ANALISIS KEBUTUHAN

Wawancara Guru Bahasa Inggris

Lampiran 1

1. Berapa jumlah siswa yang terdapat di kelas V?
2. Berapa mayoritas usia siswa di kelas V?
3. Apa sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah ini yang dapat mendukung pembelajaran bahasa inggris ?
4. Kendala apa saja yang sering dihadapi ketika mengajarkan materi bahasa inggris baru dan apa alasannya?
5. Apa saja kesulitan yang dihadapi ketika pembelajaran bahasa inggris berlangsung?
6. Apa saja kendala yang ditemukan ketika menjelaskan materi bahasa inggris mengenai *Transportation*?
7. Metode pembelajaran bahasa Inggris apa yang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
8. Apa kekurangan dan kelebihan metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut?
9. Apakah ibu mengetahui dan pernah menggunakan metode langsung (*direct method*) dalam pembelajaran bahasa Inggris?
10. Menurut ibu, media seperti apakah yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa inggris di kelas V ini?
11. Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran yang berbentuk permainan?
12. Apabila dibuatkan media ajar bahasa Inggris berbasis metode langsung (*direct method*), apakah menurut ibu, bahan ajar tersebut dapat memudahkan siswa untuk belajar?

Scanned by CamScanner

Lampiran 2 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*

UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Materi : *Transportation*

Sasaran : Siswa kelas V SD

Petunjuk Pengisian

1. Isilah data diri Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda cantang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 dengan kriteria sebagai berikut:
   4 = sangat baik
   3 = baik
   2 = kurang baik
   1 = Tidak baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilai dengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat dalam rangka peningkatan media pembelajaran ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Scanned by CamScanner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Pekerjaan : .....

Lembaga : .....

Aspek	No.	Indikator	1	2	3	4	Ket.
Visual	1	Gambar yang terdapat pada sampul kardus permainan jelas atau tidak buram.					
	2	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.					
	3	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram					
	4	Gambar yang terdapat pada sampul papan permainan menggunakan warna yang cerah					
	5	Kartu permainan menggunakan warna yang cerah					
	6	Papan permainan menggunakan warna yang cerah					
	7	Tampilan permainan sederhana					
	8	Komposisi gambar dan tulisan seimbang					
	9	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan					
	10	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan					
Kualitas Teknis	11	Material media permainan baik dan awet					
	12	Material media permainan aman untuk siswa sekolah dasar					
Panduan	13	Panduan permainan					

Scanned by CamScanner

atau Arahan		mudah dipahami					
Penggunaan	14	Panduan atau pertanyaan permainan mudah dipahami					
Tipografi	15	Ukuran huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD					
	16	Jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD					

17. Bagaimana pendapat responden mengenai desain produk permainan ini secara keseluruhan?

.....

.....

18. Apakah kelebihan produk ini?

.....

.....

19. Apakah kekurangan produk ini?

.....

.....

20. Apa saran responden mengenai produk permainan ini?

.....

.....

Jakarta, ...

NIP.

Scanned by CamScanner

Lampiran 3

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*

UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Materi : *Transportation*

Sasaran : Siswa kelas V SD

Petunjuk Pengisian

1. Isilah data diri Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 dengan kriteria sebagai berikut:
   4 = Sangat baik
   3 = Baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilai dengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat dalam rangka peningkatan media pembelajaran ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Scanned by CamScanner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Pekerjaan : .....

Lembaga : .....

I. Aspek Penilaian Isi Materi

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Keselarasan Kompetensi	1	Kesesuaian media dengan standar kompetensi					
	2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
	3	Kesesuaian media dengan indikator					
	4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
Isi Materi	5	Kemenarikan materi					
	6	Keakuratan materi					
	7	Kefaktualan materi					
Tingkat ketertarikan dan Keterlibatan	8	Keterlibatan peserta didik					
	9	ketertarikan peserta didik dalam permainan					

Komentar / Kritik / Saran

.....

.....

.....

.....

Scanned by CamScanner

II. Aspek Penilaian Metode Langsung (*Direct Method*)

Aspek	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kesesuaian materi dengan metode langsung *(direct method)*	Kartu permainan memuat aspek berbicara					
	Kartu permainan menggunakan kosakata sederhana					
	Kartu permainan memuat pengajaran berupa demonstrasi atau gambar					
	Kartu permainan memuat pemahaman melalui kartu pertanyaan					
	Permainan mengutamakan aspek lisan					

Komentar / Kritik / Saran

.....

