with very valid criteria. The level of media attractiveness obtained from student responses obtained 96%. In the t-test with a significance level of 0.05, the results of tcount (7.50) > t table (2.042) mean that Ho is rejected and Ha is accepted. Thus, there is an increase in understanding of the yes / no questions material through the application of the yes / no games kit media. This media product can be used individually, in groups, or in competition. The media is presented contextually with examples of questions based on characteristic student.

Keywords: *Remedial, yes / no questions, Development Media*

ملخص

ليلي, ألفي هدايتي نور. 2021. تقرار الصعوبة نعم / لا بالطور الوسائل نعم / لا لصف الثاني المدرسة الابتدائية الإسلامية سوكنالا بولو لاوانج. البحث العلمي. قسم إعداد المعلمي المدرس الابتدائية, كلية علوم التربية والتعليم. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشريف: أغوص ويووا الماجستير التعليم.

المحتوى المحلي ادرس اللغة الإنجليزية لا لصف الثاني المدرسة الابتدائية الإسلامية سوكنالا بولو لاوانج يواجه الصعوبة في أسئلة نعم / لا, وسائل التعلم الأقل جاذبية تقلل من حماس الطلاب أثناء أنشطة التدريس والتعلم. من أجل زيادة تحفيز الطلاب, طور الباحث وسائل جاذبة. غرض الطور وسائل نعم / لا ألعاب كيط لمعرفة صعوبات الطلاب, مواصفات الوسائل, ومستوى ملاءمة وجاذبية الوسائل, وفعالية وسائل الإعلام في تحسين فهم أسئلة نعم / لا لصف الثاني المدرسة الابتدائية الإسلامية سوكنالا بولو لاوانج نوع البحث هو البحث والتطوير من خلال تطبيق نموذج أددي. كانت عينة طالباً من الصف المدرسة الابتدائية الإسلامية سوكنالا بولو لاوانج على 31. واستخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات والاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. استخدم تحليل البيانات التقنيات النوعية والكمية. كان تصميم البحث مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي. تطوير وسائل ألعاب الطاولة منتج وسائل يسمى وسائل مجموعة ألعاب نعم / لا. نتائج التحقق من صحة المنتج الإعلامي من قبل مدقق المواد المعايير الصالحة للغاية بنسبة 90%, وكان مدقق الوسائل 93,3% بمعايير صالحة للغاية, وكان المدقق لممارسي التعلم 88,6% بمعايير صالحة للغاية. حصل مستوى الجاذبية الإعلامية من استجابات الطلاب على 96%. في اختبارات بمستوى دلالة 0,05% فإن نتائج ت حسب (7,50) < ت جدول (2.042) تعني رفض ه أو وقبول ه أ وبالتالي, هناك زيادة في فهم مادة الأسئلة بنعم / لا من خلال تطبيق وسائل مجموعة الألعاب بنعم / لا. يمكن استخدام منتج الوسائل هذا بشكل فردي أو في مجموعات أو في منافسة. يتم تقديم الوسائل في سياق مع أمثلة من الأسئلة التي تستند إلى خصائص الطلاب.

الكلمة الأساسية: تقري, أسئلة نعم / لا , تطوير السائل.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan interdependensi antar bangsa membuat bahasa Inggris menjadi suatu keharusan untuk dipelajari. Kedudukan bahasa Inggris di Indonesia sendiri adalah sebagai bahasa asing, sehingga bahasa tersebut akan dipelajari pada sekolah-sekolah namun tidak untuk dipraktikkan secara luas dalam kehidupan sehari-harinya.¹

Pengajaran Bahasa Inggris di sekolah sangat penting karena sebagian besar kata pengantar dalam ilmu pengetahuan dan teknologi berbahasa Inggris, maka dengan mempelajari bahasa Inggris dapat mempermudah anak dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.² Pembelajaran ini menjadi penting bagi anak-anak agar mereka mampu bersaing dalam kancah internasional.³

Kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris, antara lain:⁴ *listening skill, speaking skill, reading skill, writing skill*. *Listening skill* adalah kemampuan seseorang ketika mendengar sebuah ungkapan ia dapat menangkap dan memahami apa maksud dari si pembicara, kemudian *speaking skill* adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu ide secara lisan dan dapat dipahami oleh pendengar, *reading skill* adalah kemampuan

¹ Iriany Kesuma Wijaya, 2015. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol 14. No. 2 *Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*, hlm. 122

² Sjafty Nursiti Maili, 2018. Jurnal Pendidikan Unsika. Vol 6. No. 1 *Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan*, hlm. 25

³ Arny Irhani Asmin, 2013. Prosiding Seminar Nasional. Vol 2. No.1 *Pengenalan dan Peningkatan Minat Anak Usia Dini untuk Mempelajari Bahasa Inggris*, hlm. 191

⁴ Iriany Kesuma W. *op.cit.*, hlm. 121

seseorang untuk memahami sumber yang telah dibaca, *writing skill* adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan dengan baik sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Sedangkan tujuan akhir dari sebuah pengajaran bahasa adalah kemampuan mengaplikasikannya untuk berkomunikasi.

Sebagian besar anak-anak mengalami kesulitan dalam pengimplementasian bahasa inggris, karena banyak dari mereka tidak mengasah pembelajaran yang telah diterima, selain itu permasalahan ini juga disebabkan karena tidak semua orang tua bisa berbahasa inggris. Sehingga orang tua tidak bisa melatih keterampilan berbahasa inggris peserta didik di rumah atau dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kesulitan dalam materi yang berpengaruh pada *speaking skill* adalah *Yes/No Questions*.

Yes/No Questions adalah salah satu pola yang sederhana untuk menerapkan komunikasi dengan bahasa inggris dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang terjalin melalui *yes/no questions* dapat menumbuhkan kemampuan *speaking* dan *listening skill* anak, selain itu tanpa disadari anak telah mengasah komponen bahasa inggris lainnya, seperti *grammar*, *vocabulary*, dan *pronunciation*.⁵ Meskipun materi *yes/no questions* dianggap sebagai pola pertanyaan mendasar dalam sebuah konsep pertanyaan, hasil wawancara dengan guru bahasa inggris kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang menyatakan bahwa pemahaman peserta didik pada materi *yes/no questions*

⁵ Kasihani K.E Suyanto, *English for Young Learners*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007). Hlm. 43

masih rendah, hal tersebut dikarenakan banyaknya peserta didik yang tidak mendengarkan saat guru menjelaskan. Selain itu, guru juga menjabarkan mengenai kesulitan yang dialami oleh peserta didik, kesulitan tersebut seperti: 1) Peserta didik tidak mampu menempatkan jawaban “*Yes, I did*” dan “*No, I didn’t*” pada pertanyaan yang disuguhkan, 2) Peserta didik kesulitan menggabung “*Yes*” dengan “*I did*” dan “*No*” dengan “*I didn’t*”, sehingga sering tertukar tempat menjadi “*Yes, I didn’t*” dan “*No, I did*”.⁶

Berdasarkan dokumentasi pra-observasi pada materi *yes/no questions* mendapatkan hasil bahwa kesulitan rata-rata yang dialami oleh para peserta didik dalam soal *yes/no questions* mencakup kesalahan-kesalahan umum yang memang kerap kali terjadi dalam lingkup peserta didik setingkatnya. Seperti: 1) kurangnya menambahkan kata *not* pada jawaban *negative sentences*, 2) salah menyusun pola kalimat pada jawaban *affirmative sentences*, misal: peletakan kata *yes, this is* menjadi *yes, is this*, 3) kesalahan dalam menentukan sudut pandang *subject* atau *object* pada kalimat yang dituju, misal: dalam suatu contoh pertanyaan *do you go to school by a car?* Kesalahan umumnya adalah mereka menjawab *yes, you do / no, you do not* di mana jawaban yang benar seharusnya *yes, I do / no, I do not*. Melalui dokumentasi tersebut didapatkan bahwa 80% dari 31 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM.

Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran kurang interaktif sehingga tidak menarik perhatian

⁶ Wawancara dengan Ummi Kulsum, tanggal 4 maret 2021 di kantor MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas II, beliau hanya mengandalkan media papan tulis ketika menerangkan materi *yes/no questions*. Hal tersebut didasarkan pada kenyataan mengenai penyebab kesulitan pembelajaran bahasa Inggris salah satunya adalah karena kurangnya minat siswa ketika pembelajaran.⁷ Sehubungan dengan konsep Behaviorisme bahwa pengalaman belajar yang tidak menyenangkan akan berujung pada kemampuan siswa dalam mendapatkan pengetahuan.⁸

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah dengan menggunakan sebuah media. Media digunakan oleh pengajar sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar,⁹ media yang interaktif dapat menimbulkan komunikasi multi arah, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.¹⁰

Salah satu bentuk media interaktif adalah *board games*, media ini memiliki berbagai macam varian seperti Monopoly, Snake and Ladder, Jigsaw Puzzle, dan Kim's. Penelitian yang telah dilakukan oleh Adil Ganda Subrata Jaya Negara pada tahun 2016 mengenai penggunaan media papan kata untuk meningkatkan keterampilan *speaking* bahasa Inggris materi *conversation* siswa kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo telah berhasil.

Penelitian serupa akan dilakukan dengan mengembangkan varian baru dari media *board games*, media pembelajaran *education games* yang berbasis non

⁷ Hermayawati, 2010. Jurnal Sosio – Humaniora. Vol.1 No. 1 *Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa*, hlm. 11

⁸ Ibid., hlm. 10

⁹ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Press, 2018), hlm. 4

¹⁰ Ibid., hlm. 6

internet, yaitu *yes/no games kit*. Hal ini dikarenakan meskipun teknologi informasi telah berkembang dan Indonesia sudah harus mulai beradaptasi dengan era megatren, namun masih banyak peserta didik di daerah pedesaan yang tidak memiliki *smartphone* sendiri, hal ini membuat adanya keterbatasan waktu dalam penggunaannya dan dalam masalah lain tidak adanya uang untuk membeli paket data. Dilatarbelakangi oleh kondisi ekonomi tersebut, peneliti mengembangkan varian baru dari media *board games* dengan mengoptimalkan gaya magnetik salah benar dari jawaban yang dipilih.

Berdasarkan paparan di atas, maka diperlukan adanya Remedial Kesulitan *Yes/No Questions* melalui Media *Yes/No Games Kit* pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kesulitan siswa dalam materi *yes/no questions* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?
2. Bagaimana spesifikasi media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?
3. Bagaimana kelayakan dan kemenarikan media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?
4. Bagaimana peningkatan hasil remedial kesulitan materi *yes/no questions* melalui media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kesulitan siswa dalam materi *yes/no questions* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.
2. Untuk mengetahui spesifikasi media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang
3. Untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media *yes/no games kit* dalam remedial kesulitan *yes/no questions* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil remedial kesulitan materi *yes/no questions* melalui media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah/ Guru

Melalui media *yes/no games kit* diharapkan dapat memberikan inovasi kepada guru dalam membuat sebuah media pembelajaran. Media ini juga diharapkan dapat berkontribusi untuk melatih kreativitas guru dalam pembuatan media.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran baru *yes/no games kit* ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi *yes/no questions*.

3. Bagi Peneliti

Media *yes/no games kit* ini dapat dikembangkan lagi untuk mengatasi kesulitan lain yang ada dalam pembelajaran. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pedoman dan memiliki kontribusi dalam pengembangan tersebut.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *yes/no games kit* didesain semenarik mungkin agar siswa dapat semangat dan fokus dalam pembelajaran materi *yes/no questions*.
2. Media *yes/no games kit* ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi, karena siswa akan langsung mengetahui salah benarnya jawaban melalui *feedback* yang diberikan oleh media.
3. Media *yes/no games kit* ini bisa digunakan secara individu, berkelompok, atau bahkan disajikan dalam bentuk kompetisi.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk menghindari kesalahpahaman dengan pokok permasalahan, maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah yang bertujuan agar peneliti

lebih fokus dalam penelitiannya. Ruang lingkup dibatasi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Penelitian media *yes/no games kit* ini menggunakan siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang sebagai subjek.
2. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran materi *yes/no questions*.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa pada materi *yes/no questions* sebelum dan sesudah memakai media *yes/no games kit*.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah produk varians baru dari *Board Games* dengan memuat pertanyaan dan jawaban yang mengandung materi *yes/no questions*.

Media *yes/no games kit* yang dikembangkan ini mencakup:

1. Papan media yang terdiri dari:
 - a. Soal
 - b. Jawaban
 - c. Informasi media
 - d. Cara penggunaan
2. Keping jawaban yang terdiri dari:
 - a. *Yes/no*
 - b. *'be'* dan *subject* atau *demonstrative pronoun*
3. Keping skor yang terdiri dari:
 - a. Keping skor tanpa magnet

- b. Keping skor dengan magnet
- 4. Papan skor kompetensi
- 5. Papan lembar kerja siswa

H. Originalitas Penelitian

Penelitian ini dilandasi oleh penelitian terdahulu, berikut adalah hasil dari penelitian-penelitian tersebut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Ratminingsih berjudul “Implementasi Board Games dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh board games terhadap hasil belajar bahasa inggris siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV, V, dan VI di 9 kecamatan menggunakan penelitian quasi experimental.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ayu Nur Wulandari berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran kosakata bahasa inggris terhadap hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan penelitian quasi eksperimen.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Kartini Reny Intan Permana berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Magnetik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata pada Kelas II SDN Mojosari”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu bergambar magnetic sebagai proses pembelajaran pada bahasa inggris di

SDN Mojosari. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Suryanti berjudul “Penggunaan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan *Yes/No Questions*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan sekumpulan gambar dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan *Yes/No Questions* pada siswa kelas VI di SDN 013 Kuantan Mudik menggunakan desain PTK.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Adil Ganda Subrata Jaya Negara berjudul “Penggunaan Media Papan Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking Bahasa Inggris Materi *Conversation* Siswa Kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan kata pada keterampilan *speaking* bahasa inggris. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV menggunakan penelitian tindakan kelas.

Tabel 1.1

Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ni Made Ratminingsih, “Implementasi Board Games dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris”. (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 24, 2018)	Jenis media yang digunakan	Varian board games yang digunakan	Membuat varian games baru, yaitu <i>yes/no games kit</i>

2.	Dewi Ayu Nur Wulandari, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris". (PARADIGMA Vol 18, 2016)	Menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris	Media yang digunakan berbasis multimedia	Media yang digunakan offline dapat disentuh secara langsung
3.	Diah Kartini Reny Intan Permana, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Magnetik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata pada Kelas II SDN Mojosari". (Jurnal Pendidikan Vol. 1, 2014)	Magnetik digunakan dalam pengembangan media agar lebih menarik	Media yang digunakan kartu bergambar	Media berbentuk tetesan air
4.	Suryanti, "Penggunaan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan <i>Yes/No Questions</i> ". (Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 2, 2016)	Penelitian pada materi <i>yes/no questions</i>	Menggunakan media gambar	Menggunakan media <i>yes/no games kit</i>
5.	Adil Ganda Subrata Jaya Negara, "Penggunaan Media Papan Kata untuk Meningkatkan Keterampilan <i>Speaking Conversation</i> Siswa Kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo". (Skripsi, 2016)	Media yang digunakan berbentuk papan kata dan materi yang ditinjau adalah <i>conversation</i>	Media yang digunakan berbentuk papan kata dan penelitian difokuskan pada materi <i>conversation</i>	Media yang digunakan adalah <i>yes/no games kit</i> dan penelitian difokuskan pada pemahaman materi <i>yes/no questions</i>

Penelitian oleh Adil Ganda Subrata Jaya Negara berjudul “Penggunaan Media Papan Kata untuk Meningkatkan Keterampilan *Speaking* Bahasa Inggris materi *conversation* Siswa Kelas IVB MI Darussalam Candi Sidoarjo” memiliki kesamaan pada media papan yang digunakan. Perbedaan terdapat pada varian media dan ruang lingkup materi. Pada penelitian Adil Ganda Subrata Jaya Negara peserta didik diminta untuk membuat kalimat menggunakan kata yang ada pada papan, sedangkan pada penelitian ini peserta didik diminta menempelkan jawaban sesuai dengan pertanyaan dan intruksi yang ada pada papan.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap ranah penelitian, berikut adalah paparan definisi operasional dari berbagai istilah:

1. Remedial

Kegiatan yang ditujukan untuk memperbaiki keterampilan peserta didik yang mempunyai nilai di bawah rata-rata materi pelajaran di sekolah, hasil dari kegiatan remedial dapat membuat keterampilan peserta didik pada materi tersebut menjadi lebih baik.

