

LAMPIRAN

Lampiran 1**ANALISIS KEBUTUHAN****Wawancara Guru Bahasa Inggris Kelas III SDN Guntur 01 Pagi**

Tujuan : Untuk mengetahui karakteristik siswa kelas III secara umum, mengetahui kendala dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, dan mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran bahasa Inggris.

Responden : Ibu Hikna selaku guru bahasa Inggris kelas III SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan.

Tanggal : 26 April 2018

1. Berapakah jumlah peserta didik di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Jumlahnya ada 31 siswa. Perempuan ada 18, laki-laki ada 13 anak.

2. Berapakah rentang usia peserta didik di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Umur siswa rata-rata 9-10 tahun biasanya. Ada juga yang 8 tahun.

3. Bagaimanakah karakter umum peserta didik di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Mereka cenderung aktif. Terutama siswa perempuan, mereka mudah menyerap pelajaran. Terutama kalau sudah bermain, mereka semua aktif sekali. Memang ada beberapa siswa yang lambat, mereka sulit mengikuti pelajaran.

4. Metode pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Biasanya dengan *story telling* dan pakai gambar kadang-kadang dikte.

5. Apakah saat belajar bahasa Inggris sering memakai media pembelajaran?

Ya, tapi untuk materi tertentu saja seperti tentang hewan atau benda-benda. Kalau materi seperti *activities* atau yang berkaitan dengan manusia itu jarang ada medianya.

6. Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Biasanya pakai *puzzle*, gambar, sama buku cerita.

7. Apakah pernah menggunakan permainan sebagai media pembelajaran saat belajar bahasa Inggris?

Iya pernah. Mereka suka sekali jadi mereka antusias.

8. Apakah siswa sulit memahami kata-kata dalam bahasa Inggris?

Kalau kata-kata seperti hewan mayoritas sudah bisa. Tentang alat-alat juga sudah lumayan bisa. Tapi pengucapannya masih suka salah terkadang maknanya jadi berbeda. Penulisan kosa kata juga suka salah kadang-kadang hurufnya tidak lengkap.

9. Apakah siswa membutuhkan media pembelajaran untuk belajar kosa kata dalam bahasa Inggris?

Perlu. Misalnya dengan memakai gambar agar konkret. Karena siswa lebih mudah mengerti kalau ada gambarnya. Terutama untuk materi selain hewan dan alat-alat karena belum ada media yang mendukung cuma dari buku saja.

10. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang permainan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta?

Ya sangat bagus. Bisa sangat menunjang pelajaran karena anak senang. Biasanya saat mereka sudah *mood* belajar mereka mudah menerima materi. Saya juga ingin sering ada permainan, tapi jarang ada mainan dari sekolah kalau saya ada waktu luang yang cukup, saya suka siapkan.

Lampiran 2

Instrumen Evaluasi Formatif (Untuk Ahli Media)

Judul : Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar

Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan Ibu untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Ibu pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama :
 Pekerjaan :
 Lembaga :

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Ilustrasi					
1.	Ilustrasi pada papan permainan sesuai dengan tema <i>occupation</i> .				
2.	Ukuran ilustrasi pada papan permainan proporsional.				
3.	Ilustrasi pada papan permainan tidak buram.				
4.	Warna ilustrasi pada papan permainan cerah dan variatif.				
5.	Ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " sesuai dengan tema <i>occupation</i> .				
6.	Ukuran ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " proporsional.				
7.	Ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " tidak buram.				
8.	Warna ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " cerah dan variatif.				
9.	Ukuran ilustrasi pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " proporsional.				
10.	Ilustrasi pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " sesuai langkah-langkah permainan.				

Aspek Tipografi				
11.	Jenis huruf pada judul papan permainan berjenis Sans Serif atau Serif.			
12.	Ukuran huruf pada judul papan permainan proporsional.			
13.	Judul pada papan permainan dapat dibaca dengan mudah.			
14.	Jenis huruf dan angka pada kartu <i>name tag</i> , " <i>Clue Card</i> ", " <i>My Helper</i> ", dan " <i>Scoring Table</i> " berjenis Sans Serif atau Serif.			
15.	Ukuran huruf dan angka pada kartu <i>name tag</i> , " <i>Clue Card</i> ", " <i>My Helper</i> ", dan " <i>Scoring Table</i> " proporsional.			
16.	Kalimat dan kata pada kartu " <i>Clue Card</i> " mudah dibaca.			
17.	Jenis huruf pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " berjenis Sans Serif atau Serif.			
18.	Ukuran huruf pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " adalah 12pt.			
Aspek Bahan Media				
19.	Papan permainan kokoh dan tidak mudah rusak.			
20.	Papan permainan mudah digunakan atau dioperasikan.			
21.	Ukuran papan permainan proporsional untuk digunakan dalam kelompok kecil.			

22.	Kartu permainan "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" tidak mudah sobek dan terlipat.			
23.	Ukuran kartu permainan "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" proporsional.			
24.	Kertas petunjuk permainan "The Rules" tidak mudah rusak.			
25.	Pigmentasi tinta spidol cukup baik.			
26.	Serat penghapus dapat membersihkan seluruh tulisan dengan mudah.			
27.	Bahan atribut hakim aman untuk digunakan saat bermain.			
28.	Bahan "My Helper Things" aman digunakan saat bermain.			
29.	Bahan kemasan permainan tidak mudah rusak.			

