

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA LAMPUNG BERBASIS TEAMS GAMES TOURNAMENT

Oleh

Warsiyem, Farida Ariyani, Patuan Raja
FKIP Unila, Jl. Prof. Sumantri Brodjonegoro No. 1 Bandar Lampung
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
Email: giyadipelangi@gmail.com

Abstract : *The Development of Lampung Language Materials Based Teams Games Tournament.* The development research was conducted as an effort to answer the problems in the field that local government policy requires local content subject Lampung language, but the fact in the field the teaching materials that is suitable to the subject is not available. This research was using Borg and Gall research and development (R & D) models. The data averages of personal response text book using test are: 68.8, 71.9 and 84.4 (suitable). The small group data averages using test are: 73.4, 81.3 and 87.5 (suitable). The results of the first limited group and the seconds, both of them are 32 students, the data obtained averages 69 and 70.5 (suitable), and the using of text book by pupils is obtained from the quisioner result answer is 77.1 (suitable). Thus, Lampung's language text book based on team games tournament is suitable to be used as the students of grade VIII Junior High School Teaching materials.

Keyword: *Developing, research and development, text book.*

Abstrak : *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament.* Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai salah satu upaya menjawab permasalahan di lapangan bahwa kebijakan pemerintah daerah mewajibkan mata pelajaran muatan lokal Bahasa Lampung, tetapi fakta di lapangan belum tersedia bahan ajar yang memadai untuk mata pelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R & D) Borg and Gall. Uji pemakaian buku teks responden perseorangan diperoleh data rata-rata; 68,8, 71,9, dan 84,4 (layak). Uji coba pemakaian kelompok kecil diperoleh data rata-rata; 73,4, 81,3, dan 87,5 (layak). Hasil uji coba pemakaian lebih luas kelompok kelas terbatas pertama dan kedua masing-masing berjumlah 32 peserta didik, diperoleh data rata-rata 69 dan 70,5 (layak), dan pemakaian buku teks oleh pendidik diperoleh data nilai rata-rata jawaban quisioner 77,1 (layak) Dengan demikian buku teks bahasa Lampung berbasis *teams games tournament* layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar siswa kelas VIII SMP.

Kata kunci: *Buku teks, pengembangan, research and development.*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Lampung adalah bahasa yang ada di wilayah provinsi Lampung. Bahasa tersebut menjadi identitas wilayah, dan menjadi kebanggaan daerah. Sebagai bahasa daerah, bahasa Lampung digunakan juga dalam kehidupan sehari-hari, sebagai sarana komunikasi, dan interaksi antar anggota masyarakat terutama penutur asli. Pada komunitas tersebut bahasa Lampung menjadi bahasa ibu, dan menjadi bahasa pengantar pembelajaran di kelas-kelas awal pada jenjang pendidikan dasar tingkat SD/MI. Selain hal tersebut bahasa Lampung juga memiliki aksara. Tidak semua bahasa daerah di nusantara ini memiliki aksara. Keistimewaan tersebut menjadikan bahasa Lampung memiliki potensi lebih dibandingkan dengan bahasa daerah lain di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia ini. Ironisnya tidak semua wilayah di Lampung ini menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam perkembangannya bahasa Lampung mengalami penurunan penutur. Penurunan penutur ini pernah diungkapkan oleh pakar linguistik Asim Gunarwan. Informasi tersebut diliris surat kabar Lampungpost, 24 Oktober 2013, mengatakan bahasa Lampung bisa punah dalam tiga sampai empat generasi, atau sekitar tujuh puluh lima sampai dengan seratus tahun lagi.

Berdasarkan kenyataan tersebut, bahasa Lampung sebagai salah satu khasanah dalam kebhinekatunggalan bahasa dan budaya nusantara akan menjadi landasan bagi pendidikan karakter dan moral bangsa. Oleh karena itu bahasa Lampung perlu dikenalkan di TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK. Pengenalan bahasa Lampung sudah dilakukan pemerintah daerah Lampung melalui Peraturan Gubernur Nomor: 39