2. *Yes/No Questions*

Suatu kalimat tanya dasar yang membutuhkan jawaban *yes* atau *no*, jawaban *yes* diikuti kalimat berbentuk positif dan jawaban *no* diikuti kalimat berbentuk negatif.

3. Media *yes/no games kit*

Media varian baru dari *board games* yang didesain agar dapat memberikan *feedback* secara langsung ketika peserta didik menjawab pertanyaan dengan salah atau benar.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dituliskan sebagai bentuk upaya acuan dan mempermudah penulisan, adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pada bab I dipaparkan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan

BAB II: Pada bab II dipaparkan mengenai landasan teori yang mencakup review literatur dan kerangka berfikir.

BAB III: Pada bab III dipaparkan mengenai metode penelitian yang mencakup jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba.

BAB IV : Pada bab IV dipaparkan mengenai hasil pengembangan dan penjelasan data dari validator materi, desain, dan praktisi pembelajaran, penyajian data kemenarikan siswa dan data *pretest- posttest*.

BAB V : Pada bab V dipaparkan mengenai analisis pengembangan media, analisis hasil validasi, analisis kesulitan siswa, analisis kemenarikan media, dan analisis keberhasilan meningkatkan pemahaman siswa.

BAB VI : Pada bab VI dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Remedial

a. Pengertian Remedial

*Class Remedial is a specially selected groups of pupils in need of more intensive instruction in some area education than is possible in the regular classroom.*¹¹ Pembelajaran remedial juga memegang prinsip *putting right after that is wrong*. Remedial dapat diartikan sebagai upaya guru untuk menciptakan sebuah alternatif yang dapat membuat peserta didik lebih mampu mengembangkan intelegensi yang telah dimiliki sehingga dapat memenuhi kriteria keberhasilan minimal (KKM) secara optimal.¹²

Pembelajaran remedial pada dasarnya hanya dikhususkan bagi peserta didik yang belum menguasai suatu materi, yakni peserta didik yang belum tuntas belajar. Sedangkan dalam Kurikulum 2013 ketuntasan belajar merupakan suatu kalimat yang sangat diagungkan akhir-akhir ini hingga melarang para guru untuk memberi PR. Prinsip belajar tuntas dikemukakan oleh Muhammad Yamin (2007) bertujuan untuk menciptakan seluruh peserta didik yang mempunyai perbedaan

¹¹ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 228

¹² L. Fakihuddin, *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2007), hlm. 12

intelegensi dapat sama-sama mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.¹³

Berpedoman dari kata “*Remedi*” yang berarti menyembuhkan atau mengobati, kegiatan remedial ditujukan untuk menyembuhkan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajarnya, sehingga peserta didik tidak mampu memenuhi atau melebihi nilai batas KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Tentunya nilai batas KKM antar sekolah berbeda-beda. Hal ini ditimbang dari tingkat kesulitan mata pelajaran dan nilai rata-rata peserta didik di sekolah tersebut.

Pembelajaran remedial ini baru dapat dilangsungkan ketika hasil evaluasi formatif yang diberikan guru kepada peserta didik masih belum sesuai harapan, maka perlu dilakukannya evaluasi diagnostik untuk mendiagnosa penyebab yang kira-kira memengaruhi peserta didik dalam kesulitan belajar. Ketika hasil dari evaluasi diagnostik telah dikantongi, barulah guru dapat menerapkan pembelajaran remedial, karena guru telah mengetahui penyebab “sakit” yang diderita oleh peserta didik.¹⁴ Beberapa pertanyaan dasar untuk melangsungkan evaluasi diagnostik adalah sebagai berikut:¹⁵

- 1) Siapa saja siswa yang memiliki kesulitan belajar dalam kelas tersebut.

¹³ Ibid., hlm. 55

¹⁴ Loc.cit., Sukardi, hlm. 226

¹⁵ Ibid., hlm. 228

- 2) Berdasarkan materi-materi yang telah diajarkan, pada materi manakah yang dirasa kurang dalam pemahamannya.
- 3) Faktor-faktor apa sajakah yang menyebabkan peserta didik tersebut mengalami kegagalan pencapaian belajar.

Berdasarkan hasil jawaban yang nanti didapat akan dilakukan upaya berkaitan dengan kebutuhan individual peserta didik, metode pengajaran yang lebih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan alat pengajaran yang dalam hal ini adalah media.

b. Fungsi Remedial

Secara lebih mendalam, terdapat beberapa fungsi diadakannya pembelajaran remedial di kelas. Fungsi-fungsi tersebut adalah:¹⁶

1) Fungsi Korektif

Fungsi korektif mengandung makna bahwa pembelajaran remedi dilakukan untuk perbaikan suatu kompetensi peserta didik yang dianggap belum memenuhi harapan.

2) Fungsi Pemahaman

Fungsi pemahaman dimaksudkan bahwa pembelajaran remedi diselenggarakan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga dengan pemahaman yang lebih baik, peserta didik dapat memperoleh nilai sesuai dengan atau melebihi batasan KKM.

¹⁶ Loc.cit., L Fakihuddin, hlm. 21-23

3) Fungsi Penyesuaian

Penyelenggaraan remedial difungsikan agar peserta didik dapat lebih menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Seperti penyesuaian diri terhadap metode guru, penyesuaian diri terhadap tuntutan di sekolah, dan penyesuaian diri terhadap cara bergaul dengan teman-temannya.

4) Fungsi Pengayaan

Pengayaan pada kegiatan remedial adalah untuk memperkaya ilmu pengetahuan peserta didik dengan memberikan materi-materi yang tidak diberikan dalam kelas.

5) Fungsi Akselerasi

Fungsi akselerasi dimaksudkan bahwa kegiatan remedial berarti memberi pengajaran lebih dalam hal waktu maupun materi kepada peserta didik yang lambat belajar, sehingga diharapkan peserta didik tersebut nantinya dapat beriringan dengan peserta didik lain dalam proses belajar.

6) Fungsi Trapeutik

Kegiatan remedial dalam fungsi trapeutik diharapkan secara langsung maupun tidak langsung dapat memperbaiki kondisi-kondisi kepribadian peserta didik yang dianggap berbeda dari peserta didik lainnya.

Pada penelitian ini fokus remedial pada fungsi pemahaman, yakni diharapkan setelah memperoleh pembelajaran remedial

peserta didik dapat lebih memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dengan penambahan media sebagai alat untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

c. Kesulitan Belajar

Pengajaran remedial dilaksanakan untuk membantu peserta didik yang dinilai kesulitan dalam pembelajaran, sehingga kegiatan remedial dengan kesulitan belajar memiliki hubungan sebab-akibat. Kesulitan belajar adalah suatu kondisi di mana dalam kegiatan belajar mengajar terdapat hambatan-hambatan yang ditandai dengan kurang maksimalnya hasil pencapaian peserta didik.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa untuk melaksanakan remedial perlu dilakukan evaluasi diagnostik terlebih dahulu untuk mengetahui “penyakit” yang di derita peserta didik. “Penyakit” dalam hal ini adalah kesulitan belajar. Berikut beberapa gejala-gejala kesulitan dalam belajar:¹⁷

- 1) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berada di bawah rata-rata nilai kelas.
- 2) Hasil yang dicapai berbanding terbalik dengan usaha yang telah dikerahkan.
- 3) Peserta didik lambat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga ia selalu tertinggal.

¹⁷ Loc.cit., L. Fakihuddin, hlm. 28

- 4) Menunjukkan sikap negatif seperti berpura-pura, menentang guru, atau acuh tak acuh kepada teman sekelas.
- 5) Menunjukkan tingkah laku yang berkelainan, seperti sering membolos, sering tidak mengerjakan PR, tidak mau bekerja sama dengan teman sekelompoknya, dll.
- 6) Menunjukkan gejala emosional yang kurang ajar, seperti mudah tersinggung dengan bercandaan temannya dan pemarah.

Ada beberapa faktor yang memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah faktor instrumen, berbagai instrumen tersebut antara lain:¹⁸

- 1) Kurikulum
- 2) Program
- 3) Sarana/ fasilitas
- 4) Guru

Selain itu juga terdapat beberapa faktor lain yang ikut andil dalam membuat peserta didik mengalami kesulitan belajar, faktor tersebut antara lain:¹⁹

- 1) Motivasi belajar siswa

Kurangnya kesadaran peserta didik terhadap manfaat materi yang sedang dipelajari dapat menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

¹⁸ Ibid., hlm. 39-41

¹⁹ Ibid., hlm. 44-45

2) Kemampuan dasar intelektual yang terbatas

Setiap peserta didik tentunya memiliki bakat dalam bidang masing-masing, bagi peserta didik yang mempunyai bakat dalam bidang matematika belum tentu mempunyai bakat dalam bidang bahasa, begitupun sebaliknya. Keterbatasan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik ini dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang dipelajari.

3) Kesalahan kebiasaan belajar siswa

Beberapa kebiasaan siswa yang salah seperti sulit mengatur waktu belajar, melalaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, dan menganggap enteng materi yang tengah diajarkan. Kebiasaan-kebiasaan tersebut membuat peserta didik mengalami kemungkinan kesulitan belajar akan tinggi.

4) Kemampuan dan keterampilan dasar kurang

Kemampuan dasar yang dimaksud seperti kecermatan peserta didik dalam mencari informasi sendiri, ketepatan peserta didik dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip yang telah dipelajari, dan sebagainya.

5) Sarana penunjang

Dikatakan bahwa sarana penunjang merupakan faktor yang sangat menentukan dalam berhasil tidaknya suatu pembelajaran dalam kelas. Seperti buku paket yang tidak sesuai dengan

kurikulum, bahan pelajaran yang *out of the date*, dan media yang digunakan kurang menarik, dan sebagainya.

6) Banyaknya siswa

Jika peserta didik dalam satu kelas terlalu banyak, hal tersebut menyebabkan guru tidak dapat secara maksimal untuk memberikan bantuan secara individual jika pada saat bersamaan terdapat banyak peserta didik yang merasa belum mengerti sepenuhnya terhadap materi pelajaran.

Perbedaan individu antar siswa juga ikut menunjang kesulitan belajar, salah satunya adalah perbedaan peserta didik dalam kecakapan berbahasa. Tidak semua peserta didik dapat menyatakan apa yang berada dipikirannya dan apa yang tengah dirasakannya dalam sebuah ungkapan.

2. Yes/No Questions

a. Karakteristik Bahasa Inggris

Karakteristik mata pelajaran bahasa inggris berbeda dengan ilmu eksakta maupun ilmu sosial, perbedaan ini terletak pada ilmu bahasa yang berfungsi sebagai alat komunikasi. Pengertian komunikasi tidak terbatas pada bagaimana penggunaan kosakata dan tata bahasa di dalam pembelajaran saja, namun bagaimana penggunaan dan penerapannya pada kehidupan sehari-hari sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang juga memiliki karakteristik.

Kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris, antara lain: *listening skill*, *speaking skill*, *reading skill*, *writing skill*.²⁰ *Listening skill* adalah kemampuan di mana seseorang ketika mendengar sebuah ungkapan, ia dapat menangkap dan memahami apa maksud dari si pembicara, *speaking skill* adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu ide secara lisan dan dapat dipahami oleh pendengar, *reading skill* adalah kemampuan seseorang untuk memahami sumber yang telah di baca, *writing skill* adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan dengan baik sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Untuk menguasai keterampilan tersebut dengan baik, maka peserta didik harus dibekali terlebih dahulu dengan unsur-unsur bahasa, salah satunya adalah tata bahasa. Namun, tata bahasa ini hendaknya diajarkan hanya dalam rangka memfasilitasi penguasaan keempat keterampilan tersebut, karena tujuan akhir dari sebuah pengajaran bahasa adalah kemampuan mengaplikasikannya untuk berkomunikasi.

b. Yes/No Questions

Yes/no questions adalah pertanyaan yang membutuhkan jawaban *yes* (ya) atau *no* (tidak). Kalimat tanya ini berfungsi untuk memberikan jawaban atau penekanan yang singkat kepada si

²⁰ Iriany Kesuma W. *op.cit.*, hlm. 121

penanya. Untuk membuat kalimat tanya dalam *yes/no questions* adalah dengan mengubah *declarative sentence* menjadi kata tanya.

Rumus *declarative sentence*:

<i>Subject +/- Helping Verb + Main Verb + Object</i>
--

Aturan untuk membuat kalimat tanya *yes/no* adalah sebagai berikut:²¹

- 1) Apabila terdapat *finite 'be'* dalam suatu kalimat sebagai predikat dan tidak ada *auxiliary* maupun *main verb* lainnya, maka 'be' diletakkan di depan kalimat.

Contoh:

<i>This is a chicken</i>

Menjadi

<i>Is this a chicken?</i>

- 2) Apabila terdapat lebih dari satu penanda gramatika pada predikat kalimat, maka penanda gramatika yang ada diposisi depan pindah ke awal kalimat, dan penanda gramatika lainnya tetap pada posisi semula.

Contoh:

<i>Bilqis has studied yesterday</i>

²¹ Sri Slamet, *Lancar Bertanya dalam Bahasa Inggris*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), hlm. 45-47

Menjadi

Has bilqis studied yesterday?

- 3) Apabila suatu kalimat mempunyai predikat yang berupa *main verb*, maka *finite* yang bergabung dengannya diletakkan pada awal kalimat, namun dengan merubahnya terlebih dahulu menjadi *bare infinitive*.

Contoh:

Children goes to school

Menjadi

Does children go to school?

- 4) Apabila terdapat *modal* sebagai predikat, maka *modal* tersebut dipindah ke posisi awal.

Contoh:

She will study hard

Menjadi

Will she study hard?

Secara sederhana rumus pertanyaan *yes/no* adalah sebagai

berikut:

Be/Do + Subject + verb/noun

Kemudian aturan untuk menjawab kalimat tanya *yes/no* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk jawaban positif, dilakukan dengan merubah struktur kalimat, yaitu posisi awal kalimat menjadi posisi kedua sedangkan posisi kedua menjadi posisi awal pada kalimat.

Contoh:

?: *Are these pumpkins?*

+: *Yes, these are*

- 2) Untuk jawaban negatif, struktur kalimat sama seperti jawaban positif namun di akhir kalimat diberi kata not

Contoh:

?: *Is this a banana?*

- : *No, this is not*

- 3) Untuk kata tanya yang berawalan *do*, dengan *subject* 'you', maka kata 'you' harus dirubah dulu menjadi kata 'I'.