Saran/komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta,.....2018

Ahli Media

Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

**Instrumen Evaluasi Formatif
(Untuk Ahli Media)**

Judul : Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar

Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan Ibu untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Ibu pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama :
 Pekerjaan :
 Lembaga :

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Ilustrasi					
1.	Ilustrasi pada papan permainan sesuai dengan tema <i>occupation</i> .				✓
2.	Ukuran ilustrasi pada papan permainan proporsional.				✓
3.	Ilustrasi pada papan permainan tidak buram.				✓
4.	Warna ilustrasi pada papan permainan cerah dan variatif.				✓
5.	Ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " sesuai dengan tema <i>occupation</i> .				✓
6.	Ukuran ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " proporsional.				✓
7.	Ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " tidak buram.				✓
8.	Warna ilustrasi pada kartu petunjuk " <i>Clue Card</i> " cerah dan variatif.				✓
9.	Ukuran ilustrasi pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " proporsional.				✓
10.	Ilustrasi pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " sesuai langkah-langkah permainan.				✓

Aspek Tipografi						
11.	Jenis huruf pada judul papan permainan berjenis Sans Serif atau Serif.					✓
12.	Ukuran huruf pada judul papan permainan proporsional.					✓
13.	Judul pada papan permainan dapat dibaca dengan mudah.					✓
14.	Jenis huruf dan angka pada kartu <i>name tag</i> , " <i>Clue Card</i> ", " <i>My Helper</i> ", dan " <i>Scoring Table</i> " berjenis Sans Serif atau Serif.					✓
15.	Ukuran huruf dan angka pada kartu <i>name tag</i> , " <i>Clue Card</i> ", " <i>My Helper</i> ", dan " <i>Scoring Table</i> " proporsional.					✓
16.	Kalimat dan kata pada kartu " <i>Clue Card</i> " mudah dibaca.					✓
17.	Jenis huruf pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " berjenis Sans Serif atau Serif.					✓
18.	Ukuran huruf pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " adalah 12pt.					✓
Aspek Bahan Media						
19.	Papan permainan kokoh dan tidak mudah rusak.					✓
20.	Papan permainan mudah digunakan atau dioperasikan.					✓
21.	Ukuran papan permainan proporsional untuk digunakan dalam kelompok kecil.					✓

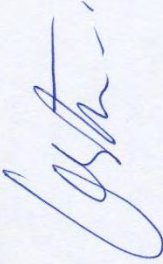
22.	Kartu permainan "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" tidak mudah sobek dan terlipat.				✓
23.	Ukuran kartu permainan "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" proporsional.				✓
24.	Kertas petunjuk permainan "The Rules" tidak mudah rusak.				✓
25.	Pigmentasi tinta spidol cukup baik.				✓
26.	Serat penghapus dapat membersihkan seluruh tulisan dengan mudah.				✓
27.	Bahan atribut hakim aman untuk digunakan saat bermain.				✓
28.	Bahan "My Helper Things" aman digunakan saat bermain.				✓
29.	Bahan kemasan permainan tidak mudah rusak.				✓
Saran/komentar: Pertimbangkan biaya yang dihasilkan untuk memproduksi media board game occupancy.....					

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta,.....2018

Ahli Media



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

Lampiran 3

Instrumen Evaluasi Formatif (Untuk Ahli Materi)

Judul : Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar

Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan Ibu untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Ibu pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Terdapat instruksi untuk memeragakan jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris.				
2.	Terdapat instruksi untuk menebak jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris.				
3.	Tidak ada bahasa Indonesia pada setiap komponen permainan papan.				
4.	Terdapat kartu berisi ilustrasi tentang jenis-jenis pekerjaan.				
5.	Pada <i>My Helper Card</i> terdapat ilustrasi benda-benda yang berhubungan dengan aktivitas pekerjaan.				
6.	Mekanisme permainan papan <i>occupancy</i> membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri.				
7.	Terdapat perintah untuk menurunkan aktivitas sederhana dari setiap jenis pekerjaan.				
8.	Jenis-jenis pekerjaan pada permainan mayoritas ditemukan di lingkungan sekitar siswa.				

9.	Penggunaan simbol fonetik pada kartu "Clue Card" membantu siswa dalam penyebutan kosa kata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.				
10.	Seluruh kata, frasa, dan kalimat pada komponen permainan papan menggunakan bahasa Inggris.				
11.	Permainan papan cocok dimainkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.				
12.	Aktivitas tanya jawab pada permainan papan merangsang siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.				
13.	Aktivitas menulis kosa kata pada kolom teka-teki silang membantu siswa mengenal penulisan kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan.				
Aspek Penulisan Bahasa					
14.	Judul pada papan permainan sesuai dengan tema jenis-jenis pekerjaan.				
15.	Pemilihan judul kartu "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" sesuai dengan konteks.				
16.	Pemilihan judul kertas petunjuk "The Rules" sesuai dengan konteks.				
17.	Kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" sesuai dengan langkah-langkah permainan.				

18.	Kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" mudah dipahami oleh siswa.			
19.	Kalimat pada permainan papan merupakan makna tunggal dan makna sebenarnya.			
20.	Seluruh awal kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" menggunakan huruf kapital.			
Saran/komentar:				
.....				
.....				
.....				
.....				

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta,.....2018

Ahli Materi

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si

**Instrumen Evaluasi Formatif
(Untuk Ahli Materi)**

Judul : Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar

Ibu yang terhormat,

Saya mohon bantuan Ibu untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Ibu pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Terdapat instruksi untuk memeragakan jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris.				✓
2.	Terdapat instruksi untuk menebak jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Inggris.			✓	
3.	Tidak ada bahasa Indonesia pada setiap komponen permainan papan.				✓
4.	Terdapat kartu berisi ilustrasi tentang jenis-jenis pekerjaan.				✓
5.	Pada <i>My Helper Card</i> terdapat ilustrasi benda-benda yang berhubungan dengan aktivitas pekerjaan.				✓
6.	Mekanisme permainan papan <i>occupancy</i> membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri.			✓	
7.	Terdapat perintah untuk menurunkan aktivitas sederhana dari setiap jenis pekerjaan.			✓	
8.	Jenis-jenis pekerjaan pada permainan mayoritas ditemukan di lingkungan sekitar siswa.			✓	