tahun 2014, tentang Muatan Lokal Wajib Bahasa dan Aksara Lampung pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan pembelajaran bahasa dan aksara Lampung pada jenjang pendidikan dasar, dan menengah yaitu; peserta didik memperoleh pengalaman berbahasa, memahami bahasa dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai konteks (tujuan, keperluan, dan keadaan), menggunakan bahasa Lampung untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Lampung yang juga merupakan bahasa ibu pada sebagian masyarakatnya, memiliki kemampuan, dan kedisiplinan dalam berbahasa Lampung (berbicara, mendengar, membaca, menulis, dan berfikir), meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa Lampung, mengembangkan kepribadian, dan memperluas wawasan kehidupan, mampu menikmati, menghargai, membanggakan, budaya, dan intelektual manusia Lampung, serta memanfaatkan karya sastra Lampung untuk kematangan sosial bersastra, juga mampu membaca, dan menulis aksara Lampung sesuai konteks.

Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena bahan ajar tersebut memuat konsep, teori, rumus-rumus keilmuan, cara, tatacara, langkah-langkah untuk mengerjakan sesuatu, dan norma-norma, kaidah-kaidah, atau nilai-nilai. Bahan ajar untuk pembelajaran kognitif (pengetahuan) akan berwujud teori-teori atau konsep-konsep keilmuan. Materi-materi tersebut harus dipelajari siswa dalam satu kesatuan waktu tertentu. Bahan ajar untuk pembelajaran

psikomotorik (keterampilan) akan berwujud cara atau prosedur mengerjakan dan menyelesaikan sesuatu. Sedangkan bahan ajar untuk pembelajaran afektif (sikap) akan berwujud nilai-nilai atau norma-norma.

Masalah penting berikutnya yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih dan menentukan bahan ajar, atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Pertimbangan lain yang perlu diperhatikan ketika akan memilih bahan ajar yaitu adanya perubahan paradigma pola pikir yang terdapat dalam kurikulum 13 bahwa; pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik), kini menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber/ media lainnya); pola pembelajaran pasif, kini menjadi pembelajaran aktif, (pembelajaran siswa aktif mencari tahu semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains); pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim).

Seiring perubahan kurikulum sekolah juga memerlukan sumber belajar atau bahan ajar. Salah satu sumber belajar yaitu bahan ajar yang berbentuk buku teks. Buku teks tersebut dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa. Bahan ajar juga bisa dijadikan pedoman bagi siswa karena isinya merupakan substansi kompetensi harus dipelajari/dikuasainya. Selain itu bahan ajar juga akan sangat terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan membuat perencanaan (*planning*), aktivitas-

aktivitas pembelajaran, dan pengimplementasian (*implementing*) apa yang akan ditimbulkan dalam pembelajaran, dan penilaian (*assessing*) seperti apa yang akan dilakukan dengan pembelajaran yang telah direncanakan.

Pentingnya bahan ajar sangat diperlukan peserta didik untuk; Menurut panduan pengembangan bahan ajar Depdiknas (2007) disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Kondisi yang ada di tempat penelitian peserta didik di kelas VIII rata-rata 7% penutur asli, bahan ajar ini sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran, karena 93 % peserta didik yang lain sangat memerlukan referensi perbendaharaan kosakata.

Kesimpulan yang bisa disampaikan bahwa perlu adanya upaya guru untuk mendesain pembelajaran menggunakan bahan ajar yang berupaya melibatkan siswa, menyenangkan, dan diciptakan permainan butir-butir soal sesuai materi, dan dikompetisikan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas produk tesis penelitian ini berwujud buku teks siswa, yang dirancang *berbasis teams games tournament*. Selain pertimbangan di

atas peneliti juga terinspirasi pada kesepakatan musyawarah guru mata pelajaran, ketika ada penyampaian materi dengan narasumber Bapak Drs. Effendi Sanusi dalam pertemuan rutin guru-guru mata pelajaran Bahasa Lampung yang diadakan oleh pengurus MGMP Bahasa Lampung Kota Bandar Lampung tahun 2014, dengan tema *Pembelajaran Inovatif Kreatif*.

Terlebih lagi kebutuhan peserta didik yang sangat beragam, dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dalam penelitian pendahuluan, kebutuhan peserta didik akan pembelajaran bahasa Lampung yang paling utama yaitu pengalaman berbahasa. Pengalaman berbahasa ini dapat dipenuhi dengan memberi kesempatan, dan ruang yang lebih kepada peserta didik. Peserta didik diupayakan dengan melakukan kegiatan berbahasa yang produktif melalui kegiatan mendengar kosakata yang lebih sering, membaca teks-teks bahasa Lampung, berbentuk sastra dan nonsastra.