Contoh:

?: *Do you go to school by car?*

+: *yes, I do*

?: *Do you have a cat?*

-: *No, I do not*

Secara sederhana, rumus jawaban kalimat tanya *yes/no* adalah sebagai berikut:

+ : *Yes + Subject + modal/be*

- : *No + subject + modal/be + not*

Do + : *Yes + kata ganti orang pertama + do*

Do - : *No + kata ganti orang pertama + do + not*

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bahasa adalah suatu perangkat dalam pembelajaran yang berasal dari suatu sumber belajar dan dikembangkan melalui sebuah strategi pembelajaran untuk kemudian dimanfaatkan sebagai penyampaian materi kepada peserta didik sehingga terjadilah interaksi multi arah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran bahasa.²²

Tujuan dari sebuah media pembelajaran bahasa adalah untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar berbasis *student-centered* agar potensi masing-masing peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran akan optimal dan motivasi belajar mereka akan meningkat, sehingga timbullah pembelajaran bermakna yang berujung pada efektivitas pembelajaran bahasa.²³

²² Loc. cit., hlm. 4

²³ Ibid, hal. 5-6

Terdapat banyak fungsi dari sebuah media pembelajaran bahasa beberapa diantaranya seperti: (1) alat bantu dalam menyampaikan materi, (2) memberi stimulus bagi peserta didik, (3) memusatkan perhatian peserta didik, dan (4) mengakomodasi berbagai gaya belajar yang dimiliki peserta didik.

b. Karakteristik Media Pembelajaran di SD

Pada usia sekolah dasar, anak – anak memiliki karakteristik senang bermain, bekerja dalam kelompok, dan mengalami pengalaman secara langsung.²⁴ Dari karakteristik tersebut guru seharusnya mengembangkan pembelajaran yang di dalamnya dapat menuntut anak untuk memperoleh informasi pengetahuan sesuai karakteristiknya.

Pada masa perkembangan ini, anak masih memerlukan pengawasan, namun penga (Singgih D. Gunarsa 2001)wasan yang terlalu ketat akan berakibat pada menurunnya inisiatif peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada dirinya.²⁵ Maka, pada media pembelajaran peserta didik tidak dibatasi ruang geraknya terlalu ketat sehingga mereka tetap dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya.

²⁴ Idad Suhada, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 51

²⁵ Singgih D. Gunarsa., Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2001), Hlm. 12

c. Nilai Penting Media Pembelajaran

Nilai penting media pembelajaran berbicara mengenai urgensi media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar.²⁶ Media pembelajaran dinilai dapat meningkatkan proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang memuaskan.²⁷

Media pembelajaran dinilai penting karena berbagai alasan, salah satunya mengenai manfaat media pembelajaran, antara lain:²⁸

- 1) **Kemenarikan.** Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan media belajar akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga motivasi peserta didik akan tumbuh dan fokus terhadap pelajaran.
- 2) **Kejelasan.** Materi yang sedang dibahas akan lebih jelas dan mudah dipahami dengan mengkonkretkan materi abstrak melalui media pembelajaran,
- 3) **Active learning.** Metode pembelajaran yang digunakan akan berfokus pada *student center*. Adanya media belajar menempatkan diri guru sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik untuk memahami sendiri. Sehingga peserta didik tidak hanya duduk diam mendengarkan, akan tetapi melakukan aktivitas lain seperti demonstrasi, observasi, dsb.

²⁶ Loc.cit., Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, hlm. 7

²⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 34

²⁸ Ibid., hlm. 34-35

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran Bahasa

Dalam media pembelajaran terdapat ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bersifat material. Media pembelajaran memiliki bentuk fisik, audio, atau kinestetik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- 2) Bersifat interaktif. Media pembelajaran harus dapat membuat peserta didik terlibat secara fisik, intelektual, dan mental dalam pembelajaran sehingga potensi peserta didik dapat berkembang dengan bebas.
- 3) Bersifat *reusable*. Media pembelajaran yang dapat digunakan kembali akan menghemat waktu, tenaga, pikiran, dan uang.
- 4) Edukatif. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Bagi guru, media pembelajaran harus mampu membantu dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.
- 5) Eksploratif. Media pembelajaran yang eksploratif berarti dapat membuat peserta didik untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan menggunakan seluruh panca inderanya.
- 6) Replikatif. Media pembelajaran dapat menuangkan objek yang tidak dapat digapai atau abstrak ke dalam sebuah tiruan dari suatu objek tersebut. Sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

e. Media Board Games

Board Games adalah sebuah media yang berbasis visual, di dalamnya berisi permainan dan terbuat dari papan, belakangan ini muncul berbagai macam *board games*, seperti *puzzle*, monopoli, dan ular tangga. Media ini berupa sebuah alat untuk meningkatkan kerja sama antara otak dan anggota tubuh sehingga tercipta sinkronisasi yang dapat mengasah kemampuan peserta didik. Media *board games* guru dapat melatih peserta didik untuk mendesain sesuatu, menciptakan lingkungan yang kompetitif, dan menyenangkan, dengan adanya media ini, fokus peserta didik tidak akan lagi terpecah, karena semua akan fokus dalam permainan tersebut, bahkan hal-hal yang mengganggu ketika KBM, seperti ramai dan bergerak aktif akan mendukung terjadinya pembelajaran yang efektif.

Board games termasuk jenis *games* yang efektif, karena dengan media ini peserta didik dapat mengumpulkan informasi dan memecahkan permasalahan secara berkelompok, dalam kelompok tersebut mereka akan belajar bersama dan bekerja sama dengan kelompoknya, sehingga mengurangi peserta didik yang merasa tidak bisa atau tersisihkan, karena telah tertanam jiwa kerja sama yang dapat membangkitkan percaya diri.

Pertanyaan-pertanyaan yang terkandung dalam *board games* berfungsi untuk membantu peserta didik memahami bagian mana

dari materi tersebut yang masih belum dipahami. *Board games* yang berbasis kelompok dapat mengasah *critical thinking* peserta didik untuk membangun komunikasi yang baik dan kemampuan bekerja sama ketika peserta didik memecahkan masalah secara berhadapan dengan lawan maupun kawannya. Jika kegiatan belajar mengajar dikolaborasikan dengan permainan, peserta didik dapat bertukar ide dengan mudah bersama temannya tanpa harus merasa sungkan.²⁹

B. Kerangka Berpikir

Tabel 2. 1

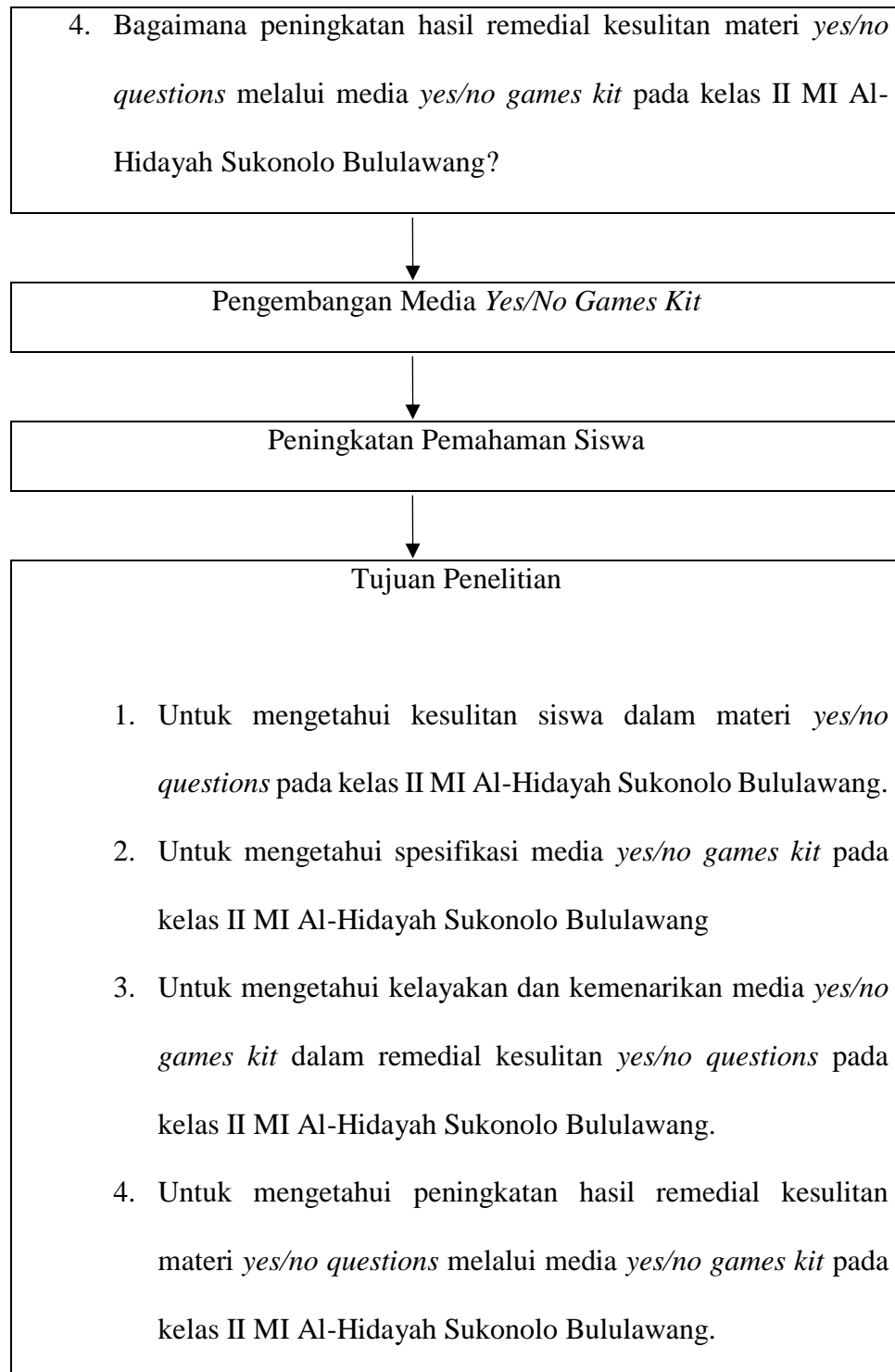
KERANGKA BERPIKIR

Remedial Kesulitan Yes/No Questions Melalui Media *Yes/No Games Kit* pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana kesulitan siswa dalam materi *yes/no questions* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?
2. Bagaimana spesifikasi media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?
3. Bagaimana kelayakan dan kemenarikan media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang?

²⁹ Elizabeth N. Treher, *Learning with Board Games Play for Performance*, (The Learning Key. Inc, 2011), Hlm. 3



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

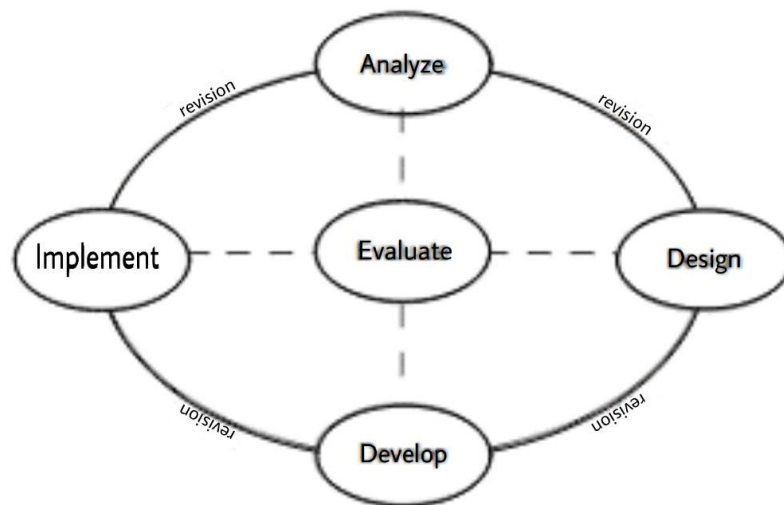
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk dalam bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang hasil akhirnya adalah suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut.³⁰ Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk.

B. Model Pengembangan

Pengembangan Media *Yes/No Games Kit* menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Analysis*
2. *Design*
3. *Development*
4. *Implementation*
5. *Evaluation*

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 752



Gambar 3. 1 Siklus model pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE yang dicetuskan oleh Molenda dan Reiser merupakan model yang sederhana namun tetap efektif dan sesuai dengan metodologi *Research and Development*.

C. Prosedur Pengembangan

Pada model ADDIE terdapat 5 tahapan yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian, yaitu:

1. *Analysis*

Pada analisis yang dilakukan adalah dengan menganalisis lingkungan untuk menemukan produk yang perlu dikembangkan. Melalui observasi dan wawancara ditemukan permasalahan seperti kurangnya media dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan media *yes/no games kit* untuk mengatasinya.

2. Design

Pada tahap desain yang dilakukan adalah dengan merancang produk sesuai kebutuhan. Pembuatan media *yes/no games kit* dalam penelitian ini berbasis visual dan bersifat konkret diciptakan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

3. Development

Pada tahap *development* dilakukan pembuatan dan atau pengujian produk. Peneliti membuat media berjenis *board games* dengan varian baru yaitu *yes/no games kit*. Pada tahap ini, media yang telah dibuat akan diuji oleh ahli desain, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Masing-masing validator merupakan ahli pada masing-masing bidangnya, kualifikasi pendidikan minimal S2 dan berpengalaman di bidangnya minimal 2 tahun, sedangkan praktisi pembelajaran adalah guru yang mengajar minimal 2 tahun pada sekolah dan mata pelajaran terkait.

4. Implementation

Pada tahap *implementation* dilakukan penerapan media yang telah dibuat kepada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang sebagai subjek penelitian.

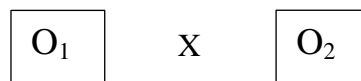
5. Evaluation

Pada tahap *evaluation* dilakukan penilaian mengenai efektivitas produk yang telah dibuat. Evaluasi dilaksanakan dengan cara mengamati respon peserta didik ketika menggunakan media dan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan pada penelitian untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik melalui media *yes/no games kit* pada materi *yes/no questions* menggunakan eksperimen *one group pretest posttest*. Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan siswa sebanyak 31 sebagai subjek penelitian. *Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik diberikan media, sedangkan *post-test* dilakukan sebanyak 2x pada hari yang berbeda. Desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:³¹



Keterangan:

O_1 : Nilai Pretest sebelum diberi perlakuan

O_2 : Nilai Posttest setelah diberi perlakuan

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas II MI Al-Hidayah yang berjumlah 31.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif, laporan kuantitatif dapat dikorelasikan dengan laporan kualitatif. Pada hal ini akan dipaparkan data yang dibedakan menurut

³¹ Ibid, Sugiyono, hlm. 131

sifatnya yaitu data kuantitatif dan data kualitatif untuk mempermudah dalam analisis.

a. Data kuantitatif

- 1) Penilaian oleh ahli materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran
- 2) Penilaian angket kemenarikan oleh respons peserta didik
- 3) Hasil tes belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*

b. Data kualitatif

- 1) Wawancara dengan guru Bahasa Inggris MI Al-Hidayah
- 2) Kritik dan saran oleh ahli materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan sebagai pemerolehan data dan informasi yang akurat adalah dengan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati keadaan sesungguhnya dan dicatat secara sistematis untuk memahami fenomena yang ada.³² Observasi dilakukan pada kondisi lingkungan peserta didik yang berkaitan erat dengan alasan pemilihan media, selain itu observasi juga berfokus pada perilaku peserta didik ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, seperti antusias, keaktifan, dan kerjasama peserta didik. Dalam hal

³² Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Ofset, 1991), hlm. 136

ini, peneliti sebagai pelaku eksperimen ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai suatu keadaan.³³

Wawancara dilakukan sebagai pijakan awal peneliti untuk menemukan permasalahan atau kendala yang ada di kelas, serta untuk mengetahui media apa yang telah digunakan selama ini dan bagaimana efektivitasnya. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa inggris kelas II untuk mengetahui bagaimana pengembangan media yang telah dipraktekkan, dan kepada wali kelas perihal kurikulum yang digunakan dan kebiasaan individu peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan ketika KBM berlangsung menggunakan media, dan menunjukkan lembar soal *pretest* dan *posttest*.

