

ABSTRAC

DEVELOPING LAMPUNG'S LANGUAGE TEACHING MATERIALS
BASED ON TIME GAMES TOURNAMENTS

By:

WARSIYEM

The development of this research is done as a way to answer the problem in the field where the policies of regional government obligate Lampung's language as local content subject, but the fact in the field the teaching materials that is suitable to the subject is not available.

This research is using Borg and Gall research and development (R & D) models. The ten steps developing models is simplified into seven steps and divided into three main steps, they are preliminary studies, developing product and developing result product. Research procedure is started by preliminary to get early information about text book availability and teaching materials need analysis in the school. Next step is the researcher makes a design and develop text book teaching materials based on team games tournament, practitioners evaluations or peers, expert test, personal test, small group test and limited group test. Developing product revision is done to get teaching materials product which is suitable and ready to be implemented.

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 result 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.

Key note: developing, research and development, text book.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BAHASA LAMPUNG BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT*Oleh,
WARSIYEM

Masalah penelitian ini meliputi, kebutuhan akan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pertimbangan pengembangan bahan ajar Bahasa Lampung, dan efektifitas bahan ajar hasil pengembangan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengungkap kemampuan pengalaman berbahasa Lampung yang disampaikan dalam bahan ajar bahasa Lampung.

Tujuan penelitian ini untuk mengungkap kebutuhan, kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pengembangan pertimbangan yang digunakan, penyusunan bahan ajar bahasa Lampung, pengembangan produk pengembangan, hasil pemakaian produk, dan pengembangan revisi produk pada hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R & D) Borg and Gall*. Model yang digunakan sepuluh langkah, dan pengembangannya juga peneliti di sederhanakan menjadi lima langkah. Berdasarkan lima langkah tersebut dibagi menjadi empat tahapan utama. Keempat tahapan meliputi; studi pendahuluan, pengembangan produk, pemakaian produk, dan triangulasi produk. Studi pendahuluan yang berisi informasi awal tentang kebutuhan, kondisi pembelajaran bahasa Lampung di lokasi penelitian. Pengembangan produk peneliti mengungkap desain bahan ajar sesuai analisis kebutuhan. Pemakaian produk divalidasi pakar ahli, disimulasikan juga kelompok perseorangan, kelompok unik, kelompok terbatas I, II, dan juga pendidik. Pemakai produk pengembangan diberikan penilaian juga cara menjawab angket yang disediakan peneliti. Produk penelitian direvisi berdasarkan masukan, dan pertimbangan kelompok-kelompok pemakai produk, dan produk akhir ditriangulasi juga pakar budaya Lampung.

Hasil penelitian ini adalah produk bahan ajar, berbentuk buku teks berjudul *Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament*. Bahan ajar yang divalidasi pakar, dan diujicobakan pemakaiannya juga kelompok perseorangan, kelompok unik, kelompok terbatas, dan pendidik. Validasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa diberikan penilaian; 65,5, 82,5, 62,5, 70,8. Jawaban penilaian responden kelompok perseorangan adalah; 68,8, 71,9, 84,4. Kelompok unik adalah; 73,4, 81,3, 87,5. Pemakaian kelompok kelas terbatas I, II; 69,70,5 dan pemakaian juga pendidik 77,7. Komulatif rerata nilai anjuran jawaban penilaian ungu responden 74,8. Artinya 75% produk bahan ajar yang dinyatakan efektif, dan layak, memenuhi indikator buku teks sesuai, juga lingkungan, kebutuhan, kegunaan, *lay out*, bahasa mudah dipahami, isi menarik, ilustrasi, dan keterbacaan.

Kata kunci: pengembangan, *research and development*, buku teks,

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
BAHASA LAMPUNG BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT*Oleh,
WARSIYEM

Masalah penelitian ini meliputi, kebutuhan dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, pertimbangan mengembangkan bahan ajar bahasa Lampung, dan efektifitas bahan ajar hasil pengembangan. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik dan berupaya menggambarkan kemampuan pengalaman berbahasa Lampung yang dituangkan dalam bahan ajar bahasa Lampung.

Tujuan penelitian ini memaparkan kebutuhan, dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung, memaparkan pertimbangan yang digunakan, untuk menyusun bahan ajar bahasa Lampung, memaparkan produk pengembangan, memaparkan hasil pemakaian produk, dan memaparkan revisi produk pada hasil penelitian.

Metode penelitian menggunakan desain model *Research and Development* Borg and Gall. Pemaparan penelitian dengan deskriptif kualitatif. Model (R&D) memiliki sepuluh langkah pengembangan, dan disederhanakan menjadi tujuh langkah. Berdasarkan tujuh langkah tersebut, peneliti membagi menjadi empat tahapan utama. Keempat tahapan meliputi; studi pendahuluan, pengembangan produk, pemakaian produk, dan triangulasi produk. Studi pendahuluan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan dan kondisi pembelajaran bahasa Lampung di tempat penelitian. Mendesain bahan ajar sesuai analisis kebutuhan. Produk pengembangan divalidasi pakar ahli. Pemakaian produk disimulasikan pada kelompok perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas I, II, dan oleh pendidik. Pemakai produk tersebut memberikan penilaian dengan cara menjawab angket yang disediakan peneliti. Produk pengembangan direvisi berdasarkan masukan, dan pertimbangan kelompok-kelompok pemakai tersebut, dan produk akhir ditriangulasi pakar budaya Lampung.

Hasil penelitian ini berupa produk bahan ajar, berbentuk buku teks berjudul Buku Teks Bahasa Lampung Berbasis *Teams Games Tournament*. Bahan ajar tersebut divalidasi pakar, dan diujicobakan pemakaiannya kepada kelompok perseorangan, kelompok kecil, kelompok terbatas, dan pendidik. Validasi pakar ahli kegrafikan, penyajian, isi, dan bahasa memberikan penilaian; 65,5, 82,5, 62,5, 70,8. Jawaban penilaian responden kelompok perseorangan; 68,8, 71,9, 84,4. Kelompok kecil; 73,4, 81,3, 87,5. Pemakaian kelompok kelas terbatas I dan II; 69,70,5 dan pemakaian oleh pendidik 77,7. Komulatif rerata nilai dari jawaban penilaian seluruh responden 74,8. Artinya 75% produk bahan ajar dinyatakan efektif, dan layak, memenuhi indikator buku teks sesuai, dengan lingkungan, kebutuhan, keinginan *lay out*, bahasa mudah dimengerti, isi menarik, ilustrasi, dan keterbacaan.

Kata kunci: pengembangan, *research and development*, buku teks,