Melalui bahan ajar yang didesain berbasis *teams games tournaments*, maka model pembelajarannya digunakan yaitu tipe pembelajarankooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model. Peneliti menentukan model *teams games tournaments* karena model ini memiliki keunggulan sebagai berikut.

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Implementasi model *teams games tournaments* dalam proses pembelajaran peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar; yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Tahapan dalam pembelajaran ini yaitu: 1) tahap penyajian kelas (*class precentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R & D Borg and Gall*). Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Desain penelitian ini dibagi dalam empat tahapan.

Pertama *planning* (perencanaan), tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga penggunaan produk, dan tahap keempat triangulasi produk pengembangan digunakan untuk revisi produk akhir.

Tahap pertama peneliti mendeskripsikan analisis kebutuhan melalui identifikasi potensi dan masalah belajar bahasa Lampung, ketersediaan buku teks di tempat penelitian, mengumpulkan data informasi dari peserta didik mengenai kesulitan belajar, kebutuhan, keinginan dalam belajar Bahasa Lampung, capaian prestasi belajar bahasa Lampung dalam perlombaan-perlombaan, dan keadaan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Lampung.

Kemudian mengumpulkan data dari pendidik mengenai ketersediaan bahan ajar, kesesuaian bahan ajar dengan kurikulum, keadaan pembelajaran sesuai kurikulum, alokasi waktu yang disediakan di tempat penelitian, kebutuhan guru sesuai rombongan belajar, dan capaian prestasi pendidik sebagai bukti kompetensi guru di tempat penelitian.

Tahap kedua peneliti membuat desain produk awal buku teks sesuai data informasi yang diperoleh pada studi pendahuluan, kemudian desain produk awal yang telah didesain dikonsultasikan ke pakar ahli untuk divalidasi. Tahap berikutnya peneliti merevisi desain produk awal yang sudah mendapatkan masukan dari tim pakar. Tahap ketiga produk tersebut diujicobakan kepada kelompok perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Masukan perbaikan dari kelompok-kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai bahan masukan untuk merevisi produk pengembangan.

Langkah-langkah uraian pengembangan penelitian, mengikuti penggunaan metode R&D Sugiono (2010:409). Langkah yang ditunjukkan ada sepuluh tahapan. Peneliti menentukan tujuh langkah. Langkah kedelapan revisi

desain hasil ujicoba produk lebih luas, kesembilan revisi produk, cakupan lebih luas di beberapa tempat penelitian, kesepuluh menyeminarkan hasil, dan produk diproduksi skala lebih besar. Langkah kedelapan, kesembilan, dan kesepuluh tersebut memerlukan energi, waktu dan potensi yang maksimal. Sehingga akan menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dan lebih valid. Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengharapkan ada peneliti yang dapat menindaklanjuti penelitian berikutnya, sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian yang lebih sempurna.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengumpulan observasi dokumen, wawancara, dan angket. Penjelasan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

a. Observasi Dokumen

Dokumen yang diobservasi oleh peneliti ada tiga macam yaitu.

1) Dokumen berbentuk draf buku teks Bahasa Lampung Kurikulum 13 berjudul Nalom Bebahasa Lampung Kelas VIII, yang disusun oleh tim guru-guru Bahasa Lampung Kota Bandar Lampung. Anggota tim tergabung dalam organisasi guru yang bernama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Lampung, Nama-nama penyusun tersebut yaitu ; Warsiyem, Nurpeni, Suliyana dan Apriwarsasi. Sumber: Lampiran Pergub. Nomor 39 (2014:38-40)

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Lampung, bahan ajar yang

digunakan dalam proses pembelajaran, dan ketersediaan bahan ajar yang ada. Dalam penelitian ini dikembangkan instrument wawancara yang digunakan pada tahap penelitian pendahuluan, yakni instrument angket untuk peserta didik, dan instrument wawancara untuk pendidik. Instrument yang dikembangkan berupa angket dengan 10 butir pertanyaan.

c. Anket

Peneliti membuat angket untuk mengumpulkan informasi sebelum penelitian selama penelitian dan sesudah penelitian. Angket-angket tersebut sebagai berikut:

- (1) angket analisis kebutuhan ketersediaan buku teks di sekolah,
- (2) angket uji kevalidan pakar ahli,
- (3) angket uji kelompok perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas,
- (4) angket uji kelayakan oleh praktisi.