³³ Loc.cit., Sugiyono, hlm. 229

d. Angket

Angket adalah sebuah teknik pengumpulan data yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi mengenai hal yang ingin diketahui.³⁴

Angket yang digunakan pada pengumpulan data ini meliputi pertanyaan mengenai ketepatan komponen *board games*, desain, materi, serta kemenarikan media. Pengumpulan data dan saran dari subyek uji coba menggunakan angket, sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian ahli desain
- 2) Angket penilaian ahli materi
- 3) Angket penilaian praktisi pembelajaran
- 4) Angket penilaian kemenarikan dari respon peserta didik

e. Teknik Tes

Pada penelitian ini, teknik tes yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk melihat pengaruh media *yes/no games kit* terhadap pemahaman peserta didik dalam materi *yes/no questions*.

³⁴ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Hlm. 79

5. Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan kotak kritik saran validator, data-data ini dianalisis secara deskriptif.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil penskoran angket yang ditujukan kepada ahli desain, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan respon kemenarikan siswa, serta perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Data analisis menggunakan rumus berikut³⁵:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban

n : Jumlah total tertinggi

100% : Bilangan konstan

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 313

Tabel 3. 1**Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk³⁶**

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
81% - 100%	Sangat valid	Sangat layak
61% - 80%	Valid	Layak
41% - 60%	Cukup valid	Cukup layak
21% - 40%	Tidak valid	Tidak layak
<21%	Sangat tidak valid	Sangat tidak layak

Analisis perhitungan kemenarikan belajar adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut adalah pengkategorian tingkat persentase dalam kemenarikan belajar:

Tabel 3. 2**Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk**

Presentase	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
<21%	Sangat tidak menarik

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 44

1) Uji-t

Uji t digunakan untuk menganalisis perbedaan antara dua skor rata-rata yang ada dengan membandingkan dua skor rata-rata tersebut.³⁷ Taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini adalah 0,05.

Rumus uji t :

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

Keterangan:

t : Nilai t yang dihitung

Md : Mean of difference

xd : Deviasi masing-masing subjek sama dengan d – Md

$\sum x^2 d$: Jumlah dari kuadrat deviasi

N : Jumlah sampel

df : N – 1

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 242

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan

Media *Yes/No Games Kit* adalah media konvensional berbentuk papan yang dapat dibuka-tutup. Permukaan media difungsikan sebagai *cover* yang berisi soal-soal sekaligus ruang jawaban, sedangkan bagian dalamnya berisi kepingan jawaban, kepingan skor, petunjuk penggunaan, informasi seputar media dan profil pengembang. Penelitian media *yes/no games kit* ini dilaksanakan pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang dengan subjek penelitian sebanyak 31 siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Berikut paparan tahap penelitian dan pengembangan produk media tersebut:

1. *Analysis*

Pada tahap ini peneliti menganalisis tiga aspek, yaitu permasalahan yang ada, karakteristik siswa, sekaligus kebutuhan siswa.

a. Analisis Permasalahan

Proses pembelajaran *yes/no questions* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang berjalan tidak efektif, hal ini didapat dari data wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang bahwasannya media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas dan tidak atraktif, sehingga mengurangi minat siswa untuk belajar. Akibatnya, pemahaman materi *yes/no questions* pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo

Bululawang masih rendah, terdapat sekitar 80% dari 31 siswa belum bisa menjawab soal yang disuguhkan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa inggris menyatakan bahwa siswa terlalu aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, adakalanya suara guru tidak bisa didengar oleh siswa, sehingga siswa tidak mengerti apa yang tengah diterangkan oleh guru.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan analisis permasalahan dan karakteristik siswa, hal yang dibutuhkan siswa adalah sebuah media yang atraktif dan menarik, di mana media tersebut dapat tetap berlangsung kondusif walaupun peserta didik ramai dan energik.

Berdasarkan hasil dari menganalisis ketiga aspek tersebut, maka pengembang merancang media *yes/no games kit* sesuai kebutuhan siswa.

2. *Design*

Tahap desain dilakukan dengan merancang media seperti apa yang sesuai untuk dikembangkan. Pada tahap ini, pengembang menggambarkan rancangan yang akan dibuat sebagai berikut:

- a. Media berbentuk 50*50 cm
- b. Bagian atas media terdapat *handle* dan kait penutup

- c. Sisi bagian luar media didesain sebagai *cover* sekaligus soal dan *space* jawaban
- d. Informasi tentang media serta pengembang dan kata petunjuk penggunaan media direkatkan pada bagian dalam media
- e. Keping poin dan skor terletak di bagian dalam media
- f. *Background* media berwarna biru, *background* masing-masing soal dan jawaban mengacu pada soal yang terdapat di dalamnya. Warna keping jawaban oranye, hijau dan merah. Sedangkan warna dari kata yang ada pada jawaban yaitu hijau, merah, ungu, dan biru.
- g. Jenis font yang digunakan pada bagian soal dan jawaban adalah *cutive mono* sedangkan pada bagian judul dan bagian dalam media menggunakan *Montserrat*.
- h. Aspek tambahan untuk media adalah papan skor magnet dan papan nilai kerja siswa.

Pada tahap ini, peneliti juga merancang instrumen validasi, instrumen kemenarikan, sekaligus soal uji coba. Beberapa hal tersebut dikerjakan pengembang dalam kurun waktu 1 bulan.

3. *Development*

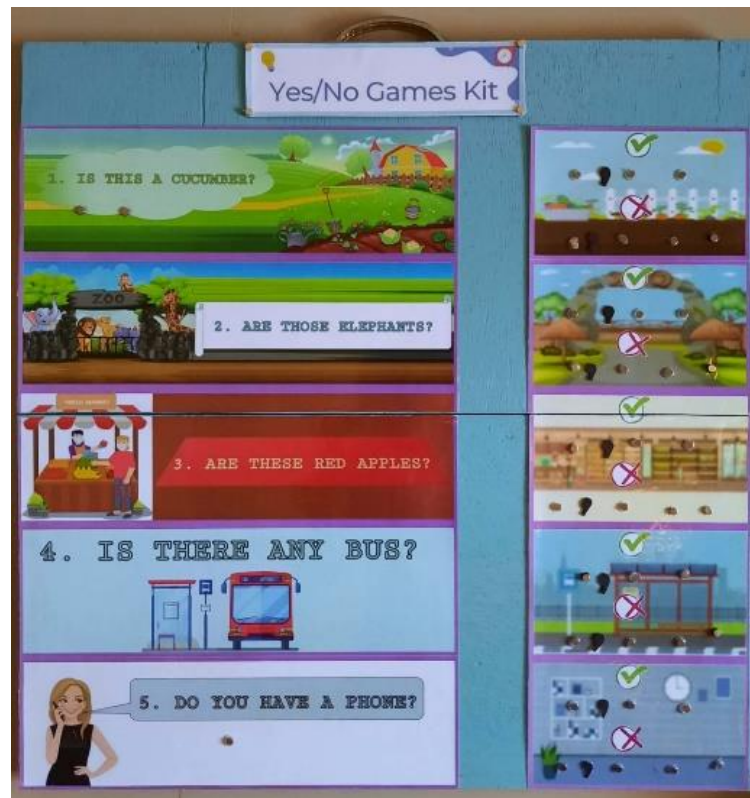
Saat proses pengembangan media, peneliti melakukan konsultasi dengan validator terkait, yaitu validator ahli desain media, Galih Puji Mulyoto, M.Pd, validator ahli materi, Nur Fitria Anggrisia, M.Pd, dan validator praktisi pembelajaran, Umi Kulsum, S.Pd. Saran mengenai materi, desain, maupun komponen-komponen lainnya yang berhubungan

dengan media digunakan pengembang untuk merevisi produk menjadi lebih baik.

Secara keseluruhan bahan-bahan pembuatan media mudah didapatkan hanya saja membutuhkan fokus dan ketelatenan dalam pengerjaannya. Berikut adalah paparan hasil pengembangan media *yes/no games kit*:

1) Bagian luar papan

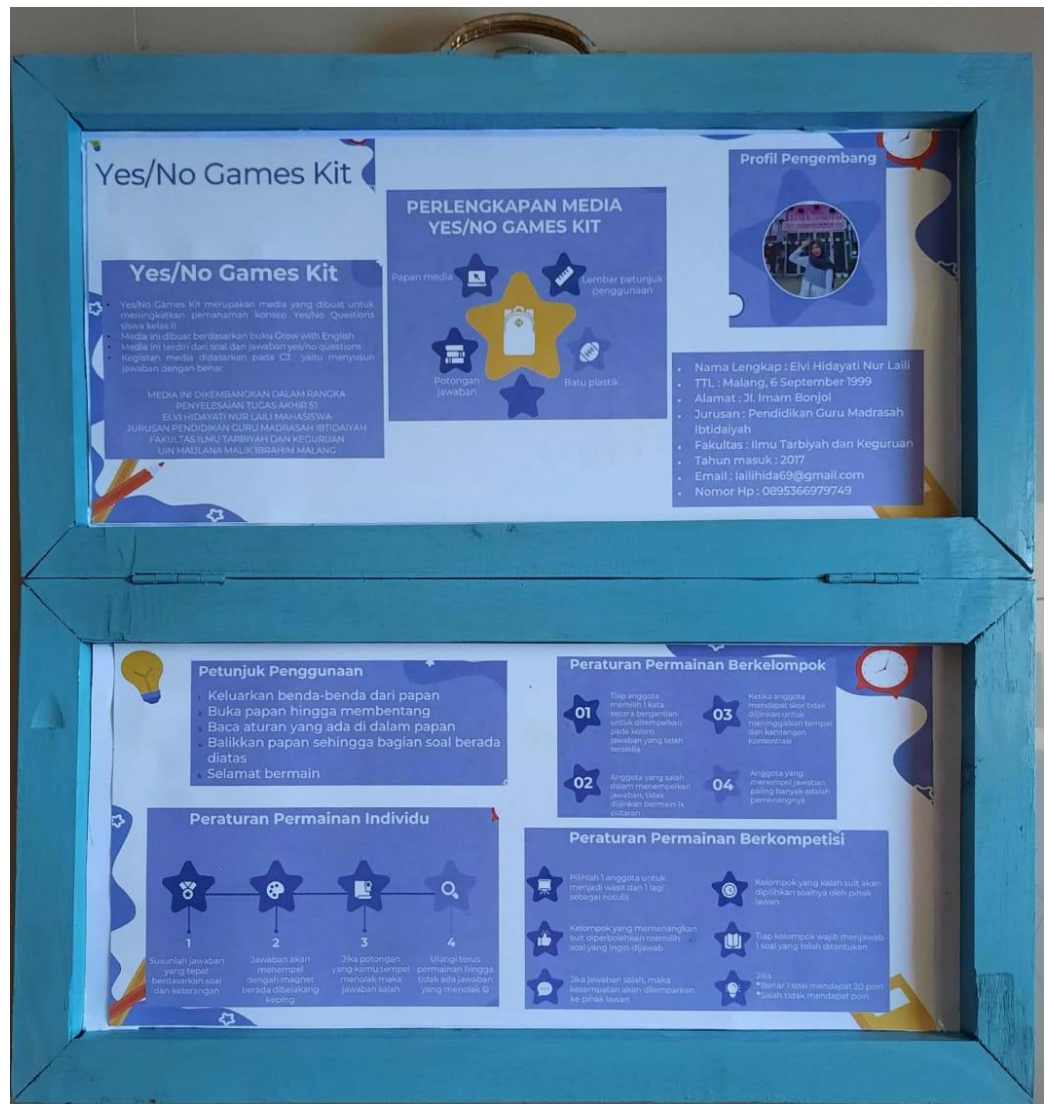
Nuansa warna biru menyatukan bagian-bagian soal dan jawaban yang terdapat di bagian luar papan. Bagian ini berfungsi sebagai *cover* papan sekaligus ruang soal dan jawaban. Pada sisi kiri terdapat soal nomor 1 sampai 5, sedangkan pada sisi kanan berisi ruang jawaban yang diberi tanda centang (\checkmark) dan silang (X) sebagai petunjuk jawaban. Pada tanda centang (\checkmark) berisi 3 titik sedangkan pada tanda silang (X) berisi 4 titik.



Gambar 4. 1 Bagian luar papan

2) Bagian dalam papan

Bagian dalam papan berisi informasi seputar media, profil pengembang dan cara petunjuk penggunaan. Pada bagian atas terdapat informasi mengenai apa itu *yes/no games kit*, lalu disampingnya tertulis apa saja komponen-komponen yang ada dalam media tersebut, dan sisi kanan terdapat profil pengembang. Bagian bawah media terdapat 3 cara penggunaan media, yaitu secara individu, berkelompok, dan berkompetisi.



Gambar 4. 2 Bagian dalam papan

3) Papan ketika ditutup

Pada bagian atas papan terdapat pengait yang bisa menyatukan kedua sisi papan tersebut, lalu papan juga diberi *handle* untuk mempermudah peserta didik ataupun guru dalam membawa media.



Gambar 4. 3 Papan ditutup bagian depan



Gambar 4. 4 Papan ditutup bagian belakang

4) Keping jawaban

Keping jawaban dibuat berdasarkan soal yang telah tercantum pada bagian luar papan, perbedaan warna *font* pada keping jawaban digunakan untuk menentukan letak keping pada jawaban.



Gambar 4. 5 Keping jawaban

5) Keping skor

Terdapat total 10 skor keping yang dimasukkan dalam papan, keping ini akan didapat ketika peserta didik menjawab satu soal dengan benar. Keping skor didesain dengan beragam warna dan beragam bentuk untuk meningkatkan daya kemenarikan media.

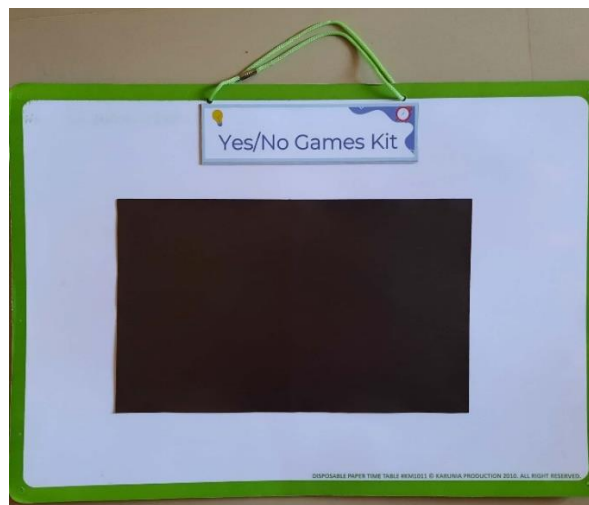


Gambar 4. 6 Keping skor

6) Papan skor kompetisi

Papan skor kompetisi dilapisi oleh kertas magnet yang berguna untuk menempelkan skor. Papan ini hanya digunakan ketika media

diterapkan dengan metode berkompetisi, hal ini digunakan agar poin yang diperoleh kelompok peroleh dapat dilihat secara jelas oleh seluruh anggota.