9.	Penggunaan simbol fonetik pada kartu "Clue Card" membantu siswa dalam penyebutan kosa kata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.				✓
10.	Seluruh kata, frasa, dan kalimat pada komponen permainan papan menggunakan bahasa Inggris.				✓
11.	Permainan papan cocok dimainkan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.				✓
12.	Aktivitas tanya jawab pada permainan papan merangsang siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.			✓	
13.	Aktivitas menulis kosa kata pada kolom teka-teki silang membantu siswa mengenal penulisan kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan.				✓
Aspek Penulisan Bahasa					
14.	Judul pada papan permainan sesuai dengan tema jenis-jenis pekerjaan.			✓	
15.	Pemilihan judul kartu "Clue Card", "My Helper", dan "Scoring Table" sesuai dengan konteks.				✓
16.	Pemilihan judul kertas petunjuk "The Rules" sesuai dengan konteks.				✓
17.	Kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" sesuai dengan langkah-langkah permainan.				✓

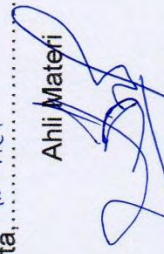
18.	Kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" mudah dipahami oleh siswa.		✓
19.	Kalimat pada permainan papan merupakan makna tunggal dan makna sebenarnya.		✓
20.	Seluruh awal kalimat pada kertas petunjuk "The Rules" menggunakan huruf kapital.		✓
<p>Saran/komentar: Perbaikan spelling..... </p>			

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta, 16 Mei 2018

Ahli Materi



Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si

Lampiran 4

Instrumen Evaluasi Formatif (Untuk Ahli Desain Instruksional)

Judul : Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar

Bapak yang terhormat,

Saya mohon bantuan Bapak untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli desain instruksional terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama :
 Pekerjaan :
 Lembaga :

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1.	Pada kertas petunjuk permainan "The Rules" terdapat kalimat pembuka sebagai pendahuluan petunjuk permainan..				
2.	Permainan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan memberikan pertanyaan dan jawaban.				
3.	Kertas petunjuk permainan menjelaskan langkah-langkah permainan dengan lengkap.				
4.	Permainan mendorong siswa untuk bermain secara aktif.				
5.	Papan permainan memuat judul permainan, kolom teka-teki silang, dan ilustrasi karakter.				
6.	Kertas petunjuk permainan memuat judul petunjuk, kalimat motivasi, langkah-langkah permainan, dan ilustrasi langkah-langkah permainan.				

7.	Kartu petunjuk "Clue Card" memuat judul kartu, kalimat petunjuk, ilustrasi karakter, dan nomor kartu.			
8.	Kartu jawaban "The Key" memuat judul kartu, kosa kata jenis-jenis pekerjaan, dan nomor kartu,.			
9.	Kartu bantuan "Magic Card" memuat judul kartu, huruf bantuan, dan nomor kartu.			
10.	Kartu bantuan "My Helper" memuat judul kartu dan skor kartu.			
Aspek Materi				
10.	Permainan papan <i>occupancy</i> sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran bahasa Inggris SD.			
11.	Tema permainan papan sesuai dengan <i>occupancy</i> /jenis-jenis pekerjaan.			
12.	Kosa kata pada permainan mudah dipahami oleh siswa kelas III SD.			
13.	Kalimat pada "Clue Card" dan "The Rules" sesuai dengan tata bahasa Inggris yang benar.			
14.	Seluruh kalimat dan kosa kata pada permainan menggunakan bahasa Inggris.			
15.	Kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan dekat dengan keseharian siswa.			
16.	Permainan papan <i>occupancy</i> dapat dimainkan dalam kelompok kecil.			

17.	Ilustrasi karakter memudahkan siswa untuk mengenali jenis pekerjaan yang dimaksud.			
18.	Sistem permainan mendorong siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris.			
19.	Sistem permainan mendorong siswa untuk menyimak dalam bahasa Inggris.			
Saran/komentar:				
.....				
.....				
.....				

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta,.....2018

Ahli Desain Instruksional

Cecep Kustandi, M.Pd

Instrumen Evaluasi Formatif
(Untuk Ahli Desain Instruksional)

Judul : **Pengembangan Media Board Game of Occupation Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar**

Bapak yang terhormat,

Saya mohon bantuan Bapak untuk mengisi kuesioner ini untuk kebutuhan evaluasi penelitian dan pengembangan yang sedang dilaksanakan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli desain instruksional terhadap produk berupa media *Board Game of Occupation* dalam pelajaran bahasa Inggris berbasis *Direct Method* di kelas III sekolah dasar. Penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak pada kuesioner ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Atas perhatian serta kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

Identitas Responden

Nama : *Ceap Kustandi Medra*
 Pekerjaan : *Dosen*
 Lembaga : *Prodi Teknologi Pendidikan UNS*

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1.	Pada kertas petunjuk permainan "The Rules" terdapat kalimat pembuka sebagai pendahuluan petunjuk permainan.		✓		
2.	Permainan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan memberikan pertanyaan dan jawaban.				✓
3.	Kertas petunjuk permainan menjelaskan langkah-langkah permainan dengan lengkap.				✓
4.	Permainan mendorong siswa untuk bermain secara aktif.				✓
5.	Papan permainan memuat judul permainan, kolom teka-teki silang, dan ilustrasi karakter.			✓	
6.	Kertas petunjuk permainan memuat judul petunjuk, langkah-langkah permainan, dan ilustrasi langkah-langkah permainan.			✓	