2.2 Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ini dikaitkan dengan kebutuhan berdasarkan tahap-tahap penelitian yakni; a) tahap penelitian prasurvey, dikembangkan instrument wawancara dan kuisisioner, b) tahap pengembangan produk dikembangkan instrument angket penilaian para ahli, peserta didik, dan guru mata pelajaran, c) tahap pemakaian produk menggunakan instrument berupa angket penilaian produk pada simulasi kelas terbatas.

2.3 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam

unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Analisis data yang dilakukan peneliti sebelum memasuki penelitian yaitu analisis kebutuhan peserta didik, dan pendidik. Data hasil wawancara analisis kebutuhan oleh peserta didik, dan pendidik tersebut disusun dengan memilih hal pokok sesuai tujuan, dan fokus pada hal penting. Kedua hal tersebut menjadi unit-unit penting pengembangan.

Data hasil wawancara pakar ahli, kelompok perseorangan, kelompok kecil, pendidik, dan kelompok terbatas, disusun secara sistematis menggunakan presentasi yang menjelaskan kelayakan produk. Rentangan nilai presentasi kriteria kelayakan produk dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

$81,25\% < \text{skor} \leq 100\% = \text{sangat layak}$

$62,50\% < \text{skor} \leq 81,25\% = \text{layak}$

$43,75\% < \text{skor} \leq 62,50\% = \text{cukup layak}$

$25\% < \text{skor} \leq 43,75\% = \text{tidak layak}$

Sumber: Sadiman (2010: 45)

Analisis data hasil angket uji coba pemakaian produk pada simulasi kelompok terbatas pertama dan kedua dijadikan fokus penting untuk penyempurnaan produk pengembangan.

3. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

3.1 Deskripsi Revisi Produk

Revisi produk pengembangan buku teks ini dilakukan setelah peneliti menganalisis tahapan ujicoba pemakaian buku teks oleh kelompok perseorangan, dan kelompok kecil. Perbaikan dilakukan pada catatan perbaikan yang disebutkan perlu mendapatkan perhatian pada data pembahasan hasil uji coba tersebut. Secara keseluruhan revisi tersebut tidak ditampilkan dalam tesis ini. Revisi ditampilkan pada produk pengembangannya. Secara garis besar peneliti menguraikan perbaikan tersebut sebagai berikut.

A. Deskripsi Revisi Produk Masukan Kelompok Perseorangan

Catatan revisi produk ini dianalisis dari data hasil ujicoba pemakaian buku teks oleh kelompok perseorangan.

Penjelasan yang bisa peneliti paparkan sebagai berikut.

- 1) Aspek kegrafikan diperhatikan ketepatan gambar untuk kejelasan materi,
- 2) Aspek penyajian perlu diperhatikan kejelasan materi dan keruntunan teks,
- 3) Aspek kebahasaan perlu diperhatikan tingkat keterbacaan teks.

Ketiga aspek tersebut dituangkan dalam produk pengembangan.

- a. Ketepatan gambar yang ditampilkan ada pada setiap tema. Tema yang ada dalam buku teks tersebut; yaitu tema pertama pepaccogh dengan gambar ritual upacara adat, tema kedua Lamban dengan gambar Rumah adat orang Lampung, tema ketiga memmang disertai gambar tangan yang mengeluarkan asap sebagai wujud kekuatan, dan tema keempat surat, disertai gambar surat
- b. Kejelasan dan keruntunan teks ditunjukkan dengan teks peristiwa sehari-hari yang berhubungan dengan

teks. Keruntunan ditunjukkan dengan tagihan tugas yang ada pada setiap tema. Antara tema, tugas, dan kegiatan saling berkesinambungan. Runtutan tugas disesuaikan dengan kecakapan kognitif, kegiatan dihubungkan dengan ranah keterampilan siswa dalam bentuk lisan, dan tertulis. Tagihan disajikan oleh guru dalam bentuk individu dan kelompok.

- c. Keterbacaan kebahasaan diwujudkan dalam bentuk perbaikan, dengan triangulasi oleh pakar budaya. Daftar kata yang ada disetiap tema untuk digunakan siswa memahami teks yang ada, sehingga mereka terbantu dalam menangkap makna Bahasa yang dipelajari, yaitu Bahasa Lampung.