Gambar 4. 7 Papan skor kompetisi

7) Papan lembar kerja siswa

Papan lembar kerja siswa berada dibalik papan skor kompetisi. Papan ini berfungsi untuk menuliskan nama-nama peserta didik yang benar dalam menjawab soal atau pemenang dalam kegiatan berkelompok.



Gambar 4. 8 Papan lembar kerja siswa

8) Keping skor kompetisi

Sama halnya dengan papan skor kompetisi, keping skor kompetisi hanya digunakan saat media diterapkan dengan metode berkompetisi. Keping ini akan ditempelkan pada papan yang telah tersedia.



Gambar 4. 9 Keping skor kompetisi

4. *Implementation*

Setelah media divalidasi dari berbagai aspek, peneliti melakukan uji kemenarikan terlebih dahulu, kemudian melakukan *pretest* kepada 31 siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Setelah pengujian *pretest*, pada hari yang sama peneliti melakukan implementasi produk sekaligus *posttest*. Pada pertemuan selanjutnya peneliti kembali melakukan implementasi produk dengan metode pembelajaran yang lain sesuai dengan fungsi media dan melakukan *posttest* kedua.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi produk, respon kemenarikan siswa, nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat. Proses evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam penerapan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang pada materi *yes/no questions*.

B. Deskripsi Data

1. Data Hasil Validasi

Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan valid atau tidak diperlukan penilaian validator dari berbagai aspek. Kevalidan media ini dianalisis melalui dua data, yakni data kuantitatif dan kualitatif. Berikut pemaparan data dari masing-masing validator:

a. Validasi Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh ahli materi bahasa Inggris dari instansi UIN Malang yaitu Nur Fitria Anggrisia, M.Pd. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut adalah paparan data kuantitatif yang diperoleh dari validator materi:

Tabel 4. 1 Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maks.	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuaian media <i>yes/no games kit</i> dengan KI dan KD	4	5	80%	Valid
2.	Kemudahan mengisi jawaban pada media <i>yes/no games kit</i>	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Kemenarikan media <i>yes/no games kit</i> dalam penyajian materi	4	5	80%	Valid
4.	Kesesuaian media <i>yes/no games kit</i> dengan karakteristik siswa	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Keberhasilan media <i>yes/no games kit</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa	4	5	80%	Valid
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
Jumlah		27	30	90%	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{27}{30} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan perhitungan data kuantitatif didapatkan hasil 90% untuk validasi materi yang mana berada pada kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memerlukan revisi pada beberapa bagian soal yaitu soal no 1, 2, dan 3. Produk menjadi lebih baik setelah melakukan revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Nur Fitria Anggrisia, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi tidak sesuai dengan kaidah bahasa inggris. 2. Peneliti mencari referensi materi yang lebih bagus dan benar.

b. Validasi Ahli Desain

Validator pada aspek desain media dilakukan oleh dosen dari instansi UIN Malang Galih Puji Mulyoto, M.Pd. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut adalah paparan data kuantitatif yang diperoleh dari validator desain:

Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maks.	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kemenarikan gambar pada background	4	5	80%	Valid
2.	Kemenarikan bentuk jawaban	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Ketepatan letak jawaban dan soal dalam papan	4	5	80%	Valid
4.	Kemudahan memahami evaluasi	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Kemenarikan desain petunjuk penggunaan media <i>yes/no games kit</i>	5	5	100%	Sangat Valid
6.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media <i>yes/no games kit</i>	5	5	100%	Sangat Valid
Jumlah		28	30	93,3%	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$= 93,3\%$$

Berdasarkan perhitungan data kuantitatif didapatkan hasil 93,3% untuk validasi desain media yang mana berada pada kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memerlukan revisi pada beberapa bagian, yaitu kurang besarnya ukuran huruf yang digunakan, lalu gambar yang terlalu abstrak, dan kurangnya pemberian lembar kerja siswa. Produk menjadi lebih baik setelah melakukan revisi.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatikan ukuran huruf yang digunakan 2. Gambar antara soal dan jawaban disinkronkan agar siswa paham keterkaitannya 3. Berikan lembar kerja agar hasil pekerjaan siswa dapat direkap guru

c. Validasi Praktisi Pembelajaran

Validator pada aspek praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru bahasa inggris kelas II dari MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang Umi Kulsum, S.Pd. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut adalah paparan data kuantitatif yang diperoleh dari praktisi pembelajaran:

Tabel 4. 5 Data Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maks.	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Kemudahan penggunaan media <i>yes/no games kit</i>	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Media <i>yes/no games kit</i> meningkatkan motivasi siswa	5	5	100%	Sangat Valid

3.	Kemudahan memahami petunjuk yang diberikan	4	5	80%	Valid
4.	Kemudahan memahami materi	4	5	80%	Valid
5.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar mandiri	4	5	80%	Valid
6.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar kelompok	4	5	80%	Valid
7.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar secara kompetisi	5	5	100%	Sangat Valid
Jumlah		31	35	88,6%	Sangat Valid

2) Analisis data kuantitatif

$$P = \frac{31}{35} \times 100\%$$

$$= 88,6\%$$

Berdasarkan perhitungan data kuantitatif didapatkan hasil 88,6 % untuk validasi praktisi pembelajaran yang mana berada pada kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memerlukan revisi pada ukuran media yang dibuat. Produk menjadi lebih baik setelah melakukan revisi.

3) Data kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Umi Kulsum, S.Pd	1. Media sudah sangat bagus dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran

	2. Mediana lebih diperbesar agar tambah jelas
--	---

2. Data Respon Kemenarikan Siswa

Media *Yes/No Games Kit* terlebih dahulu diujicobakan pada 5 siswa MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media. Peserta didik diberi angket dengan jawaban pilihan ganda untuk mempermudah pengisian instrumen. Berikut adalah paparan hasil pengisian angket kemenarikan media:

Tabel 4. 7 Data Kemenarikan Media

No	Sampel	Skor	Skor Maks.	Persentase	Tingkat Kemenarikan
1.	A	20	20	100%	Sangat menarik
2.	B	18	20	90%	Menarik
3.	C	18	20	90%	Menarik
4.	D	20	20	100%	Sangat menarik
5.	E	20	20	100%	Sangat menarik
Jumlah		96	100	96%	Sangat menarik

Berdasarkan tabel di atas maka data yang diperoleh untuk kemenarikan media adalah 96% yang mana berada pada kategori sangat menarik. Hasil positif tersebut menunjukkan bahwa media *yes/no games kit* menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran *yes/no questions* di kelas II.

3. Data Hasil Uji Coba

Pemberian soal *pretest* dan *posttest* kepada 31 siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang dilakukan untuk mendapatkan data hasil uji coba. Soal *pretest* diberikan sebelum papan media diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar, hal itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi *yes/no questions*. Kemudian, soal *posttest* diberikan setelah pengaplikasian media didalam kelas, pemberian *posttest* dilakukan dua kali pada hari yang berbeda dengan menerapkan cara penggunaan yang berbeda sesuai yang telah tertulis pada media.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang dipaparkan berdasarkan jenis soal dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8 Data Hasil Uji Coba

No.	Soal	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i> 1	Rerata <i>Posttest</i> 2
1	<i>Affirmative sentences (to be + demonstrative pronoun)</i>	52%	97%	98%
2	<i>Negative sentences (to be + demonstrative pronoun)</i>	50%	83%	100%
3	<i>Affirmative sentences (I do)</i>	0%	32%	93%

Paparan data tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik terus naik selama uji coba. Perbedaan nilai yang didapat tersebut didasari oleh meningkatnya fokus dan minat peserta didik pada saat

pembelajaran melalui penerapan media *yes/no games kit* dengan perbedaan cara penggunaan. Pada *posttest* I menerapkan cara penggunaan pertama, yaitu secara individu, pada *posttest* II menerapkan cara penggunaan kedua dan ketiga, yaitu berkelompok dan berkompetisi.

Data *pretest* dan *posttest* tersebut akan dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui kinerja remedial yang dilakukan dalam mengatasi kesulitan materi *yes/no questions*. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Membuat kalimat H_0 dan H_a

- 1) H_0 : tidak terdapat peningkatan pemahaman materi *yes/no questions* melalui penerapan media *yes/no games kit*
- 2) H_a : terdapat peningkatan pemahaman materi *yes/no questions* melalui penerapan media *yes/no games kit*

b. Menentukan kriteria uji t

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_a ditolak

c. Menghitung mean dari *pretest* dan *posttest*

1) Menghitung mean *pretest*

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1.140}{31} \\ &= 37 \end{aligned}$$

2) Menghitung mean *posttest*

$$M_y = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{2.460}{31}$$

$$= 79$$

d. Menghitung mean dari selisih *pretest* dan *posttest*

Tabel 4. 9 Mean selisih pretest dan posttest

No.	<i>Pretest</i> (x)	<i>Posttest</i> (y)	d (x – y)	d ²
1	60	100	-40	1600
2	80	100	-20	400
3	40	100	-60	3600
4	60	100	-40	1600
5	0	60	-60	3600
6	0	60	-60	3600
7	40	70	-30	900
8	80	90	-10	100
9	80	90	-10	100
10	40	80	-20	400
11	40	70	-30	900
12	60	100	-40	1600
13	40	90	-50	2500
14	80	100	-20	400
15	40	90	-50	2500
16	80	100	-20	400
17	80	90	-10	100
18	40	80	-20	400
19	0	70	-70	4900
20	0	60	-60	3600
21	60	100	-40	1600
22	0	60	-60	3600
23	20	70	-50	2500
24	20	70	-50	2500
25	20	70	-50	2500
26	20	50	-30	900
27	40	90	-50	2500
28	60	100	-40	1600
29	40	90	-50	2500
30	0	60	-60	3600
31	40	90	-50	2500
Σ	1.140	2.460	1.180	59.500
\bar{x}	37	79	38	192

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{1.180}{31} \\ &= 38 \end{aligned}$$

e. Menghitung jumlah kuadrat deviasi

$$\begin{aligned} Md^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 59.500 - \frac{2.360}{31} \\ &= 59 \end{aligned}$$

f. Mencari koefisien

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{59}{\sqrt{\frac{59.500}{31(31-1)}}} \\ &= 7,38 \end{aligned}$$

g. Menghitung t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} (\alpha ; db) &= (0,05; n - 1) \\ &= (0,05; 31 - 1) \\ &= (0,05; 30) \\ t_{\text{tabel}} (0,05; 30) &= 2,042. \end{aligned}$$

h. Membandingkan t tabel dengan t hitung

$$t_{\text{hitung}} (7,38) > t_{\text{tabel}} (2,042).$$

i. Menetapkan kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t hitung terpaut jauh di atas t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan antara peserta didik sebelum menggunakan media *yes/no games kit* dengan setelahnya. Hal ini diketahui dengan melihat hasil *pretest* siswa sebesar 37 dan hasil *posttest* siswa sebesar 79. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil analisis penelitian menggunakan uji-t, dari analisis tersebut diketahui bahwa nilai t_{hitung} (7,38) lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2,042) yang menghasilkan pernyataan H_a diterima.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Kesulitan Siswa

Terdapat banyak faktor yang memengaruhi kesulitan belajar siswa, beberapa diantaranya adalah tidak adanya minat dan motivasi. Minat dibutuhkan dalam diri seorang peserta didik untuk mendorong mereka mengikuti pembelajaran dengan baik, sedangkan motivasi berfungsi untuk mengarahkan fokus peserta didik terhadap pelajaran.³⁸ Maka, pada dasarnya kedua hal tersebut berperan penting untuk menunjang terciptanya suasana belajar yang kondusif.

Pemberian *pretest* kepada siswa digunakan untuk mencari tahu data secara kuantitatif mengenai kesulitan siswa terhadap materi *yes/no questions*. Terdapat 31 siswa dengan 19% yang mendapat nilai di atas kkm dari hasil pemberian *pretest* tersebut. Analisis nilai *pretest* dan wawancara yang telah dilakukan mendapatkan informasi bahwa kesulitan rata-rata yang dialami oleh para peserta didik dalam soal *yes/no questions* mencakup kesalahan-kesalahan umum yang memang kerap kali terjadi dalam ruang lingkup peserta didik setingkatnya. Seperti: 1) kesalahan dengan kurangnya menambahkan kata *not* pada jawaban *negative sentences*, 2) salah menyusun pola kalimat pada jawaban *affirmative sentences* seperti peletakan kata “*yes, this is*” menjadi “*yes, is this*”, 3) kesalahan dalam menentukan sudut pandang *subject* atau

³⁸ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 102

object pada kalimat yang dituju, misalnya dalam suatu contoh pertanyaan *do you go to school by a car?* Kesalahan umumnya adalah mereka menjawab *yes, you do / no, you do not* di mana jawaban yang benar seharusnya *yes, I do / no, I do not*.

Affirmative sentences dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun* dianggap sulit karena peserta didik menangkap bahwa setiap jawaban yang awalnya “*yes*” kalimat selanjutnya akan sama seperti yang telah dicontohkan. Jika dalam contoh jawabannya “*yes, this is*”, maka tiap ada kata “*yes*” akan selalu diikuti oleh “*this is*”. Untuk mengatasinya, dalam media disajikan 5 soal yang berbeda-beda untuk menanggulangi miskonsepsi yang telah terpatriti, tiap soal mempunyai 2 jawaban, ketika menuju soal berikutnya peserta didik tidak mungkin menemukan kata yang sama dengan jawaban sebelumnya, sehingga peserta didik menyadari bahwa soal kedua membutuhkan jawaban yang berbeda dari soal pertama.

Negative sentences dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun* dianggap sulit karena tidak ada pembeda antara jawaban “*yes*” yang tidak memerlukan *not* dibelakangnya dengan jawaban “*no*” yang mengharuskan ada kata *not* dibelakangnya. Ruang jawaban di sebelah kanan soal dalam media mencantumkan tanda ✓ untuk jawaban “*yes*” dan X untuk jawaban “*no*”, dengan hal itu, peserta didik mulai memahami bahwa jika ada tanda X maka dibelakangnya diikuti oleh kata “*not*”.

Affirmative sentences dengan pola pertanyaan kepemilikan dianggap sulit karena peserta didik hanya berfokus pada kalimat yang ada pada soal,

sedangkan di dalam soal tidak ada kata subjek atau objek yang dituju. Peserta didik mulai memahami jika jawaban “yes” diikuti oleh kata yang ada pada soal, sedangkan pada soal kepemilikan peserta didik harus menjawab dengan kata “I”, yang mana kata tersebut tidak tercantum dalam soal. Pada media, ditempelkan kata “I” di bawah kata “you”, untuk mempermudah peserta didik jika pertanyaan “Do you” jawabannya adalah “I do”.

B. Analisis Spesifikasi Pengembangan Media

Nama media *yes/no games kit* berasal dari materi yang disuguhkan oleh media ini, yaitu *yes/no question*, sedangkan kata *games* mengindikasikan bahwa media ini ditujukan untuk permainan, maka media ini ditujukan agar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Pengembangan media *yes/no games kit* pada kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *yes/no questions*. Pengembangan media konvensional *board games* berbasis *student-centered* memaksimalkan karakteristik peserta didik berkembang secara optimal agar peserta didik dapat secara leluasa dalam menggunakan keterampilannya untuk kegiatan belajar mengajar sehingga secara natural motivasi dalam diri peserta didik akan tumbuh dengan sendirinya.