.....

.....

.....

III. Aspek Penggunaan Bahasa

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kejelasan Bahasa	1	Bahasa yang digunakan pada kartu-kartu permainan mudah dimengerti					
	2	Bahasa yang terdapat pada peraturan permainan mudah dipahami					
Ekonomis	3	Bahasa yang digunakan tidak berlebihan					
Kesatuan dan Organis	4	Kalimat satu dengan kalimat lain saling berhubungan					
	5	Kalimat satu dengan kalimat lain tersusun secara runtun					
Gaya atau	6	Penggunaan tipe huruf					

Scanned by CamScanner

Tipe Huruf		konsisten					
Tipografi	7	Penggunaan tipe huruf sesuai dengan karateristik siswa SD					
	8	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan karateristik siswa SD					
Warna	9	Warna tulisan dengan latar belakang kontras dan mudah dibaca					

Komentar / Kritik / Saran:

.....

.....

.....

.....

Jakarta, ...

_____

NIP.

Scanned by CamScanner

Lampiran 4

WAWANCARA SISWA ONE TO ONE

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

1. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar sampul pada kardus permainan ini?
2. Bagaimana pendapatmu mengenai warna sampul pada kardus permainan ini?
3. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar yang terdapat pada papan permainan ini?
4. Bagaimana pendapatmu mengenai warna yang terdapat pada papan permainan ini?
5. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?
6. Bagaimana pendapatmu mengenai warna yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?
7. Bagaimana pendapatmu mengenai ukuran tulisan yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Lampiran 5

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.					
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.					
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.					
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.					
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.					
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.					
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.					
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.					
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.					
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.					
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.					
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.					
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.					
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.					

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Lampiran 6

Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan

1. Berapa jumlah siswa yang terdapat di kelas V?
   28 siswa.
2. Berapa mayoritas usia siswa di kelas V?
   11 tahun.
3. Apa sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah ini yang dapat mendukung pembelajaran bahasa inggris ?
   Sarana yang ada di sekolah tidak mendukung pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Kendala apa saja yang sering dihadapi ketika mengajarkan materi bahasa inggris baru dan apa alasannya?
   Mengajarkan kosakata baru karena siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.
5. Apa saja kesulitan yang dihadapi ketika pembelajaran bahasa inggris berlangsung?
   Tidak tersedia media ajar yang baik, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris tidak menyenangkan dan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar.
6. Apa saja kendala yang ditemukan ketika menjelaskan materi bahasa inggris mengenai *Transportation*?
   Kosakata-kosakata baru dirasa sulit untuk dihafal oleh siswa karena pembelajaran membosankan dan hanya melakukan penugasan.
7. Metode pembelajaran bahasa Inggris apa yang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Scanned by CamScanner

Metode ceramah dan penugasan, hal ini Karena hanya tersedia buku paket yang layak untuk dipelajari sedangkan media ajar yang ada sudah tidak layak pakai lagi.

8. Apa kekurangan dan kelebihan metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut?

   Metode ceramah baik untuk pendahuluan untuk menerangkan materi ajar, namun membosankan untuk siswa karena hanya guru yang akti berbicara.

9. Apakah ibu mengetahui dan pernah menggunakan metode langsung (*direct method*) dalam pembelajaran bahasa Inggris?

   Ya tahu, tapi belum pernah menerapkannya.

10. Menurut ibu, media seperti apakah yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa inggris di kelas V ini?

    Media yang bisa digunakan untuk bermain sambil belajar.

11. Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran yang berbentuk permainan?

    Menurut saya sangat baik, karena anak-anak masih suka bermain, jadi apabila ada media ajar yang bisa untuk belajar sambil bermain akan sangat efektif untuk anak belajar secara menyenangkan.

12. Apabila dibuatkan media ajar bahasa Inggris berbasis metode langsung (*direct method*), apakah menurut ibu, bahan ajar tersebut dapat memudahkan siswa untuk belajar?

    Ya tentu saja, karena anak-anak sangat antusias jika ada permainan dan sangat baik jika permainan itu juga untuk belajar.