B. Revisi Produk Masukan Kelompok Kecil

Kegiatan revisi produk dilakukan setelah memperhatikan pertimbangan dan masukan dari hasil dianalisis ujicoba pemakaian buku teks oleh kelompok kecil sejumlah 9 peserta didik, dan telah dirangkum sesuai data yang ada yaitu sebagai berikut. Daftar data revisi berikut diambil dari analisis pembahasa data ujicoba oleh kelompok kecil. Daftar revisi tersebut peneliti rangkum sebagai berikut.

1. aspek kegrafikan diperhatikan ketepatan gambar untuk kejelasan materi,
2. aspek penyajian perlu diperhatikan pada keruntunan teks,
3. aspek isi perlu diperhatikan kemenarikan materi,
4. aspek penyajian perlu diperhatikan kemudahan penggunaan produk,
5. aspek kegrafikan perlu upaya perbaikan menarik minat belajar,
6. aspek isi perlu upaya memahami konsep materi.

Berdasarkan daftar revisi tersebut di atas peneliti melakukan analisis materi pada setiap tema. Tema yang diperbaiki yaitu pada tema 3 Memmang. Pada tema ini kosakata yang muncul pada teks jarang digunakan. Menurut prediksi peneliti kata-kata dalam teks tersebut adalah kosakata tempo dulu, dan perlu dimodifikasi dengan kosakata kekinian, sehingga peserta didik mampu memahami isi materi menjadi lebih mudah. Pada tampilan daftar kata diperlukan terjemahan kosakata dalam Bahasa Indonesia. Tampilan tersebut dapat dilihat pada produk pengembangan halaman 44.

C. Deskripsi Revisi Produk Masukan Kelompok Kelas terbatas I dan II

Mendesripsikan revisi produk dilakukan peneliti, setelah mengadakan pembahasan jawaban angket kelas terbatas pertama, dan kedua. Kedua kelas tersebut menyebutkan, bahwa sejumlah dari 10 butir jawaban siswa, mengharapkan buku teks tersebut perlu diperbaiki sebanyak 7 indikator yaitu 3, 4, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Sedangkan masukan dari data ujicoba pemakaian produk kelas terbatas kedua desain produk yang perlu mendapatkan perbaikan, yaitu pada indikator; 1, 3, 5, 8, dan 10. Dari masukan kedua kelas terbatas tersebut indikator digabungkan ada 9; yaitu indicator 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Secara urut deskripsi indikator tersebut; yaitu dalam hal;

- 1) segi kepraktisan,
- 3) segi pemahaman materi.
- 4) segi kemenarikan,
- 5) segi kebermanfaatan,
- 6) menunjang aktivitas belajar,
- 7) segi kelancaran,
- 8) segi kegunaan ke depan,
- 9) segi keaktivitasan yang bermanfaat,

10) terdapat *tournament*/pertandingan.

Kesembilan indikator tersebut, setelah dikonsultasikan kepada pembimbing, dinyatakan bahwa produk tersebut perlu mendapatkan trianggulasi dari pakar budaya. Bagian yang perlu ditrianggulasi yaitu dari segi isi konten budaya, dan kebahasaan. Kedua konten tersebut membantu menyelesaikan kekurangan pada indikator pemahaman materi, kebermanfaatan, dan kegunaan bagi siswa sesuai lingkungan. Adapun bagian yang lain peneliti paparkan sebagai berikut.

3.2 Deskripsi Pembahasan Produk Akhir

Peneliti membatasi pembahasan produk akhir pada gambaran umum produk, kelebihan, dan kekurangan buku teks, serta trianggulasi produk pengembangan.

1. Gambaran Umum Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament* untuk kelas VIII semester ganjil. Buku teks hasil pengembangan produk ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan soal, mengartikan kosakata, kalimat dan menulis aksara Lampung. Latihan tersebut diharapkan dapat merangsang peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan ide gagasannya, terkait dengan materi yang diajarkan.

Buku teks ini dirancang khusus untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran yang menggunakan strategi kooperatif berbasis *teams games tournament*.

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya sumber belajar di sekolah

serta sistem belajar yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya interaksi guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik, akibatnya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak maksimal.