Kegiatan berkompetisi dan berkelompok melalui media *yes/no games kit* menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing, sehingga mereka akan belajar cara bertanggungjawab dan unjuk diri melalui kegiatan ini. Peserta didik juga akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung karena peran mereka dalam mengatur kondisi dan suasana kelas,

peserta didik sendiri yang akan menjawab dan mereka jugalah pihak yang mengoreksi jawaban. Keberadaan media konkret ini membuat peserta didik dapat mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui kegiatan yang telah mereka lakukan secara bersama-sama, maka dapat dikatakan bahwa media ini dapat menjangkau keseluruhan siswa secara rata.

Produk media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini mengoptimalkan daya magnetik yang dicantumkan dalam papan dan keping jawaban. Magnet mempunyai dua kutub, yaitu kutub utara dan kutub selatan, gaya yang dihasilkan oleh magnet dapat dirasakan bahkan saat magnet-magnet tidak bersentuhan. Dua magnet jika didekatkan akan memberikan gaya masing-masing, jika kutub utara didekatkan dengan kutub utara atau sebaliknya kutub selatan didekatkan dengan kutub selatan, maka gaya yang diberikan adalah tolak-menolak. Namun, apabila kutub utara didekatkan dengan kutub selatan maka gaya yang dihasilkan adalah tarik-menarik.³⁹ Pengembang mengoptimalkan hal tersebut dengan merancang sedemikian rupa agar magnet tidak menempel pada titik yang salah. Melalui gaya magnet kata “*Yes, this is*” tidak mungkin menjadi “*Yes, is this*” dan kata “*No, this is not*” tidak mungkin menjadi “*Not, is this no*”.

Media *yes/no games kit* ini mempunyai 3 cara penggunaan atau fungsi, secara individu, kelompok, dan berkompetisi. Berdasarkan hasil uji coba, fungsi pertama yaitu media dapat digunakan secara individu, lebih cocok digunakan

³⁹Douglas C. Giancoli, *Fisika Jilid 2 Edisi 5*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2001), hlm. 1331

kepada siswa yang remedi sendiri dan mengharuskan ia belajar di ruang yang berbeda dengan teman-teman lainnya, pada fungsi ini, peserta didik dapat belajar mengenai letak kesalahannya dari *feedback* yang didapat saat menempelkan jawaban, di mana gaya tarik-menarik berarti jawaban benar, dan gaya tolak-menolak berarti jawaban salah.

Fungsi kedua yaitu media dapat digunakan secara berkelompok cocok digunakan ketika siswa remedial tidak lebih dari setengah kelas, dengan adanya 10 ruang jawaban maka peserta didik dapat bermain media dengan temannya sesuai aturan yang telah ditulis pada papan media. Fungsi yang ketiga yaitu media dapat digunakan secara berkompetisi cocok digunakan ketika siswa remedial lebih dari setengah kelas. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, fungsi kedua dan ketiga adalah fungsi yang paling efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena siswa remedial pada penelitian ini lebih dari setengah kelas. Kegiatan ini juga berkaitan dengan salah satu keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik kelas rendah yaitu perjalanan dari egosentris menuju seseorang yang berempati.⁴⁰ Pada kasus ini peserta didik dapat menggunakan keaktifannya dalam berbicara dan bertindak untuk menyemangati temannya dan membantu temannya dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam media.

Kegiatan pengembangan media *yes/no games kit* dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yang meliputi:

⁴⁰ Ali Mustadi, dkk, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY Press, 2020), hlm. 77

1. *Analysis*

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada, karakteristik siswa, serta kebutuhan siswa ini diperoleh melalui proses wawancara dengan guru bahasa inggris kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang. Proses tersebut menambah informasi mengenai suasana kelas dan kondisi siswa ketika pembelajaran berlangsung di mana media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas dan tidak atraktif, sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar. Akibatnya, pemahaman materi *yes/no questions* pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang rendah, yakni sekitar 80% dari 31 siswa belum bisa menjawab soal yang diberikan. Selanjutnya pada analisis karakteristik siswa, didapatkan informasi bahwa siswa terlalu aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, adakalanya suara guru tidak bisa didengar oleh siswa, sehingga siswa tidak mengerti apa yang diterangkan oleh guru. Berdasarkan hasil paparan permasalahan dan karakteristik siswa, maka siswa membutuhkan sebuah media yang dapat menarik perhatian siswa, di mana keaktifan peserta didik menjadi jalan bagi pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil dari menganalisis ketiga aspek tersebut, pengembang merancang media *yes/no games kit* sesuai kebutuhan siswa.

2. *Design*

Pada tahap ini pengembang menggambarkan rancangan media yang akan dibuat. Hasil dari perancangan media adalah sebagai berikut:

a. Merancang model media

- 1) Media berbentuk 50*50 cm
- 2) Media diberi *handle* dan kait penutup untuk mempermudah pembawaan dan penyimpanan komponen lainnya
- 3) Sisi bagian luar media didesain sebagai *cover* sekaligus soal dan *space* jawaban
- 4) Informasi tentang media serta pengembang dan kata petunjuk penggunaan media direkatkan pada bagian dalam media
- 5) Keping poin dan skor terletak di bagian dalam media untuk meminimalisir kehilangan.
- 6) Warna yang digunakan pada media mengambil tema alam agar dapat mencakup perbedaan hal yang ada pada bagian *cover*. Warna biru digunakan sebagai warna *background* diasosiasikan dengan langit. Warna keping jawaban oranye diasosiasikan dengan senja matahari. Warna lain dari keping jawaban adalah hijau dan merah, warna dari kata yang ada pada jawaban yaitu hijau, merah, ungu, dan biru. Warna-warna tersebut diasosiasikan sebagai pelangi.
- 7) Jenis font yang digunakan pada bagian soal dan jawaban adalah *cutive mono* sedangkan pada bagian judul dan bagian dalam media menggunakan *Montserrat*.
- 8) Aspek tambahan media adalah papan skor magnet dan papan nilai kerja siswa dibagian belakangnya. Papan skor magnet hanya berfungsi ketika media diterapkan dengan kegiatan berkompetisi, sedangkan papan nilai kerja siswa berfungsi untuk merekap siswa

mana saja yang berperan aktif atau menjadi pemenang dalam permainan.

b. Merancang gambar

Gambar *background* soal dan jawaban dipilih dengan memadukan soal yang dimuat dalam kotak tersebut, sehingga gambar dari masing-masing soal dan jawaban berbeda sesuai dengan kandungan dalam soal tersebut. Gambar dalam media ini adalah hasil download dari platform pinterest.

c. Merancang instrumen validasi, kemenarikan, dan soal uji coba

1) Instrumen validasi ahli desain

Instrumen untuk validasi ahli media mencantumkan 6 poin pernyataan dan kolom kritik saran untuk perbaikan desain.

2) Instrumen validasi ahli materi

Instrumen untuk validasi ahli media mencantumkan 6 poin pernyataan dan kolom kritik saran untuk perbaikan desain.

3) Instrumen validasi praktisi pembelajaran

Instrumen untuk validasi praktisi pembelajaran mencantumkan 7 poin pernyataan dan kolom kritik saran untuk perbaikan desain.

4) Instrumen kemenarikan siswa

Instrumen untuk mengetahui tingkat kemenarikan media yang diisi oleh siswa terdapat 5 poin pertanyaan, instrumen

dimodifikasi dengan pilihan jawaban a, b, c, d untuk mempermudah peserta didik menjawab dan mempersingkat waktu.

5) Soal *pretest*

Terdapat 5 butir soal *pretest* berbentuk uraian yang diberikan sebelum media diaplikasikan. Soal *pretest* memuat 4 jenis *demonstrative pronoun* dan 1 soal kepemilikan.

6) Soal *posttest*

Kegiatan *posttest* dirancang 2 kali, maka terdapat 2 soal *posttest* yang masing-masing berisi 5 butir soal berbentuk uraian. Soal *posttest* memuat 4 jenis *demonstrative pronoun* dan 1 soal kepemilikan.

3. *Development*

Pembuatan media *yes/no games kit* diawali dengan mendesain bentuk papan, setelah papan menjadi seperti yang diharapkan, pengembang melakukan pengecatan papan dan membuat keping jawaban. Keping jawaban terbuat dari campuran resin dan *glitter*, pada tahap ini pengembang harus berhati-hati untuk menuangkan campuran larutan kedalam cetakan karena larutan mudah bergelembung dan juga dibutuhkan ketangkasan dalam menuangkan larutan tersebut karena larutan mudah mengeras dalam waktu singkat. Di samping itu, pengembang juga mendesain gambar dan tulisan yang akan ditempelkan pada papan menggunakan aplikasi *picsart* dan *photoshop*. Setelah proses tersebut, pengembang mencetak gambar yang telah didesain menggunakan *art paper*.

Saat cat pada papan mengering, pengembang menyatukan *handle*, kait, gambar soal dan jawaban, kata petunjuk, informasi media, dan profil pengembang dalam satu papan. Pengembang juga menempelkan potongan jawaban pada keping jawaban yang telah mengering, kemudian menempelkan magnet pada bagian belakang keping jawaban dan bagian depan papan. Hal terakhir yang dilakukan pengembang adalah menempelkan kertas magnet pada papan skor kompetisi, menata keping skor dan kumpulan keping jawaban pada suatu wadah.

Saat proses pengembangan media, pengembang melakukan konsultasi dengan validator terkait, pada tahap ini pengembang menerima masukan-masukan mengenai materi, desain media, maupun komponen-komponen lainnya yang berhubungan dengan media dari para validator yang telah disebutkan di atas. Hasil validasi berupa data kuantitatif dan kualitatif diperoleh saat pengembangan produk usai dilakukan. Data kuantitatif diperoleh melalui instrumen angket yang diberikan, sedangkan untuk data kualitatifnya diperoleh melalui tabel kritik dan saran.

4. *Implementation*

Setelah media divalidasi dari berbagai aspek, peneliti melakukan uji kemenarikan media kepada 5 siswa secara acak dan memperoleh data kuantitatif dari hasil penelitian tersebut. Soal *pretest* diberikan kepada 31 siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Setelah pengujian *pretest*, pada hari yang sama peneliti melakukan implementasi produk sekaligus *posttest*.

Pada hari pertama media diimplementasikan dengan fungsi 1, yaitu digunakan secara individual. Pada tahap ini, peneliti memperkenalkan media sekaligus cara penggunaannya, dan yang berkontribusi untuk menempelkan jawaban dan membaca soal adalah peserta didik yang ramai sendiri. Pada saat ini, peneliti belum bisa mengendalikan kondisi kelas dengan sepenuhnya, dikarenakan peneliti masih banyak melakukan metode ceramah untuk menginformasikan hal-hal dasar mengenai media.

Pada pertemuan selanjutnya peneliti telah belajar dari kesalahan sebelumnya, implementasi produk dilakukan dengan metode 2 dan 3 secara bersamaan, yaitu berkelompok dan berkompetisi. Untuk kegiatan ini peneliti membagi kelompok menjadi 2, kelompok ini dibagi berdasarkan nilai posttest yang telah peneliti kantongi, jadi pada masing-masing kelompok terdapat siswa dari nilai terendah hingga nilai tertinggi. Peserta didik yang mendapat nilai 100 berfungsi menjadi pengatur jalannya permainan, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai di atas kkm lainnya berfungsi membantu temannya yang kesulitan. Maka, pada kegiatan kali ini semua peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, ditemukan perbedaan perilaku yang signifikan. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, pada kelompok A satu tim bekerjasama untuk saling membantu dalam menempatkan jawaban yang benar pada ruang yang telah tersedia, sedangkan pada kelompok B satu tim kompak untuk menyemangati wakil

kelompoknya yang sedang maju untuk menempelkan jawaban. Perbedaan perilaku tersebut mendukung *statement* guru bahasa Inggris kelas II dalam wawancara bahwa karakteristik siswa di kelas sangat aktif, yaitu aktif dalam bertindak dan aktif dalam berbicara.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi produk, respon kemenarikan siswa, nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat. Proses evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan remedial melalui media dalam penerapan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang pada materi *yes/no questions*.

C. Analisis Kelayakan dan Kemenarikan Media

1. Analisis Kelayakan Media

Produk media yang telah dikembangkan harus dinilai tingkat kelayakannya terlebih dahulu oleh validator dari beberapa aspek sebelum dapat diterapkan pada pembelajaran. Terdapat 3 validator yang menilai media *yes/no games kit*, yaitu ahli materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran. Berikut paparan analisis dari masing-masing validator:

a. Analisis hasil validasi ahli materi

Pada awal proses validasi pola pertanyaan yang disajikan setelah *to be* adalah *subject*, seperti “*is it a pen?*”, kata *subject* setelah *to be* diganti dengan *demonstrative pronoun* untuk memperjelas letak benda. Peneliti mengganti *demonstrative pronoun* sesuai jarak dan

jumlah sesuatu yang ditunjuk, gambar pada lembar soal juga disesuaikan dengan *demonstrative pronoun* yang ada dalam pertanyaan, sehingga peserta didik mempunyai gambaran mengenai jauh – dekat suatu benda.

Persentase dari hasil validasi materi sebesar 90% yang mana berada pada kategori sangat valid. Hal ini diperoleh karena media yang dikembangkan telah sesuai dengan kaidah bahasa Inggris yaitu kata *this* untuk menunjukkan kata tunggal yang dekat, sedangkan untuk jamak adalah *these*. Kata *that* untuk menunjukkan kata tunggal yang jauh dari kita, sedangkan untuk jamak adalah *those*.⁴¹

b. Analisis hasil validasi ahli desain

Pada awal proses validasi background yang disajikan pada media terlalu abstrak sehingga dapat membuat peserta didik pusing dan tidak fokus pada tulisan yang ada. Revisi pertama mengganti gambar yang abstrak menjadi kontekstual agar peserta didik lebih mudah melihat tulisan pada media, revisi selanjutnya memperbaiki *font* yang digunakan, awalnya pertanyaan pada media menggunakan huruf besar dan kecil kemudian diganti dengan huruf besar semua untuk meningkatkan kejelasan dan keterbacaan media. Saran dari validator adalah dengan menambahkan lembar kerja pada media agar

⁴¹ Mario Gomez-Torrente, *Road to Reference an Essay on Reference Fixing in Natural Language*, (Oxford: Oxford University Press: 2019), hlm. 19

guru bisa melihat rekap siswa pada pembelajaran yang telah dilakukan.

Persentase dari hasil validasi materi sebesar 93,3% yang mana berada pada kategori sangat valid. Manfaat praktis dari adanya media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran⁴² telah sesuai dengan media *yes/no games kit*.

c. Analisis hasil validasi praktisi pembelajaran

Persentase yang diperoleh dari validator praktisi pembelajaran sebesar 88,6% yang mana berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut didapat karena strategi yang dicantumkan dalam media sesuai dengan karakteristik peserta didik, media dapat menuntun karakteristik yang dimiliki oleh siswa untuk dijadikan optimalisasi dalam kegiatan belajar mengajar.⁴³ Keaktifan dalam berbicara dan bergerak membuat penggunaan media berjalan dengan efektif, sehingga minat dan motivasi peserta didik akan meningkat untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut maka media *yes/no games kit* telah memenuhi tingkat kelayakan untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Saran dari praktisi pembelajaran adalah untuk meningkatkan ukuran media agar lebih jelas jika dilihat dari jarak jauh.