7.	Kartu petunjuk "Clue Card" memuat judul kartu, kalimat petunjuk, ilustrasi karakter, dan nomor kartu.				✓
8.	Kartu jawaban "The Key" memuat judul kartu, kosa kata jenis-jenis pekerjaan, dan nomor kartu.				✓
9.	Kartu bantuan "Magic Card" memuat judul kartu, huruf bantuan, dan nomor kartu.				✓
10.	Kartu bantuan "My Helper" memuat judul kartu dan skor kartu.				✓
Aspek Materi					
10.	Permainan papan <i>occupancy</i> sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran bahasa Inggris SD.			✓	
11.	Tema permainan papan sesuai dengan <i>occupancy</i> /jenis-jenis pekerjaan.				✓
12.	Kosa kata pada permainan mudah dipahami oleh siswa kelas III SD.				✓
13.	Kalimat pada "Clue Card" dan "The Rules" sesuai dengan tata bahasa Inggris yang benar.				✓
14.	Seluruh kalimat dan kosa kata pada permainan menggunakan bahasa Inggris.				✓
15.	Kosa kata tentang jenis-jenis pekerjaan dekat dengan keseharian siswa.				✓
16.	Permainan papan <i>occupancy</i> dapat dimainkan dalam kelompok kecil.				✓

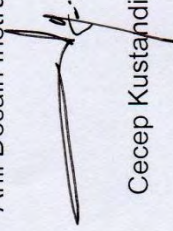
17.	Ilustrasi karakter memudahkan siswa untuk mengenali jenis pekerjaan yang dimaksud.				✓
18.	Sistem permainan mendorong siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris.				✓
19.	Sistem permainan mendorong siswa untuk menyimak dalam bahasa Inggris.				✓
<p>Saran/komentar:</p> <p>1. Pada buku <i>perbanyak tambahan</i></p> <p>- <i>Desain game, tjuan pembelajaran, Sasaran pengguna</i></p> <p>2. <i>Penggunaan stang akan mempermudah pencatatan skor</i></p>					

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini

- Layak digunakan tanpa perbaikan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Jakarta, *30 April* 2018

Ahli Desain Instruksional



Cecep Kustandi, M.Pd

Lampiran 5

Instrumen Evaluasi *One to One* Kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta

Identitas Siswa

Nama :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Gambar pada papan permainan sesuai dengan contoh jenis-jenis pekerjaan.				
2.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " sesuai dengan jenis-jenis pekerjaan.				
3.	Gambar pada papan permainan tidak buram.				
4.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " tidak buram.				

5.	Warna pada semua gambar bermacam-macam dan berwarna cerah.				
6.	Tulisan pada kartu dan kertas petunjuk mudah dibaca.				
7.	Ukuran tulisan pada kartu dan kertas petunjuk tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
8.	Kartu permainan tidak mudah sobek.				
9.	Ukuran papan permainan tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
10.	Kosa kata pada kartu " <i>The Key</i> " sesuai dengan jenis-jenis pekerjaan.				
11.	Semua kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " menggunakan bahasa Inggris.				
12.	Semua kalimat pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " menggunakan bahasa Inggris.				
13.	Kalimat pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " mudah dipahami.				
14.	Kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " mudah dipahami.				
Saran:					
.....					
.....					
.....					

Lampiran 6

Instrumen Evaluasi *Small Group* Kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta

Identitas Siswa

Nama :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Gambar pada papan permainan sesuai dengan contoh jenis-jenis pekerjaan.				
2.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " sesuai dengan jenis-jenis pekerjaan.				
3.	Gambar pada papan permainan tidak buram.				
4.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " tidak buram.				

5.	Warna pada semua gambar bermacam-macam dan berwarna cerah.				
6.	Ukuran gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
7.	Tulisan pada kartu dan kertas petunjuk mudah dibaca.				
8.	Ukuran tulisan pada kartu dan kertas petunjuk tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
9.	Kartu permainan tidak mudah sobek.				
10.	Ukuran papan permainan tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
11.	Semua kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " menggunakan bahasa Inggris.				
12.	Semua kalimat pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " menggunakan bahasa Inggris.				
13.	Kalimat pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " mudah dipahami.				
14.	Kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " mudah dipahami.				
Saran:					
.....					
.....					
.....					

Lampiran 7

Instrumen Evaluasi *Field Test* Kelas III SDN Guntur 01 Pagi Jakarta

Identitas Siswa

Nama :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Buruk

No.	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1.	Gambar pada papan permainan sesuai dengan contoh jenis-jenis pekerjaan.				
2.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " sesuai dengan jenis-jenis pekerjaan.				
3.	Gambar pada papan permainan tidak buram.				
4.	Gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " tidak buram.				

5.	Warna pada semua gambar bermacam-macam dan berwarna cerah.				
6.	Ukuran gambar tokoh pada kartu " <i>Clue Card</i> " tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
7.	Tulisan pada kartu dan kertas petunjuk mudah dibaca.				
8.	Ukuran tulisan pada kartu dan kertas petunjuk tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
9.	Papan permainan aman saat digunakan.				
10.	Ukuran papan permainan tidak terlalu besar atau terlalu kecil.				
11.	Tinta spidol pekat.				
12.	Penghapus dapat menghapus semua tulisan.				
13.	Semua kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " menggunakan bahasa Inggris.				
14.	Kalimat pada kertas petunjuk " <i>The Rules</i> " mudah dipahami.				
15.	Kalimat petunjuk pada kartu " <i>Clue Card</i> " mudah dipahami.				
Saran:					
.....					
.....					
.....					

Lampiran 8

HASIL PERHITUNGAN *ONE TO ONE EVALUATION*

SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan

No.	Nama Siswa	Butir Instrumen														Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
2	ARP	4	3	3	3	4	3	2	1	3	2	4	3	2	3	40
3	CYJ	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	43
4	ZSK	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	53
JUMLAH															192	
RATA-RATA															0.85714286	
PERSENTASE															85.71%	

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Skor Kriteria}} = \frac{192}{224} = 0.85714286$$

$$\text{Persentase} = \text{Rata-rata} \times 100\% = 0.85714286 \times 100\% = 85.71\%$$

Lampiran 9

HASIL PERHITUNGAN *SMALL GROUP EVALUATION***SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan**

No.	Nama Siswa	Butir Instrumen														Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	ANS	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	53
2	AR	4	2	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	46
3	DA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	54
4	FA	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	50
5	GDS	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	47
6	NA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55
7	PNA	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	51
8	RR	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	50
JUMLAH															406	
RATA-RATA															0.90625	
PERSENTASE															90.62%	

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Skor Kriteria}} = \frac{406}{448} = 0.90625$$

$$\text{Persentase} = \text{Rata-rata} \times 100\% = 0.90625 \times 100\% = 90.62\%$$

Lampiran 10

HASIL PERHITUNGAN FIELD TEST EVALUATION
SDN Guntur 01 Pagi, Jakarta Selatan

No.	Nama Siswa	Butir Instrumen															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	ANL	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58
2	ANSS	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
3	ARS	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	52
4	AZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	58
5	BG	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	52
6	DMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
7	DR	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	58
8	IF	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
9	KA	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	3	4	54
10	MA	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	2	2	4	51
11	NZA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
12	RDA	3	3	4	4	3	3	3	3	4	1	4	4	2	3	3	48
13	SGF	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57
14	SP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
15	SR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59
16	SS	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	55
17	TF	4	4	4	4	4	3	2	4	4	1	4	4	2	4	4	51
18	VR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
19	YRP	4	3	4	4	4	2	4	4	3	1	4	4	2	3	4	50
		JUMLAH															1057
		RATA-RATA															0.92719298
		PERSENTASE															92,72%

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Skor Kriteria}} = \frac{1057}{1140} = 0.92719298$$

$$\text{Persentase} = \text{Rata - rata} \times 100\% = 0.92719298 \times 100\% = 92.72\%$$

Lampiran 11**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

NIP : 198402272008122003

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian yang berjudul
**“Pengembangan Media *Board Game Occupancy* Dalam Pelajaran
Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* Di Kelas III Sekolah Dasar”** yang
dibuat oleh:

Nama : Anggi Sarah Romauli


Nomor Registrasi : 18150226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan saya menyatakan bahwa instrumen tersebut
valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Jakarta, 19 Februari 2018

Penilai Instrumen



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

NIP. 198402272008122003

SURAT KETERANGAN UJI AHLI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cecep Kustandi, M.Pd

NIP : 198105132008121003

Selaku ahli desain instruksional telah memeriksa dan mengevaluasi produk pada penelitian berjudul "**Pengembangan Media *Board Game Occupancy* Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* Di Kelas III Sekolah Dasar**" yang dibuat oleh:

Nama : Anggi Sarah Romauli

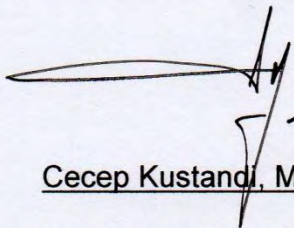
Nomor Registrasi : 1815140226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan saya menyatakan bahwa produk tersebut telah lulus uji ahli. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, ^{30 April 2018}.....

Ahli desain instruksional


Cecep Kustandi, M.Pd

NIP. 198105132008121003

SURAT KETERANGAN UJI AHLI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si

NIP : 197303242006042001

Seiaku ahli materi telah memeriksa dan mengevaluasi produk pada penelitian berjudul "**Pengembangan Media Board Game Occupancy Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* Di Kelas III Sekolah Dasar**" yang dibuat oleh:

Nama : Anggi Sarah Romauli

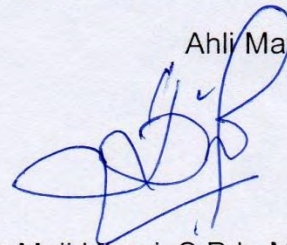
Nomor Registrasi : 1815140226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan saya menyatakan bahwa produk tersebut telah lulus uji ahli. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 - Mei - 2018

Ahli Materi



Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si

NIP. 197303242006042001

SURAT KETERANGAN UJI AHLI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

NIP : 198402272008122003

Selaku ahli media telah memeriksa dan mengevaluasi produk pada penelitian berjudul **“Pengembangan Media *Board Game Occupancy* Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* Di Kelas III Sekolah Dasar”** yang dibuat oleh:

Nama : Anggi Sarah Romauli

Nomor Registrasi : 1815140226

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan saya menyatakan bahwa produk tersebut telah lulus uji ahli. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 17 Mei 2018

Ahli Media



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

NIP. 198402272008122003

Lampiran 12



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SDN GUNTUR 01 PAGI
 JL. SUMBING NO.30 KECAMATAN SETIABUDI KODE POS 12980
 Telp : (021) 8315625 e-mail : guntur_01pagi@yahoo.com
 KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN

SURAT KETERANGAN
NO. 101.185.423

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Elly Indahwati, S.Pd
NIP / NRK	: 196403291984082001 / 084514
Pangkat / Gol	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SDN Guntur 01 Pagi

Menerangkan bahwa nama di bawah ini telah melakukan Penelitian Dan Pengembangan (R&D) di Kelas III (tiga), terhitung sejak 1 April sampai dengan 1 Mei tahun 2018, dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Jakarta.