Pengembangan bahan ajar buku teks ini berdasarkan beberapa teori belajar. Teori yang pertama adalah teori *behaviorisme* yang berpendapat bahwa peserta didik akan aktif dan mencapai tujuan belajar yang diharapkan jika diberi rangsangan. Konsep, gambar dan latihan yang ada dalam buku teks produk pengembangan ini diharapkan dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk berfikir, mengembangkan kosa kata dan kalimat untuk mengungkapkan gagasan sesuai dengan materi yang diajarkan. Teori belajar yang kedua yaitu teori belajar kognitif.

Buku teks yang digunakan ini dapat memicu perkembangan peserta didik, konsep pertanyaan, dan latihan yang terdapat dalam bahan ajar ini merupakan materi yang harus dicari jawabannya. Proses menjabarkan konsep tersebut akan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Teori belajar ketiga adalah teori *konstruktivisme*. Melalui teori ini diharapkan peserta didik mampu menggali pemahaman tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan. Mengembangkan sikap ingin tahu peserta didik dan merekonstruksi sebuah konsep menjadi pengetahuan baru bagi peserta didik.

Hasil validasi kelayakan tim ahli isi, bahasa, penyajian dan kegrafikan buku teks yang dikembangkan ini layak digunakan. Berdasarkan validasi

tersebut selanjutnya diadakan uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas VIII SMP Al Kautsar Bandar Lampung.

Hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap pemakaian produk utama terdapat perbedaan rata-rata jawaban quisioner peserta didik kelompok perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas antara simulasi kelas terbatas I dan kelas terbatas II, dan oleh pendidik di sekolah peneliti.

Produk akhir penelitian ini menghasilkan produk berbentuk buku teks bahasa Lampung berbasis *Teams Games Tournament* untuk kelas VIII semester ganjil. Produk ini baru digunakan pada simulasi di kelas peneliti, belum digunakan secara luas.

2. Kelebihan Produk

Produk pengembangan ini memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Dalam produk ini terdapat teks-teks berbentuk tugas-tugas dengan tujuan untuk meningkatkan pencurahan waktu dengan menyelesaikan tugas secara berkelompok.
- 2) Mengutamakan dan mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, karena diselesaikan oleh kelompok.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan berpusat pada keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Dengan pertandingan yang sudah disiapkan dalam buku teks, siswa memiliki motivasi belajar lebih tinggi, karena terdorong timnya dapat memenangkan pertandingan.

- 7) Melalui motivasi yang timbul dari semangat kelom maka hasil belajar lebih menjadi lebih baik.
- 8) Melalui kegiatan kelompok dan pertandingan akan meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, kerja sama, dan toleransi.

3. Deskripsi Revisi Produk Pengembangan

Tahapan revisi produk ini dilakukan pada tanggal 7 – 10 November 2016. Pakar adat yang ditunjuk yaitu Bapak Hi.Nasrun Rakai, S.H. dari Majelis Penyimbang Adat Kota Bandar Lampung, adok beliau yaitu *Dalom Kelabai*.

A. Kajian Budaya

Kajian budaya yang diperbaiki yaitu mengenai tingkatan keadatan yang diuraikan pada tema pertama yaitu pepaccogh.

- 1) Kajian budaya yang diperbaiki yaitu mengenai *adok* ‘gelar adat’ suku Lampung yang menganut adat Saibatin. Uraian tersebut terdapat pada halaman 4, Lampiran: 11.
- 2) Penggunaan isitilah keadatan terdapat pada halaman; 7, 44, Lampiran : 11.

B. Kajian Struktur Kebahasaan

Struktur kebahasaan yang diperbaiki dalam hal penggunaan kosakata sesuai konteks kurang tepat. Penggunaan kosakata tersebut yaitu;

- 1) Penggunaan partikel kudo, terdapat pada halaman 5, 6, 22, Lampiran : 11.
- 2) Penggunaan kosakata sesuai kontek, terdapat pada halaman; 8, 23, 25, 27, 29, 30,33, 44, 46, 51, 52, 58, 60, 61, 62, 63, 66, dan 67 Lampiran : 11.

C) Kajian Sastra

- 1) Kajian sastra yang mendapatkan perbaikan pada halaman; 9, 15, 19, 45, 47, 48, 49 Lampiran; 11.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Lampung, sesuai analisis kebutuhan; yaitu perlu adanya penguasaan kosakata oleh peserta didik yang sesuai dengan pengalaman berbahasa, lingkungan, berguna, dan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.
2. Kondisi pembelajaran Bahasa Lampung kurang melibatkan siswa, sehingga perlu upaya penciptaan kondisi belajar yang mampu menarik motivasi, sehingga peserta didik tergerak untuk melakukan kegiatan belajar. Penciptaan kondisi tersebut bisa diciptakan melalui teks-teks yang bisa diwujudkan dalam aktivitas belajar.
3. Pertimbangan-pertimbangan yang digunakan untuk penyempurnaan produk di sebagai berikut; 1) kompetensi dasar pada lampiran Pergub perlu mendapatkan tambahan sesuai kebutuhan peserta didik sebagai pembelajar kedua, 2) ilustrasi dan layout dalam buku teks perlu dikemas sesuai dengan keingiinan peserta didik, 3) kebermaknaan isi perlu menyesuaikan dengan kebutuhan personal, instruksional, transaksional dan fungsional agar fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dapat berfungsi maksimal, dan 4) isi materi ajar perlu petunjuk kegiatan yang lebih lugas, dan diperlukan implementasi permainan yang ada dalam pembelajaran, bahan ajar tersebut lebih efektif, karena adanya

tim atau kelompok, dan *games* atau permainan, sehingga peserta didik berupaya bertanggung jawab menguasai pemahaman materi yang ada dalam buku teks secara mandiri mengikuti petunjuk dalam bahan ajar yang digunakan tersebut.

4. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa buku teks yang diberi judul Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament* Kelas VIII Semester Ganjil. Buku teks ini menggunakan bahasa Lampung dialek A.
5. Buku teks ini efektif sesudah divalidasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa. Data yang diperoleh rata-rata 82,5, 65,9, 62,5, dan 70,83. Kesimpulan pakar menyatakan layak. Uji coba pemakaian perseorangan diperoleh data rata-rata; 68,8, 71,9, dan 84,4. Secara keseluruhan kriteria jawaban menyatakan layak. Uji coba pemakaian kelompok kecil skor rata-rata; 73,4, 81,3, dan 87,5. Secara keseluruhan menyatakan kriteria layak. Hasil uji coba pemakaian lebih luas kelompok kelas terbatas pertama dan kedua masing-masing berjumlah 32 peserta didik, diperoleh data rata-rata 69 dan 70,5. Kriteria jawaban seluruh peserta didik kedua kelas tersebut menyatakan layak. Pemakaian buku teks oleh pendidik diperoleh data nilai rata-rata jawaban angket yaitu 77,7. Kriteria jawaban pendidik tersebut menyatakan layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran-saran yang diberikan sehubungan pengembangan bahan ajar bahasa Lampung berbasis *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

1. Bukuteks yang dihasilkan perlu diiringi dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Penggunaannya simulasi model *team game tournament* yang diujikan dalam kelas bukansatu-satunya metode yang cocok, bisa juga dikembangkan dengan model kooperatif yang lain.
2. Bukuteks ini barupadapakai padaskal akelasterbatas di sekolah peneliti. Belum meluaskesekolah lain. Penelitian di sekolah lain diperlukan untuk penyesuaian dengan karakteristik peserta didik.
3. Sesuai karakteristik pembelajar bahasa kedua di sekolah, buku teks ini perlu juga dikembangkan menggunakan bahasa Lampung yang berdialek O. Hal ini diperlukan demi kelestarian bahasa tersebut, serta mengembangkannya sebagai bahasa yang aktif di wilayah Lampung.
4. Hasil penelitian ini perlu juga diujicobakan pemakaian lebih luas, karena masukan yang beragam akan lebih menyempurnakan produk yang dihasilkan.
5. Produk pengembangan juga memerlukan kaidah ejaan bahasa Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R & Gall, M. D, Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*, Longman. New York.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)* Depdiknas. Jakarta.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-rus Media.
- Sadiman, Arif S. 2010. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sugiono. 2015. *Metodologi Penelitian Pengembangan Research and Development*. Alfabeta. Bandung.
- Wendra, I Wayan. 2014. *Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Muatan Lokal Wajin Bahasa dan Aksara Lampung*. Diknas Lampung