⁴² Mukti Nenis Dwi Pratiwi, dkk., 2018. Jurnal JKTP. Vol.1 No.3 *Media Pembelajaran Standar Lembar Balik Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar*, hlm.197

⁴³ Cepy Riana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kemenag RI, 2012), hlm. 57

2. Analisis Kemenarikan Media

Media pembelajaran konvensional atau bisa disebut dengan tradisional pada dasarnya adalah suatu alat yang diciptakan untuk membantu merangsang minat peserta didik terhadap pembelajaran.⁴⁴ Media *yes/no games kit* adalah media baru dan interaktif yang dapat memikat daya tarik peserta didik untuk fokus dan mau mendengarkan pelajaran. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah menarik atau belum. Peneliti melakukan tes kemenarikan berupa angket dengan pilihan jawaban a, b, c, d untuk lebih mempermudah peserta didik dalam memberi nilai.

Uji kemenarikan siswa terhadap media yang diujikan pada kelompok kecil sebanyak 5 siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang mendapat persentase sebesar 96% berada pada kategori sangat menarik. Alasan pemerolehan nilai tersebut dijabarkan pada paparan berikut ini:

- a. Pertanyaan “apakah media *yes/no games kit* mudah untuk digunakan?” memperoleh persentase sebesar 80%, di mana 4 siswa menjawab sangat mudah dan 1 siswa menjawab mudah. Media yang dikembangkan “sangat mudah” dalam penggunaannya karena siswa cukup dengan menempelkan jawaban pada titik yang dituju. Pada sisi “mudah”nya meskipun keping keras dan kasar, sehingga peserta didik tidak perlu takut keping jawaban lecek ketika berlomba-lomba mengambilnya, namun keping jawaban yang tergolong kecil akan mudah tergelincir jika sedang berdesak-desakan.

⁴⁴ Zulmiyetri, dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), hlm. 174

- b. Pertanyaan “apakah media *yes/no games kit* menarik untuk dimainkan dan dipelajari?” memperoleh persentase sebesar 80%, di mana 4 siswa menjawab sangat menarik dan 1 siswa menjawab menarik. Peserta didik “sangat tertarik” pada media karena mereka belum pernah melihat media seperti ini dan kegiatan yang ditawarkan oleh media membuat seluruh peserta berlomba-lomba untuk maju dan mencoba memainkan media. Namun pada sisi “menarik” tidak seluruh peserta didik dapat mencobanya, karena media hanya ada satu dan untuk mencobanya harus bergantian, sehingga peserta didik tidak dapat menggunakan media dalam waktu yang bersamaan.
- c. Pertanyaan “apakah media *yes/no games kit* yang kalian gunakan dapat meningkatkan semangat belajar?” memperoleh persentase sebesar 80%, di mana 4 siswa menjawab sangat meningkatkan semangat dan 1 siswa menjawab meningkatkan semangat. “Sangat meningkatkan semangat” diperoleh karena dengan adanya media baru, peserta didik dapat langsung terjun untuk belajar materi dan mengurangi kegiatan mendengarkan guru dari tempat duduk. Melalui penerapan media ini peserta didik juga bebas berteriak, menyemangati temannya yang sedang menjawab soal, maupun bergerak maju kedepan untuk menjawab soal. Maka dari itu, peserta didik tidak akan tertekan dengan kenyataan bahwa mereka sedang belajar. Namun, pada sisi “meningkatkan semangat” tidak semua peserta didik ikut bermain, seperti peserta didik yang bertugas mengontrol jalannya

permainan, dan ada saat di mana jawaban yang ditempelkan salah, sehingga membuat peserta didik kecewa.

- d. Pertanyaan “apakah media *yes/no games kit* yang telah dipelajari dapat membantu kalian dalam memahami materi *yes/no questions*?” memperoleh persentase sebesar 80%, di mana 4 siswa menjawab sangat membantu dan 1 siswa menjawab membantu. Hasil “sangat membantu” diperoleh karena pengembang mengusung konsep yang sangat mudah dipahami peserta didik, yaitu dengan cara membalikkan tatanan kata. Di mana kata kedua ditempatkan pada kata pertama dan kata pertama ditempatkan pada kata kedua, dengan penjelasan konsep tersebut peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi *yes/no questions*. Pada sisi “membantu” peserta didik masih kesulitan untuk menempatkan kata “*I do*” pada pertanyaan “*Do you*”, karena fokus peserta didik hanya pada soal yang tertulis, namun dengan diberinya kata “*I*” di bawah soal “*you*” banyak peserta didik yang mulai memahami hal tersebut.
- e. Pertanyaan “apakah komponen media *yes/no games kit* menarik?” memperoleh persentase sebesar 100% di mana keseluruhan siswa menjawab sangat menarik. Hal tersebut diperoleh karena pengembang membuat media dengan konsep dapat dibuka tutup yang mana bagian dalam media berfungsi untuk menyimpan komponen-komponen media yang lebih kecil seperti keping jawaban dan poin skor. Keping jawaban dalam media dibuat dengan resin yang diberi warna mencolok, sedangkan

poin skornya terbuat dari plastik dengan beragam bentuk dan beragam warna.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa media *yes/no games kit* yang telah dikembangkan menarik untuk digunakan. Persentase tertinggi yaitu 100% didapat pada poin “komponen media *yes/no games kit* menarik” yang berarti komponen media tersebut dapat digunakan untuk menarik fokus peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran digunakan guru untuk mempermudah penyampaian informasi pengetahuan kepada peserta didik. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar akan terbentuk suasana membangun pembelajaran yang efektif, dan hasil akhirnya dapat bekerjasama merangsang tercapainya pembelajaran yang interaktif dan edukatif.⁴⁵ Media *yes/no games kit* memenuhi kualifikasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif, hal tersebut dibuktikan dengan adanya tampilan, komponen, dan materi yang disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Tampilan media didesain menggunakan gambar yang konkret dan komponen media terbuat dari berbagai bentuk dan warna sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, media juga dapat digunakan secara individu, hal ini mempermudah guru jika hanya ada satu siswa yang remedi.

Konsep Behaviorisme menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan berujung pada kemampuan siswa dalam mendapatkan

⁴⁵ Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 37

pengetahuan.⁴⁶ Penyampaian materi melalui sebuah media yang interaktif akan menimbulkan terjadinya interaksi multi arah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara menyenangkan.⁴⁷ Kegiatan yang ditawarkan melalui media yaitu berkelompok dan berkompetisi, membuat siswa terpacu untuk bergerak aktif pada waktu pembelajaran, sehingga peserta didik tidak bosan dan tidak tertekan oleh kenyataan bahwa mereka sedang belajar. Dilihat melalui antusiasme peserta didik saat pembelajaran, di mana mereka saling berebut untuk mengangkat tangan, menebak jawaban, dan saling mengoreksi jawaban dari temannya. Hal ini dapat membuktikan bahwa media *yes/no games kit* menimbulkan terjadinya interaksi multi arah dalam kegiatan belajar mengajar.

Penyebab kesulitan pembelajaran bahasa Inggris salah satunya adalah karena kurangnya minat siswa ketika pembelajaran.⁴⁸ Namun, melalui kegiatan berkelompok dan berkompetisi melalui media *yes/no games kit*, peserta didik dapat membangun *critical thinking* mereka untuk menciptakan komunikasi yang baik dan kemampuan bekerja sama. Peserta didik bersama-sama dengan teman sekelompoknya saling berdiskusi dan memberikan semangat selama pembelajaran. Maka, hal ini menunjukkan bahwa minat peserta didik ketika pembelajaran telah meningkat.

⁴⁶ Ibid., hlm. 10

⁴⁷ Ibid., hlm. 6

⁴⁸ Hermayawati, 2010. Jurnal Sosio – Humaniora. Vol.1 No. 1 *Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa*, hlm. 11

D. Analisis Peningkatan Hasil Remedial Kesulitan Materi *Yes/No Questions*

Metode penelitian *Research and Development* digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan suatu produk tersebut.⁴⁹ Suatu produk media dapat dikatakan berhasil jika tujuan pengembangan produk tercapai. Hasil dari paparan analisis data diketahui bahwasannya pengembangan media *yes/no games kit* berhasil meningkatkan pemahaman materi *yes/no questions* pada siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang, hasil positif ini diperoleh karena beberapa hal yang terdapat pada media.

Tujuan utama pengembangan media *yes/no games kit* adalah mengatasi kesulitan materi *yes/no questions* pada anak remedial. Maka, peneliti harus terlebih dahulu mengetahui siapa saja siswa yang mengalami kesulitan, pada materi bagian mana kesulitan tersebut dirasakan, dan faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil uji coba, terdapat sekitar 80% siswa dari 31 mengalami kesulitan pada bagian penempatan jawaban yang telah dituliskan pada bab sebelumnya, dan fokus media untuk menangani perihal kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Melalui proses analisis, peneliti mengembangkan sebuah media yang dapat menyampaikan materi sekaligus memberikan stimulus bagi peserta didik agar perhatian mereka tidak teralihkan, media ini juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

⁴⁹ Sugiyono, loc.cit. Hal. 752

Pengajaran melalui media juga tercantum dalam firman Allah Q.S Al-Anbiya' ayat 31 yang berbunyi:⁵⁰

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِي أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ

Artinya:" Dan Kami telah menjadikan di bumi ini gunung-gunung yang kukuh agar ia (tidak) guncang bersama mereka, dan Kami jadikan (pula) di sana jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk”

Ayat di atas menerangkan bahwa Tuhan menjadikan gunung dan jalan sebagai media petunjuk untuk umat manusia agar dapat memahami secara jelas hal abstrak. Hal ini mengajarkan bahwa, ketika suatu pengajaran kesulitan dalam menyampaikan sebuah materi yang bersifat abstrak, guru dianjurkan menggunakan media untuk mengoptimalkan pemberian informasi agar peserta didik dapat memahami secara jelas. Kesulitan materi yang dialami peserta didik berhasil dibantu dengan adanya kepingan-kepingan jawaban yang dirancang agar tidak dapat menempel pada titik yang tidak sesuai, seperti pada titik yang seharusnya diisi oleh kata *demonstrative pronoun*, namun oleh peserta didik diisi dengan kata *to be*, maka magnet pada keping dan papan akan memberikan gaya tolak-menolak. Penolakan yang didapat ketika peserta didik mencoba menempelkan jawaban secara langsung memberi *feedback* kepada mereka bahwa jawaban tidak diletakkan dengan tepat.

Bukti bahwa media *yes/no games kit* berhasil dalam mengatasi kesulitan pemahaman materi *yes/no questions* siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukunolo Bululawang dapat dilihat dari hasil nilai terendah dan tertinggi yang didapat

⁵⁰ Andi Unpam, *Al Quran Indonesia*, (Tangerang selatan:2014)

selama pemberian tes kepada peserta didik. Pada hasil *pretest* nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata nilai sebesar 37 dan 19% siswa yang nilainya di atas kkm. Penerapan media pada pertemuan pertama belum memisahkan siswa yang remidi dan tidak karena masih tahap pengenalan media secara singkat saja, sehingga peneliti menunjuk siswa yang ramai untuk membantu proses demonstrasi. Hasil *posttest* pertama mendapat nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai sebesar 56. Penerapan media selanjutnya berfokus pada peserta didik yang remidi saja, di mana peserta didik yang mendapat nilai 100 bertugas untuk mengontrol jalannya acara, seperti menjadi *timer*, wasit, pemberi skor, dsb. Kemudian sisa peserta didik yang nilainya di atas kkm ditugaskan untuk membantu teman sekelompoknya yang kesulitan menjawab *games*. Pada kegiatan tersebut peserta didik saling membantu dan mendukung, semua peserta didik ikut aktif dan konsentrasi terhadap media *yes/no games kit*. Hasil dari minat dan fokusnya peserta didik pada materi berbuah positif pada nilai *posttest* kedua yaitu nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai sebesar 99. Rerata kedua nilai *posttest* jika digabungkan menjadi 79 dengan 83% siswa yang nilainya berada di atas kkm. Rerata nilai peserta didik naik sebesar 42, dari hasil *pretest* 37 menuju hasil *posttest* 79. Peningkatan ini menjadikan kesimpulan bahwa media *yes/no games kit* berhasil mengatasi kesulitan pemahaman materi *yes/no questions* siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang dikarenakan dalam waktu yang sama dalam pembelajaran, namun peningkatan yang dihasilkan ketika menggunakan media lebih efektif dan efisien.

Peningkatan nilai hasil tes tersebut terletak pada pemahaman peserta didik mengenali jawaban dari 5 soal yang disajikan. Untuk mempermudah penjabaran, peneliti membedakan soal-soal tersebut menjadi 3 jenis soal yang berbeda yaitu jawaban *affirmative sentences* dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun*, jawaban *negative sentences* dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun*, jawaban *affirmative sentences* dengan pola pertanyaan kepemilikan. Pada saat *pretest*, peserta didik belum mengetahui pola kalimat yang benar pada jawaban *affirmative sentences*, banyak diantara mereka yang tata letak jawabannya terbalik seperti “*yes, this is*” menjadi “*yes, is this*”, kurang menambahkan kata *not* pada jawaban *negative sentences*, dan kesalahan dalam menentukan sudut pandang *subject* atau *object* pada kalimat yang dituju. Kemudian, pada *posttest* I peserta didik masih belum bisa menentukan sudut pandang *subject* atau *object* pada kalimat yang dituju dan belum mampu mengindikasikan tata jawaban *tobe + demonstrative pronoun* yang benar, banyak diantara mereka yang masih tertukar posisi sama seperti pada *pretest*. Dampak positifnya, mulai banyak peserta didik yang menambahkan kata *not* pada jawaban *negative sentences*. Pada *posttest* II kesalahan-kesalahan tersebut telah diperbaiki hampir oleh mayoritas peserta didik, perbaikan drastis pada hasil *posttest* II ini dikarenakan semua peserta didik yang remedial dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, sedangkan pada hasil *posttest* I hanya beberapa peserta didik ramai saja yang dapat belajar aktif dengan media, karena peneliti melakukan pengenalan media dan contoh pemakaian media terlebih dahulu sebelum digunakan bersama-sama, hal ini ditujukan agar peserta didik

memahami cara kerja media *yes/no games kit* tersebut. Akibatnya, pada pertemuan pertama hanya beberapa siswa yang bisa kontak langsung dengan media, sedangkan siswa lainnya melihat dari tempat duduknya. Namun, peningkatan pemahaman siswa yang terjadi melalui hasil *posttest* I sudah jauh lebih baik karena setengah dari peserta didik telah mendapatkan nilai di atas kkm.

Alasan peserta didik dapat belajar secara aktif adalah karena penggunaan media ini berdasar pada karakteristik siswa yang senang bermain, bekerja dalam kelompok dan memerlukan pengalaman secara langsung untuk penerimaan informasi. Sehingga, secara alami peserta didik akan senang untuk mengeksplor dan ikut aktif ketika pembelajaran. Ketika peserta didik mendapatkan informasi secara langsung dengan seluruh panca inderanya, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat dalam waktu yang cukup lama, hal ini disebabkan peserta didik berkonsentrasi penuh terhadap stimulus yang diberi dan dengan terciptanya suasana kelas yang kooperatif mereka dapat menerima informasi bukan karena keterpaksaan.