Nama	: Anggi Sarah Romauli
NIM	: 1815140226
Judul	: Pengembangan Media <i>Board Game Of Occupation</i> Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Direct Method</i> Di Kelas III Sekolah Dasar


Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat dipertimbangkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 25 Juni 2018
 Ka SDN Guntur 01 Pagi



Elly Indahwati, S.Pd
 NIP 196403291984082001

Lampiran 13



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
 BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
 Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
 Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **0851/UN39.12/KM/2018**

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

28 Februari 2018

Yth. Kepala SD Negeri Guntur 01 Pagi
 Jl. Sumbing No.30 Guntur, Setiabudi,
 Jakarta Selatan

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :


Nama : **Anggi Sarah Romauli**
 Nomor Registrasi : **1815140226**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Fakultas : **Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta**
 No. Telp/HP : **089636943068**

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Pengembangan Media Board Game Occupancy Dalam Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method di Kelas III Sekolah Dasar”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara , kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
 dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
 NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 14**Dokumentasi Penelitian *One to One Evaluation***

Dokumentasi Penelitian *Small Group Evaluation*



Dokumentasi Penelitian *Field Test*



Lampiran 15

Komponen *Board Game of Occupation* Berbasis *Direct Method*


1. Papan Permainan



2. Clue Card sisi depan


1 **Clue Card**

CLUE	SCORE
1. Open the talkshow.	50
2. Call a guest star.	30
3. Give applause to the guest star.	20




2 **Clue Card**

CLUE	SCORE
1. Guard the mall entrance.	50
2. Check the visitor's bag.	30
3. Check the visitor's body with detector.	20




3 **Clue Card**

CLUE	SCORE
1. Paddle the boat.	50
2. Throw the fishing rod.	30
3. Lift the fishing rod.	20



4 **Clue Card**

CLUE	SCORE
1. Sing with style.	50
2. Sing and play a guitar.	30
3. Sing with mic.	20



5


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Look the patient's teeth with flashlight.	50
2. Check the patient's teeth.	30
3. Pull out the patient's teeth.	20



6


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Measure the patient's body temperature.	50
2. Check the patient's tension.	30
3. Inject the infus needle.	20



7


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Check the patient with stethoscope.	50
2. Inject the patient.	30
3. Write the prescription medicine.	20



8


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Write on board.	50
2. Tell about the sum of $5+5=10$.	30
3. Warn the noisy student.	20



9


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Think and get an idea.	50
2. Type a story on laptop.	30
3. Print a book.	20



10


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Do make up.	50
2. Read the script.	30
3. Pretend to be angry.	20



11


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Break an egg in the bowl.	50
2. Cut the vegetable.	30
3. Fried the egg, the vegetable, and rice.	20



12


Clue Card

CLUE	SCORE
1. Plow the paddy field with hoe.	50
2. Sow the rice seeds.	30
3. Harvest the paddy field.	20



13

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Cut the hair.	50
2. Shave the mustache.	30
3. Show the hair with mirror.	20



14

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Walk and get in to cockpit.	50
2. Turn on the airplane engine.	30
3. Fly the airplane.	20



15

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Manage the traffic.	50
2. Stop the car.	30
3. Give a warning letter.	20



16

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Use a jacket and a helmet.	50
2. Turn on the motorcycle engine.	30
3. Ride a motorcycle.	20



17

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Move the hands to the left and right.	50
2. Move the foot to the front and back.	30
3. Move the body to the left and right.	20



18

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Check the car wheel.	50
2. Repair the car wheel.	30
3. Fill the car oil.	20



19

Clue Card

CLUE	SCORE
1. Grind the dough with rolling pin.	50
2. Put the dough into the oven.	30
3. Pull out the bread from the oven.	20



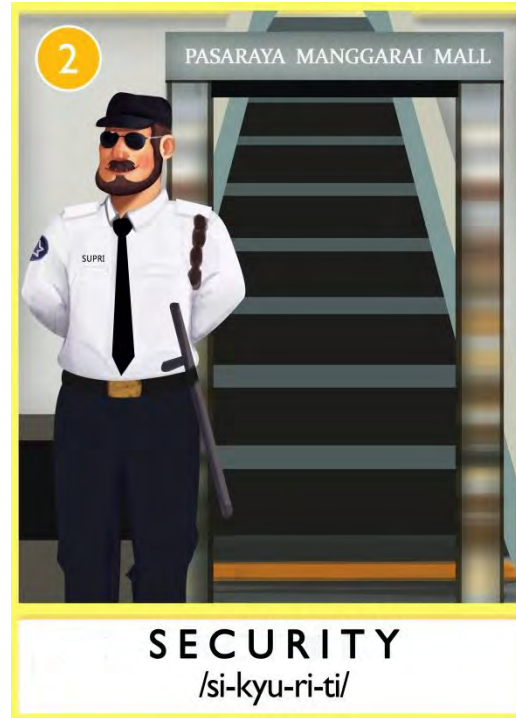
20

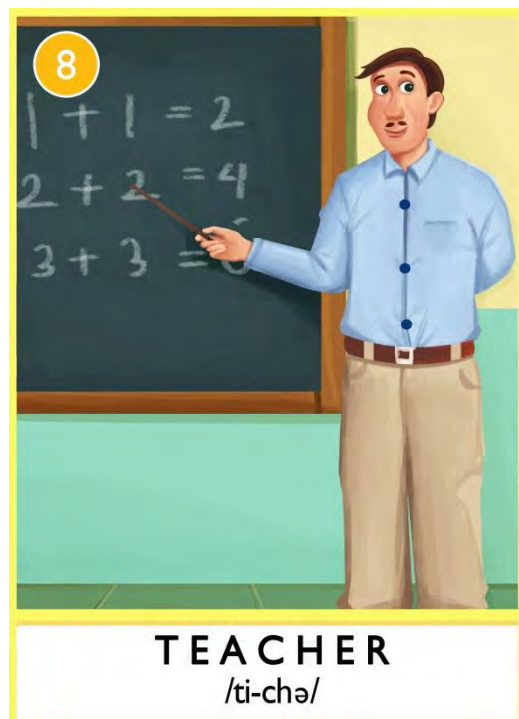
Clue Card

CLUE	SCORE
1. Watering the flowers.	50
2. Spray the flowers with vitamin.	30
3. Arrange the flowers.	20



3. Clue Card sisi belakang





9



AUTHOR
/o-thə/

10

Dilan



ACTOR
/ak-tə/

11



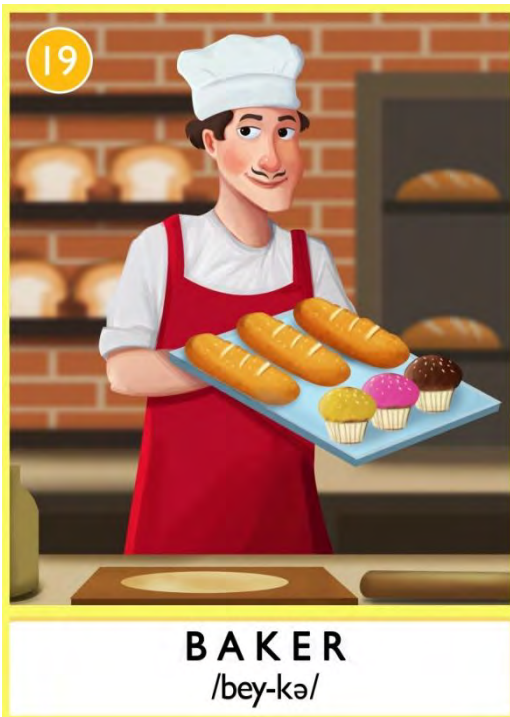
CHEF
/shef/

12

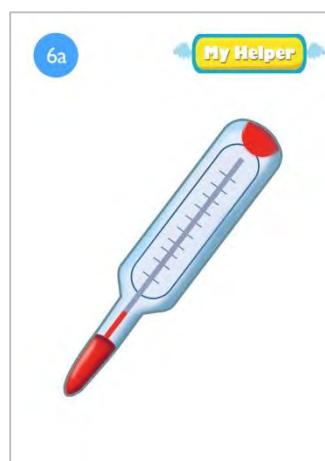
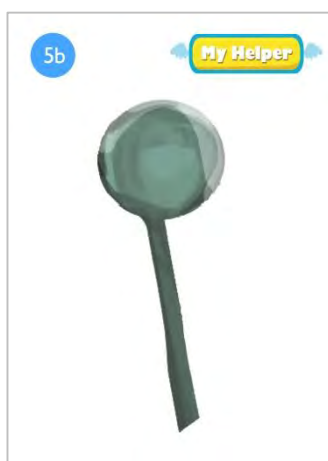
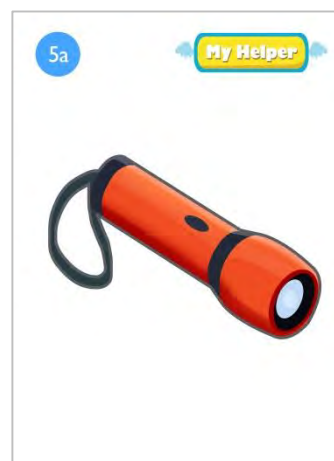
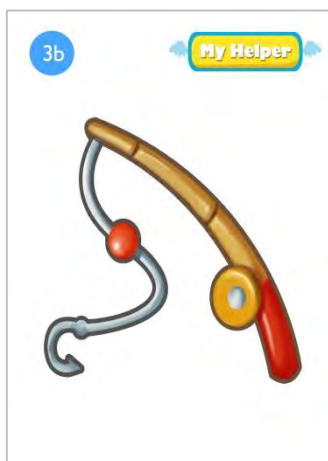
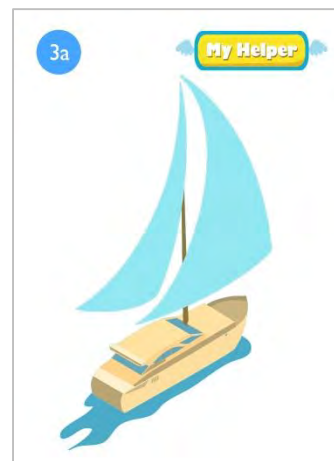
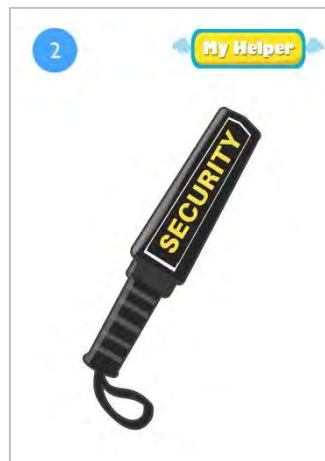


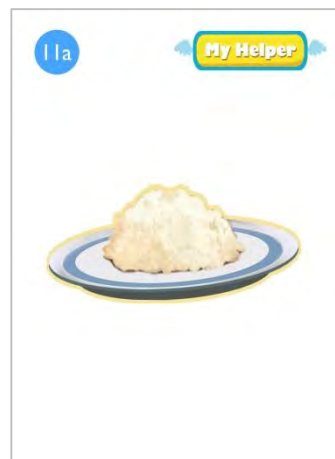
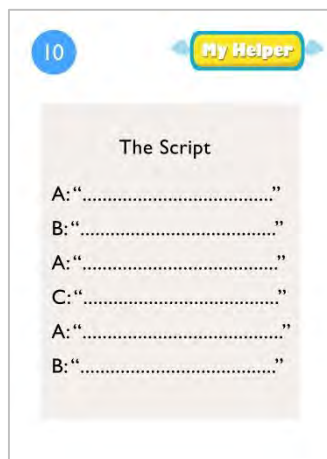
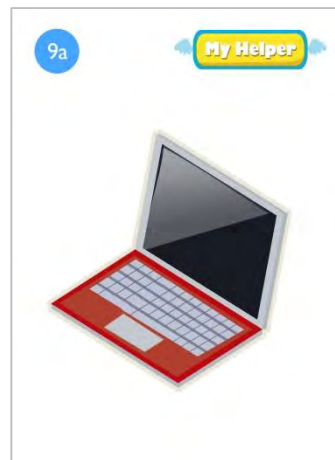
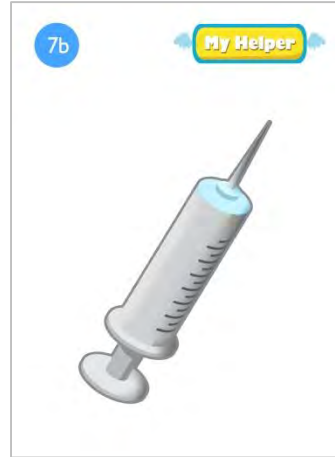
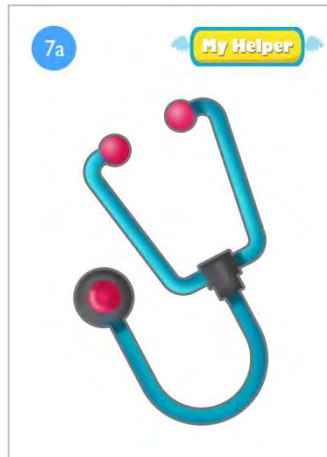
FARMER
/far-mə/

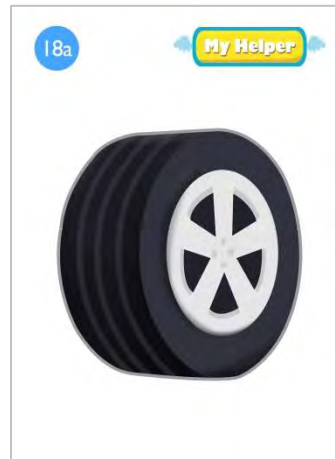
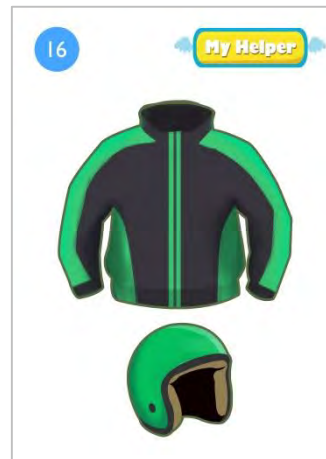


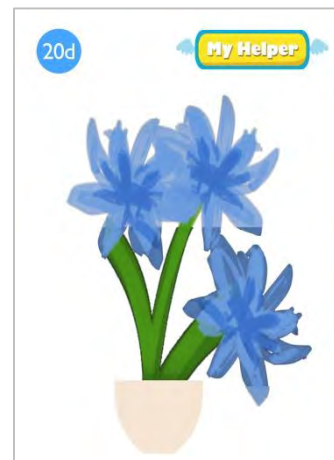
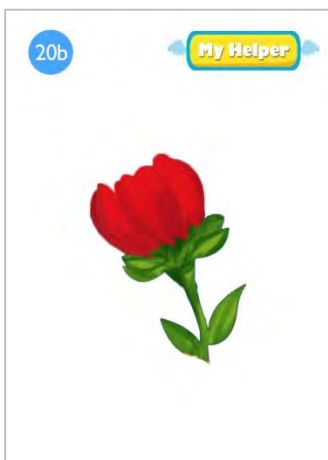
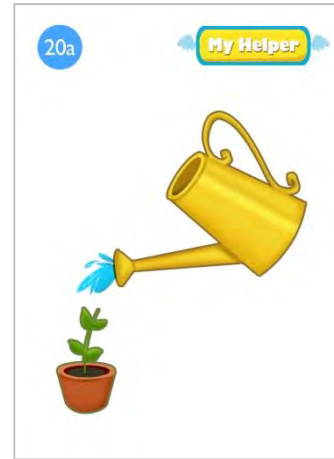
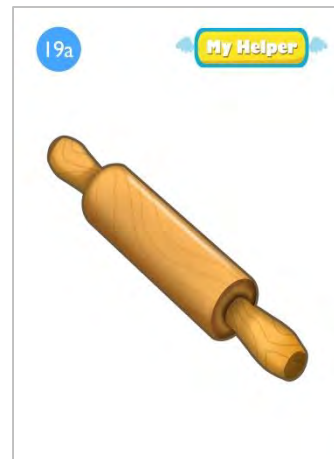


4. My Helper Card









5. The Rules

<p>11. The player guess the answer.</p>		<h1>The Rules</h1> <p>PLEASE, FOLLOW THESE STEPS!</p>
<p>12. The judge says the correct answer. The correct answer get the score.</p>	 <p>SCORE</p>	
<p>13. The player write the answer on crossword.</p>		
<p>14. If the player can not answer, the judge whispers the next clue and the leader miming the clue.</p>		
<p>15. The winner is the player with highest score.</p>		

Game Description:
Board Game of Occupation is a board game based Direct Method. The Judge will miming the word of occupation while the other students guess the word of occupation. After they know the answer, they write the answer on crossword table.

Learning Objectives:
1. To develop communication skill in English.
2. To develop student's self-confidence.

Player:
3rd Grade of Elementary School

The Rules

**Board Game of Occupation
for 3rd Grade Elementary School**

1. Make a group with 4-5 players.



6. The player choose a number on crossword.



2. All players do hompimpa to choose the judge and the leader.



7. The judge see the first clue on Clue Card.



3. The judge uses attribute of judge and takes all cards.



8. The judge says "Please miming this job!" to the leader and whispers the first clue.

- 1 First Clue ✓
- 2 Second Clue
- 3 Third Clue

4. The leader uses a nametag.



9. The leader says "Pay attention! Please guess what is my job?" and miming the clue.



5. All players do hompimpa to decide the order of players.



10. The leader can use My Helper card.




6. Packing



7. Scoring Table

Scoring Table			
Player 1	Player 2	Player 3	Player 4



8. Atribut hakim dan ketua



Hello! I'm
The Leader



Hello! I am
The Judge



9. Alat tulis