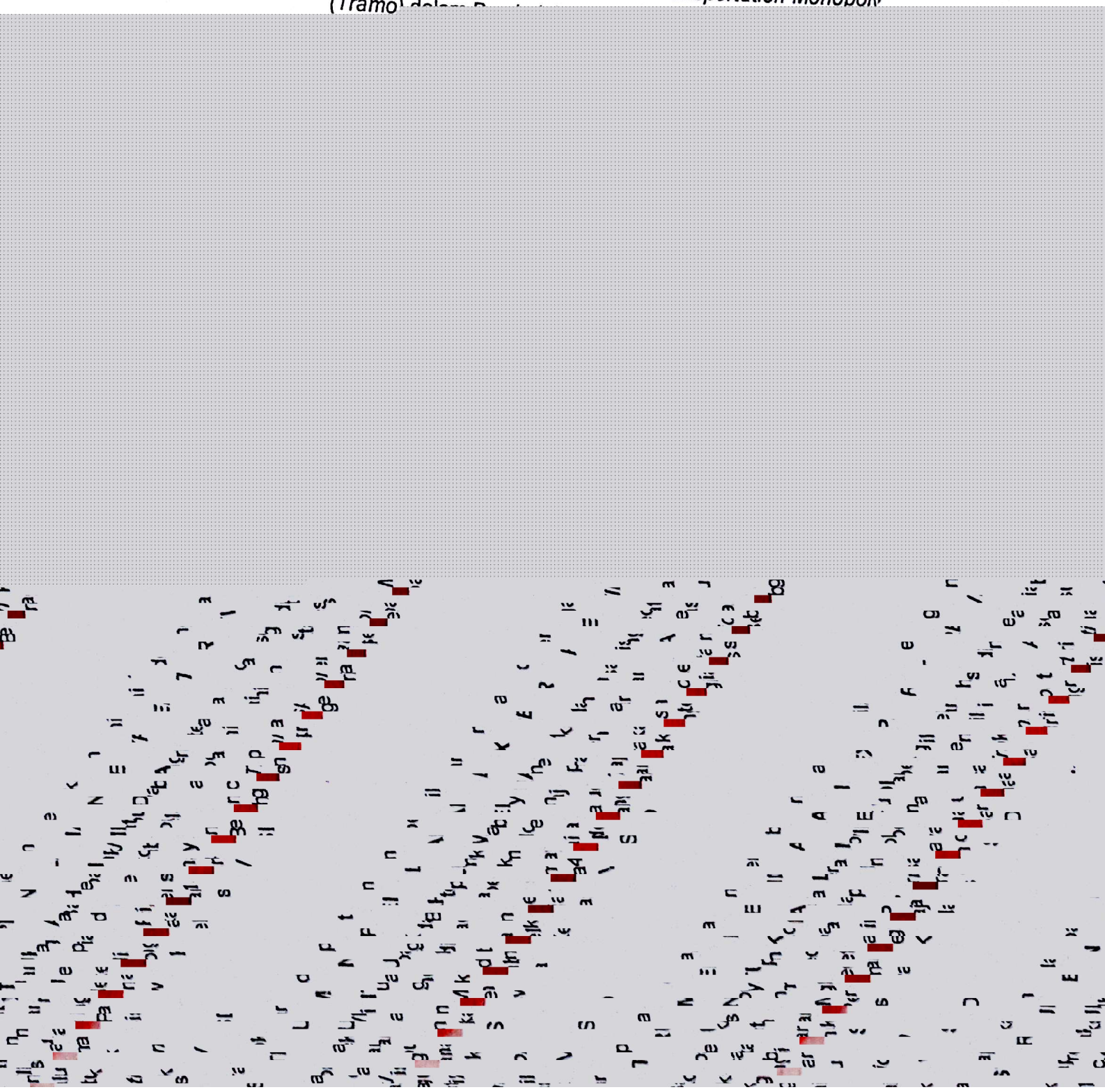
Scanned by CamScanner

Lampiran 7

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*

UNTUK AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly*
(Tramo) [illegible]



Scanned by CamScanner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dr. M.S. Sumanto

Pekerjaan : .....

Lembaga : .....

Aspek	No.	Indikator	1	2	3	4	Ket.
Visual	1	Gambar yang terdapat pada sampul kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
	2	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
	3	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram				✓	
	4	Gambar yang terdapat pada sampul papan permainan menggunakan warna yang cerah				✓	
	5	Kartu permainan menggunakan warna yang cerah				✓	
	6	Papan permainan menggunakan warna yang cerah				✓	
	7	Tampilan permainan sederhana				✓	
	8	Komposisi gambar dan tulisan seimbang				✓	
	9	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan				✓	
	10	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan				✓	
Kualitas Teknis	11	Material media permainan baik dan awet				✓	
	12	Material media permainan aman untuk siswa sekolah dasar				✓	
Panduan	13	Panduan permainan					

Scanned by CamScanner

atau Arahan		mudah dipahami					
Penggunaan	14	Panduan atau pertanyaan permainan mudah dipahami					✓
Tipografi	15	Ukuran huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD					✓
	16	Jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD					✓

17. Bagaimana pendapat responden mengenai desain produk permainan ini secara keseluruhan?

Tepat Gak.

18. Apakah kelebihan produk ini?

Memiliki Kesempatan bagus ya
Menyenangkan

19. Apakah kekurangan produk ini?

Penasaran ~~soal~~ sudah umum (Monopoli :)

20. Apa saran responden mengenai produk permainan ini?

Bahan lebih kuat.

Jakarta, 2-6-16

Dr. M-S Fuanor,

NIP.

Scanned by CamScanner

Lampiran 9

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*

UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Materi : *Transportation*

Sasaran : Siswa kelas V SD

Petunjuk Pengisian

1. Isilah data diri Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 dengan kriteria sebagai berikut:
   4 = Sangat baik
   3 = Baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilai dengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat dalam rangka peningkatan media pembelajaran ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Scanned by CamScanner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dr. Herlina, M.Pd

Pekerjaan : .....

Lembaga : .....

I. Aspek Penilaian Isi Materi

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Keselarasan Kompetensi	1	Kesesuaian media dengan standar kompetensi				✓	
	2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar				✓	
	3	Kesesuaian media dengan indikator				✓	
	4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
Isi Materi	5	Kemenarikan materi				✓	
	6	Keakuratan materi				✓	
	7	Kefaktualan materi				✓	
Tingkat ketertarikan dan Keterlibatan	8	Keterlibatan peserta didik				✓	
	9	ketertarikan peserta didik dalam permainan				✓	

Komentar / Kritik / Saran

.....

.....

.....

.....

Scanned by CamScanner

II. Aspek Penilaian Metode Langsung (*Direct Method)*

Aspek	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kesesuaian materi dengan metode langsung *(direct methoo)*	Kartu permainan memuat aspek berbicara				✓	
	Kartu permainan menggunakan kosakata sederhana				✓	
	Kartu permainan memuat pengajaran berupa demonstrasi atau gambar				✓	
	Kartu permainan memuat pemahaman melalui kartu pertanyaan				✓	
	Permainan mengutamakan aspek lisan				✓	

Komentar / Kritik / Saran

.....
.....
.....
.....

III. Aspek Penggunaan Bahasa

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kejelasan Bahasa	1	Bahasa yang digunakan pada kartu-kartu permainan mudah dimengerti				✓	
	2	Bahasa yang terdapat pada peraturan permainan mudah dipahami				✓	
Ekonomis	3	Bahasa yang digunakan tidak berlebihan				✓	
Kesatuan dan Organis	4	Kalimat satu dengan kalimat lain saling berhubungan				✓	
	5	Kalimat satu dengan kalimat lain tersusun secara runtun				✓	
Gaya atau	6	Penggunaan tipe huruf				✓	

Scanned by CamScanner

Tipe Huruf		konsisten					
Tipografi	7	Penggunaan tipe huruf sesuai dengan karateristik siswa SD				✓	
	8	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan karateristik siswa SD				✓	
Warna	9	Warna tulisan dengan latar belakang kontras dan mudah dibaca				✓	

Komentar / Kritik / Saran:

.....

.....

.....

.....

Jakarta, ...

NIP.

Scanned by CamScanner

Lampiran 10 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN *EXPERT REVIEW*

UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Materi : *Transportation*

Sasaran : Siswa kelas V SD

Petunjuk Pengisian

1. Isilah data diri Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Penilaian menggunakan angka 1-4 dengan kriteria sebagai berikut
   - 4 = Sangat baik
   - 3 = Baik
   - 2 = Kurang baik
   - 1 = Tidak baik
4. Responden diharapkan dapat memberikan nilai dengan seobjektif mungkin.

Penilaian, saran, dan koreksi yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat dalam rangka peningkatan media pembelajaran ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Scanned by CamScanner

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Yuni Arsy S.M.

Pekerjaan : Guru S.D. Cawang 08

Lembaga : .....

I. Aspek Penilaian Isi Materi

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Keselarasan Kompetensi	1	Kesesuaian media dengan standar kompetensi				✓	
	2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar				✓	
	3	Kesesuaian media dengan indikator				✓	
	4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
Isi Materi	5	Kemenarikan materi				✓	
	6	Keakuratan materi				✓	
	7	Kefaktualan materi				✓	
Tingkat ketertarikan dan Keterlibatan	8	Keterlibatan peserta didik				✓	
	9	ketertarikan peserta didik dalam permainan				✓	

Komentar / Kritik / Saran

Media pembelajaran sesuai dengan materi dan siswa tertarik dengan media permainan dan sangat memudah kan dalam belajar. siswa sangat senang belajar sambil bermain.

Scanned by CamScanner

II. Aspek Penilaian Metode Langsung (*Direct Method*)

Aspek	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kesesuaian materi dengan metode langsung *(direct method)*	Kartu permainan memuat aspek berbicara				✓	
	Kartu permainan menggunakan kosakata sederhana				✓	
	Kartu permainan memuat pengajaran berupa demonstrasi atau gambar				✓	
	Kartu permainan memuat pemahaman melalui kartu pertanyaan				✓	
	Permainan mengutamakan aspek lisan				✓	

Komentar / Kritik / Saran

siswa secara langsung berbicara dalam permainan. dan siswa dalam permainan akan mudah mendemonstrasikan apa yang ada di dalam gambar. siswa sangat di dalam permainan berani untuk berbicara.

III. Aspek Penggunaan Bahasa

Aspek	No.	Kategori	1	2	3	4	Ket.
Kejelasan Bahasa	1	Bahasa yang digunakan pada kartu-kartu permainan mudah dimengerti				✓	
	2	Bahasa yang terdapat pada peraturan permainan mudah dipahami				✓	
Ekonomis	3	Bahasa yang digunakan tidak berlebihan				✓	
Kesatuan dan Organis	4	Kalimat satu dengan kalimat lain saling berhubungan				✓	
	5	Kalimat satu dengan kalimat lain tersusun secara runtun				✓	
Gaya atau	6	Penggunaan tipe huruf				✓	

Scanned by CamScanner

Tipe Huruf		konsisten					
Tipografi	7	Penggunaan tipe huruf sesuai dengan karateristik siswa SD				✓	
	8	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan karateristik siswa SD				✓	
Warna	9	Warna tulisan dengan latar belakang kontras dan mudah dibaca				✓	

Komentar / Kritik / Saran:

Bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan mudah siswa bisa memahami, Tampilan gambar sangat memudahkan anak siswa untuk mengingat, dan tulisan mudah di baca dan warna-warna yang menarik untuk siswa.

Jakarta, ...

NIP.

Scanned by CamScanner

Lampiran 11

Hasil Wawancara Tahap *One to One*

1. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar sampul pada kardus permainan ini?
   Adfian: Bagus, **Noval:** Bagus, **Arya:** Bagus Sekali.
2. Bagaimana pendapatmu mengenai warna sampul pada kardus permainan ini?
   Adfian: Bagus **Noval:** Bagus Sekali **Arya:** Bagus Sekali
3. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar yang terdapat pada papan permainan ini?
   Adfian: Gambar keren **Noval:** Bagus Sekali **Arya:** Bagus Sekali
4. Bagaimana pendapatmu mengenai warna yang terdapat pada papan permainan ini?
   Adfian: warnanya keren **Noval:** warna Bagus banget **Arya:** Bagus Sekali
5. Bagaimana pendapatmu mengenai gambar yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?
   Adfian: Bagus **Noval:** sangat bagus **Arya:** Bagus Sekali
6. Bagaimana pendapatmu mengenai warna yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?
   Adfian: warna terang **Noval:** Sangat Bagus **Arya:** Bagus Sekali
7. Bagaimana pendapatmu mengenai ukuran tulisan yang terdapat pada kartu-kartu permainan ini?
   Adfian: Sedang **Noval:** Sedang **Arya:** Agak Besar

Scanned by CamScanner

Lampiran 12 **Kuesioner Tahap *Small Group***

Hasil Penilaian Siswa Tahap *Small Group*

Nama : Irsan

Sekolah : SDN Cawang 08 Pagi

Kelas : V Lima

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.			✓		
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.			✓	✓	
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.			✓	✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.			✓	✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.			✓	✓	
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.				✓	
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.			✓	✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Obed S. M.M

Sekolah : cawang 08

Kelas : V

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.			✓		
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.			✓		
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.			✓		
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.			✓		
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Shava Dwi M

Sekolah : SDN Cawang 08

Kelas : LIMA V

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.			✓		
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.			✓		
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.				✓	
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.				✓	
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.				✓	
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.			✓		
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Nurvina A.

Sekolah : Cawang 08

Kelas : V Lima

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.				✓	
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.				✓	
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.				✓	
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.				✓	
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Siti N.Y

Sekolah : Cawang 08

Kelas : V Lima

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.				✓	
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.				✓	
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.				✓	
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.				✓	
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Aldi Saputra

Sekolah : SDN 08 Cawang

Kelas : V LIMA

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.			✓		
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.			✓		
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.			✓		
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.			✓		
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Roo Arip. R

Sekolah : SDN 08

Kelas : V

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.				✓	
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.				✓	
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.				✓	
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.			✓		
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.				✓	
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.			✓		
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.			✓		
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.			✓		
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Kuesioner Tahap *Small Group*

Nama : Maria Anjeni

Sekolah : SD Santa Ursula

Kelas : Kelas V

No	Pernyataan	1	2	3	4	Ket.
1.	Gambar yang terdapat pada kardus permainan jelas atau tidak buram.			✓		
2.	Warna yang terdapat pada kardus permainan menarik.			✓		
3.	Gambar yang terdapat pada papan permainan jelas atau tidak buram.			✓		
4.	Warna yang terdapat pada papan permainan menarik.			✓		
5.	Gambar yang terdapat pada kartu permainan jelas atau tidak buram.			✓		
6.	Warna yang terdapat pada kartu permainan menarik.				✓	
7.	Tidak terdapat gambar yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
8.	Tidak terdapat tulisan yang mengganggu kenyamanan penglihatan.				✓	
9.	Tulisan pada kartu pertanyaan dapat terbaca dengan baik.				✓	
10.	Tulisan pada kartu tantangan dapat terbaca dengan baik.				✓	
11.	Tulisan pada kartu petunjuk permainan dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Bahasa yang digunakan pada kartu pertanyaan mudah dimengerti.				✓	
13.	Bahasa yang digunakan pada kartu tantangan mudah dimengerti.			✓		
14.	Peraturan permainan mudah dimengerti.				✓	

Keterangan :

1 = Tidak baik

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Sangat baik

Jakarta, ...

.....

Scanned by CamScanner

Jakarta, 21 Mei 2016

Lampiran 13

Kepada Yth.

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

di Tempat

Dengan hormat,

bersama ini surat Saya:

Nama	: Fitria Ayunda
NIM	: 1815121351
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Mengajukan permohononan kepada Ibu untuk memvalidasi produk yang sedang Saya kembangkan. Demikian atas bantuannya, Saya mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 24 Mei 2016

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing

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

NIP. 19730324 200604 2 001

Peneliti,

Fitria Ayunda

NIM. 1815121351

Scanned by CamScanner

Jakarta,.....2016

Lampiran 14

Kepada Yth.

Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat,

bersama ini surat Saya:

Nama	: Fitria Ayunda
NIM	: 1815121351
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Mengajukan permohononan kepada bapak untuk memvalidasi produk yang sedang Saya kembangkan. Demikian atas bantuannya, Saya mengucapkan terima kasih.

Jakarta,.....2016

Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si.
NIP. 19730324 200604 2 001

Peneliti,

Fitria Ayunda
NIM. 181512135

Scanned by CamScanner

Jakarta, ...2016

Lampiran 15

Kepada Yth.

Dr. Herlina, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat,

bersama ini surat Saya:

Nama	: Fitria Ayunda
NIM	: 1815121351
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Mengajukan permohononan kepada Ibu untuk memvalidasi produk yang sedang Saya kembangkan. Demikian atas bantuannya, Saya mengucapkan terima kasih.

Jakarta, ...2016

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing

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

NIP. 19730324 200604 2 001

Peneliti,

Fitria Ayunda

NIM.1815121351

Scanned by CamScanner

Jakarta, 24 Mei 2016

Lampiran 16

Kepada Yth.

Yuni . A. S.Pd., M.Si.

di Tempat

Dengan hormat,

bersama ini surat Saya:

Nama	: Fitria Ayunda
NIM	: 1815121351
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD

Mengajukan permohononan kepada Ibu untuk memvalidasi produk yang sedang Saya kembangkan. Demikian atas bantuannya, Saya mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 24 Mei 2016

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing

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

NIP. 19730324 200604 2 001

Peneliti,

Fitria Ayunda

NIM. 1815121351

Scanned by CamScanner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Lampiran 17

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

NIP : 19840227 200812 2 003

Telah meneliti dan memeriksa produk hasil penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD"** yang dibuat oleh :

Nama : Fitria Ayunda

NIM : 1815121351

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan ini menyatakan bahwa produk tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, ...

Ahli Media

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

NIP. 19840227 200812 2 003

Scanned by CamScanner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Lampiran 18

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd.

NIP : 19610615 198612 1 001

Telah meneliti dan memeriksa produk hasil penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD"** yang dibuat oleh :

Nama : Fitria Ayunda

NIM : 1815121351

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan ini menyatakan bahwa produk tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 2-6-16

Ahli Media dan Desain Instruksional

Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd.

NIP. 19610615 198612 1 001

Scanned by CamScanner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Lampiran 19

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd.

NIP : 19610615 198612 1 001

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penilaian produk untuk penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD"** yang dibuat oleh :

Nama : Fitria Ayunda

NIM : 1815121351

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 2 - 6 - 16

Validator

Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd.

NIP. 19610615 198612 1 001

Scanned by CamScanner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Lampiran 20

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Herlina, M.Pd.

NIP : 19681015 199403 2 007

Telah meneliti dan memeriksa produk hasil penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD"** yang dibuat oleh :

Nama : Fitria Ayunda

NIM : 1815121351

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan ini menyatakan bahwa produk tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, ...

Ahli Materi

Dr. Herlina, M.Pd.

NIP. 19681015 199403 2 007

Scanned by CamScanner

Lampiran 21

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuni Artuti, S.Pd.

NIP : 19670612 201008 2 001

Telah meneliti dan memeriksa produk hasil penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* untuk Siswa Kelas V SD"** yang dibuat oleh :

Nama : Fitria Ayunda

NIM : 1815121351

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil pemeriksaan ini menyatakan bahwa produk tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 - 6 - 2016

Ahli Materi

Yuni Artuti, S.Pd.

NIP. 19670612 201008 2 001

Scanned by CamScanner

Lampiran 22

HASIL PERHITUNGAN TAHAP *SMALL GROUP*

SDN 08 CAWANG JAKARTA TIMUR

No	Nama	Butir Soal														Jumlah	Penilaian Siswa (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	MA	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51	91
2	RAR	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	52	93
3	AS	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	52	93
4	IN	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	52	93
5	OSM	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	52	93
6	SDM	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	53	95
7	NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	100
8	SNY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	100
Jumlah		30	31	30	27	30	29	32	31	29	32	32	32	27	31		
Tiap Butir (%)		94	97	94	84	94	91	100	97	91	100	100	100	84	97		
Rata- rata Penilaian Siswa Terhadap Produk																	94.75%

Scanned by CamScanner

Lampiran 23 **SURAT KETERANGAN**

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini telah mengadakan penelitian di SDN Cawang 08 dengan judul penelitian Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly* (TRAMO) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method untuk Siswa Kelas V SD.

Nama : Fitria Ayunda

No.Reg : 1815121351

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 5 - 6 - 2016

Kepala Sekolah

Suhyo Andar Herdana, S.Pd

NIP.196005151979081001

Scanned by CamScanner

Lampiran 24

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **2518/UN39.12/KM/2016** **26 Mei 2016**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. Kepala SD Negeri Cawang 08
Jl. Jahani Nasir, Jakarta Timur

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

N a m a	:	**Fitria Ayunda**
Nomor Registrasi	:	1815121351
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	:	087784860680

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 Permainan Transportation Monopoly Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Direct Method Untuk Siswa Kelas V SD"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Drs. Syaifullah
NIP. 19670216198403 1001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Scanned by CamScanner