Pada sisi psikologis, anak SD akan membandingkan dirinya dengan teman-temannya di mana mudah sekali dihindangi ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman.⁵¹ Maka, pada pertemuan kedua pemisahan antara siswa remedial dan tidak disamakan agar peserta didik tidak rendah diri akibat fakta bahwa mereka sedang remedial. Fokus kontak langsung pemakaian media hanya pada

⁵¹ Singgih D. Gunarsa., Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), Hlm. 13

siswa yang remedial, sedangkan siswa yang tidak remedial bertugas untuk mengatur dan mengarahkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini melibatkan seluruh siswa, namun tidak menghilangkan eksistensi remedial itu sendiri, sehingga efektif baik dari sisi pembelajaran maupun sisi psikologis peserta didik.

Faktor-faktor lain yang menjadikan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang adalah media *yes/no games kit* disajikan secara kontekstual, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dengan ikut sertanya fungsi motorik siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat memperkuat ingatan dan pemahaman siswa dalam memproses penerimaan materi. Media juga mencantumkan ruang untuk jawaban positif dan negatif, sehingga peserta didik dapat mengetahui letak perbedaan jawaban negatif dan positif secara langsung melalui beberapa contoh soal yang telah disediakan, sehingga fungsi media untuk memperjelas penyajian informasi yang bertujuan meningkatkan dan memperlancar proses belajar siswa⁵² telah terpenuhi.

⁵² Umar, 2014. Jurnal Tarbawiyah Vol. 11 No. 1 *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*, hlm. 136

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan proses pengembangan media dan hasil uji coba produk *yes/no games kit* pada siswa Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam materi *yes/no questions* terjadi disebabkan oleh hal-hal berikut:
 - a. *Affirmative sentences* dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun* dianggap sulit karena terdapat miskonsepsi pada peserta didik, setiap jawaban yang awalnya “yes” kalimat selanjutnya akan sama seperti yang telah dicontohkan.
 - b. *Negative sentences* dengan pola pertanyaan *tobe + demonstrative pronoun* dianggap sulit karena tidak ada pembeda antara jawaban “yes” yang tidak memerlukan *not* dibelakangnya dengan jawaban “no” yang mengharuskan ada kata *not* dibelakangnya.
 - c. *Affirmative sentences* dengan pola pertanyaan kepemilikan dianggap sulit karena peserta didik hanya berfokus pada kalimat yang ada pada soal, sedangkan di dalam soal tidak ada kata subjek atau objek yang dituju. Peserta didik mulai memahami jika jawaban “yes” diikuti oleh kata yang ada pada soal. Sedangkan pada soal kepemilikan, peserta didik harus menjawab dengan kata “I”, yang mana kata tersebut tidak tercantum dalam soal.

2. Media *yes/no games kit* memiliki spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Media mengoptimalkan gaya magnetik untuk memberi *feedback* jawaban benar salah.
 - b. Media dapat digunakan dengan 3 cara, yaitu: individu, berkelompok, dan berkompetisi.
3. Hasil kelayakan dan kemenarikan media *yes/no games kit* mendapat persentase dari ahli materi 90%, ahli desain 93,3%, praktisi pembelajaran 88,6% dan respon siswa sebesar 96% berada pada kategori sangat menarik. Hal ini dikarenakan:
 - a. Tampilan, komponen, dan materi pada media disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Tampilan media didesain menggunakan gambar yang konkret, komponen media terbuat dari berbagai bentuk dan warna sehingga menarik minat siswa untuk belajar
 - b. Kegiatan yang ditawarkan melalui media ini yaitu berkelompok dan berkompetisi, merangsang siswa untuk bergerak aktif pada waktu pembelajaran, sehingga peserta didik tidak bosan dan tidak tertekan oleh kenyataan bahwa mereka sedang belajar.
 - c. Melalui kegiatan berkelompok dan berkompetisi dengan media *yes/no games kit*, peserta didik dapat membangun *critical thinking* mereka untuk menciptakan komunikasi yang baik dan kemampuan bekerja sama.

4. Kegiatan remedial dalam mengatasi kesulitan materi *yes/no questions* melalui media *yes/no games kit* dinyatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena:
 - a. Media disajikan dengan contoh-contoh soal yang dapat membantu mempermudah peserta didik untuk memahami perbedaan jawaban *affirmative* dengan *negative sentences*.
 - b. Media didasarkan pada karakteristik siswa, sehingga peserta didik senang untuk mengeksplor dan ikut aktif dalam pembelajaran.
 - c. Media disajikan secara kontekstual, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dengan ikut sertanya fungsi motorik siswa dalam pembelajaran yang dapat memperkuat ingatan dan pemahaman siswa dalam memproses penerimaan materi.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media *yes/no games kit*, berikut paparan beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses penerapan media serta saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembang media selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Media *yes/no games kit* dapat diterapkan sebagai bahan perantara untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi *yes/no questions* pada tingkat SD.
 - b. Media *yes/no games kit* lebih baik digunakan pada pembelajaran *face to face* secara berkelompok maupun individu

c. Media *yes/no games kit* bisa digunakan untuk model *yes/no questions* apapun selama jawabannya tidak perlu merubah bentuk kata kedua.

2. Saran untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang selanjutnya disarankan untuk memperhatikan ukuran media yang akan dibuat dan dalam proses penerapan lebih baik untuk menggunakan media yang bisa mengikutsertakan keseluruhan siswa secara langsung. Selain itu, pengembang selanjutnya diharapkan untuk memuat lebih banyak model *yes/no questions* yang ada untuk memperluas pengetahuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mustadi, dkk. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- . 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmin, Arny Irhani. 2013. "Pengenalan dan Peningkatan Minat Anak Usia Dini untuk Mempelajari Bahasa Inggris." *Prosiding Seminar Nasional 2*: 191-197.
- Dewi, Putri Kumala, and Nia Budiana. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi dan Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Farikhuddin, L. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Giancoli, Douglas C. 2001. *Fisika Jilid 2 Edisi 5*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Gomez-Torrente, Mario. 2019. *Road to Reference an Essay on Reference Fixing in Natural Language*. Oxford: Oxford University Press.
- Gunarsa, Singgih D. 1991. *Psikologi Praktis Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D., dan Yulia Singgih D. Gunarsa. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- . 2001. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hermayawati. 2010. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa." *Jurnal sosio-Humaniora* 1.
- Kesuma, Iriany Wijaya. 2015. "Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 14: 120-128.
- Kulsum, Umami, wawancara oleh Elvi Hidayati Nur Laili. 2021. *Kesulitan Materi Yes/No Questions pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang* (4 Maret).
- Maili, Sjafty Nursiti. 2018. "Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar: Mengapa perlu dan Mengapa Dipersoalkan." *Jurnal Pendidikan Unsika* 6: 23-28.

- Mukti Nenis Dwi Pratiwi, dkk. 2018. "Media Pembelajaran Standar Lembar Balik Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar." *Jurnal JKTP* 1: 197.
- Mustofa Abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Riana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kemenag RI.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Singgih D. Gunarsa, Yulia Singgih D. Gunarsa. 2001. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Siyoto, Sandi, and Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slamet, Sri. 2017. *Lancar Bertanya dalam Bahasa Inggris*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English for Young Lernasers*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Umar. 2014. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbawiyah* 11: 136.
- Unpam, Andi. 2014. *Al Quran Indonesia*. Tangerang Selatan.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Zulmiyetri, dkk. 2020. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media.

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 702/Uj.03.1/TL.00.1/01/2021 3 Maret 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Sukonolo Bululawang
di
Tempat: Jalan Airlangga No 10 Sukonolo Bululawang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Elvi Hidayati Nur Laili
NIM : 17140036
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
Judul Skripsi : **Remedial Kesulitan Yes/No Questions Melalui Media Yes/No Games Kit**
Lama Penelitian : **Maret 2021** sampai dengan **Mei 2021**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah - S1
2. Arsip

Lampiran 2: Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 552398
Website : <http://fkip.uin-malang.ac.id>. Faximile (0341) 552398 Malang

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Elvi Hidayati Nur Laili
NIM : 17140036
Judul : Remedial Kesulitan *Yes/No Questions* melalui Media *Yes/No Games Kit* pada Kelas II MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

Dosen Pembimbing : Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP : 19780707 200801 1 021

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	15 Maret 2021	Konsultasi media, angket, dan soal pretest + posttest	
2	12 April 2021	Konsultasi Bab I	
3	20 April 2021	Konsultasi Bab IV - VI	
4	3 Mei 2021	Konsultasi Bab I - VI	
5	5 Mei 2021	Konsultasi Bab I - VI	
6	21 Mei 2021	Konsultasi Bab abstrak + acc	

Malang, 31 Mei 2021
Ketua Jurusan

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP.19760803 200604 1 001

Lampiran 3: Instrumen Validasi Materi

Instrumen Validasi Media Yes/No Games Kit Untuk Validasi Ahli Materi

Nama : Nur Fitria Anggrisia, M.Pd

NIDN : 2001098902

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum pengisian angket, dimohon bapak/ibu mempelajari atau mengoperasikan media yes/no games kit yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument yang disuguhkan berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan bapak/ibu
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media yes/no games kit dengan KI dan KD				✓	
2.	Kemudahan mengisi jawaban pada media yes/no games kit					✓
3.	Kemenarikan media yes/no games kit dalam penyajian materi				✓	
4.	Kesesuaian media yes/no games kit dengan karakteristik siswa					✓
5.	Keberhasilan media yes/no games kit dalam meningkatkan pemahaman siswa				✓	
6.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓

C. Lembar kritik dan saran

Secara keseluruhan media yg dibuat cukup bagus dan menarik, akan tetapi yg perlu diperhatikan adalah adanya ketidaksesuaian materi secara kaidah bahasa Inggris, karna referensi yg kurang. Mungkin lain kali peneliti mencari referensi sumber lain yg bagus dan benar.

Jum'at, 2 April 2021
Validator Ahli Materi

Nur Fitria Anggrisia, M.Pd

Lampiran 4: Instrumen Validasi Desain

Instrumen Validasi Media Yes/No Games Kit
Untuk Validasi Ahli Desain

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP : 19880322201802011146
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum pengisian angket, dimohon bapak/ibu mempelajari atau mengoperasikan media yes/no games kit yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument yang disuguhkan berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan bapak/ibu
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaarikan gambar pada background				V	
2.	Kemenaarikan bentuk jawaban					V
3.	Ketepatan letak jawaban dan soal dalam papan				V	
4.	Kemudahan memahami evaluasi					V
5.	Kemenaarikan desain petunjuk penggunaan media yes/no games kit					V
6.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media yes/no games kit					V

C. Lembar kritik dan saran

Bahasa, besar kecil, warna gambar sudah bagus. Tinggal antar gambar dg gambar jawaban di sinkronkan. Sehingga siswa paham kekerkaitannya. Diberikan lembar kerja agar hasil pekerjaan siswa dapat di rekap guru.

Selasa, 23 Maret 2021

Validator


Galih Puji Mulyoto,

Lampiran 5: Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

Instrumen Validasi Media Yes/No Games Kit
Untuk Validasi Praktisi Pembelajaran

Nama : Umi Kulsum, S.Pd
NIP : 2837766667220022
Instansi : MI Al-Hidayah Sukonolo Bululawang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum pengisian angket, dimohon bapak/ibu mempelajari atau mengoperasikan media yes/no games kit yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument yang disuguhkan berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan bapak/ibu
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan penggunaan media yes/no games kit					✓
2.	Media yes/no games kit meningkatkan motivasi siswa					✓
3.	Kemudahan memahami petunjuk yang diberikan				✓	
4.	Kemudahan memahami materi				✓	
5.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar mandiri				✓	
6.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar kelompok				✓	
7.	Menjadi kesempatan siswa untuk belajar secara kompetisi					✓

C. Lembar kritik dan saran

Media tersebut sudah sangat bagus dan menarik untuk di gunakan dalam proses Pembelajaran.

Saran saya mungkin mediannya lebih di Perbesar biar tambah jelas.

Rabu, 31 Maret 2021
Validator Praktisi Pembelajaran

Umi Kulsum, S.Pd

Lampiran 6: Hasil Respon Kemenarikan Siswa

Instrumen Validasi Media Yes/No Games Kit

Mapel Bahasa Inggris oleh Siswa

Nama : *Dinda*

Kelas : *2*

Sekolah : *Mi Al-Hidayah*

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum pengisian angket, dimohon adik telah mempelajari atau mengoperasikan media yes/no games kit yang telah diberikan
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang menurut adik sesuai
3. Perhatikan kecermatan dalam menjawab

B. Pertanyaan

1. Apakah media yes/no games kit mudah untuk digunakan?
a. Tidak mudah b. Kurang mudah c. Mudah d. Sangat mudah
2. Apakah media yes/no games kit menarik untuk dimainkan dan dipelajari?
a. Tidak menarik b. Kurang menarik c. Menarik d. Sangat menarik
3. Apakah media yes/no games kit yang kalian gunakan dapat meningkatkan semangat belajar?
a. Tidak meningkatkan semangat c. Meningkatkan semangat
b. Kurang meningkatkan semangat d. Sangat meningkatkan semangat
4. Apakah media yes/no games kit yang telah dipelajari dapat membantu kalian dalam memahami materi yes/no questions?
a. Tidak membantu b. Kurang membantu c. Membantu d. Sangat membantu
5. Apakah komponen media yes/no games kit menarik?
a. Tidak menarik b. Kurang menarik c. Menarik d. Sangat menarik






Lampiran 7: Lembar Pre-tes

Nama: Dhenis

No. Absen:

Kelas:

A. Answer The Questions

1. Is this a chili? 	<input checked="" type="checkbox"/> No, <u>this</u> is not
2. Are these pumpkins? 	<input checked="" type="checkbox"/> Yes, <u>these</u> are
3. Are those snakes? 	<input checked="" type="checkbox"/> No, <u>those</u> are not
4. Is that a truck? 	<input checked="" type="checkbox"/> No, <u>that</u> is not
5. Do you have a cat? 	<input checked="" type="checkbox"/> Yes, <u>you</u> do









80 //

Lampiran 8: Lembar Pos-tes I

No. Absen:

Kelas: II

A. Answer The Questions

	Friend : Is this a coconut? You: Yes, <u>it is</u> .
 	Friend : Are those cats? You :No, <u>those are not</u>
 	Friend : Is that a car? You: No, <u>that is not</u>
	Friend : Do you have a ball? You: Yes, <u>I do</u>
 	Friend : Are those crocodiles? You : No, <u>those are not</u>

600








Lampiran 9: Lembar Pos-tes II

Nama: *Priska*

No. Absen: *2*

Kelas: *2*

A. Complete The Dialogue

		 Is that a mouse?	<i>ya itu dia</i>
		 Are these mangoes?	<i>no these are not</i>
		 Do you have a bicycle?	<i>yes I do</i>

A. 100 :)

❌



Are those cats?

No those are not

✅



Is this a purple bag?

yes this is

Lampiran 10: Dokumentasi



Proses menerangkan media



Proses demonstrasi



Proses diskusi



Proses berkompetisi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Elvi Hidayati Nur Laili

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 6 September 1999

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2017

Alamat Rumah : Jl. Elang No. 29, Sukun, Malang

E-mail : lailihida69@gmail.com

No. Telepon/ HP : 0895366979749

Motto : Do what you expect to do

Riwayat Pendidikan : 1. TK PKK Sukoraharjo
5. SD Negeri 1 Sukoraharjo
6. MI Al-Hidayah Sukonolo
7. MTs Negeri Kepanjen
8. MAN Gondanglegi
9. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang