

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bernama Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* Tema *Transportation* (Transportasi). Materi yang disajikan dalam permainan ini mengenai berbagai macam alat transportasi, meliputi Alat Transportasi Darat (*Land Transportation*), Transportasi Air (*Water Transportation*), dan Transportasi Udara (*Air Transportation*). Selain itu, juga terdapat berbagai macam Alat Transportasi Modern (*Modern Transportation*) dan Transportasi Tradisional (*Traditional Transportation*). Berbagai macam alat transportasi tersebut (*Vocabularies*) , yaitu: *Dinghy, Ambulance, Bicycle, Boat, Fire Truck, Train, Jet Ski, Jet, Bajaj, Helicopter, Submarine, Police Car, Horse Cart, Hot Air Ballon, Mono Rail, Bemo, Air Plane, Sail Boat, Electric Bus, Van, Tractor, Motorcycle, Ox Cart, Jalopy, Vespa, Cable Car, Car, Cruise Ship, School Bus, Pedicap, Speed Boat, Taxi, Express Train.*

Permainan ini berisi 2 jenis kartu, yaitu Kartu Pertanyaan (*Question Cards*) dan Kartu Tantangan (*Challenge Cards*). Permainan ini dapat dilakukan saat pembelajaran Bahasa Inggris , maupun di luar jam pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan ini dikembangkan sebagai alternatif

media pembelajaran yang tepat sasaran dan efektif bagi siswa kelas V sekolah dasar. Permainan ini sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, sehingga mudah bagi siswa untuk memainkan permainan ini.

B. Karakteristik Produk

1. Pengembangan Permainan

Permainan *Tramo* Tema *Transportation* adalah pengembangan dari permainan monopoli. Namun, terdapat modifikasi yang menjadikan permainan ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara Permainan *Tramo* dengan Permainan Monopoli.

Tabel 4.1 Perbandingan Monopoli dengan Permainan *Tramo*

Komponen	Permainan Monopoli	Permainan <i>Tramo</i>
Bidak-Bidak mewakili Pemain	Bidak Pemain berjumlah 5 buah	Bidak Pemain berjumlah 5 buah
Dadu	Dadu berisi 6	Dadu berisi 6
Papan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat logo monopoli pada tengah papan permainan 2. Terdapat 40 petak yang berisi, yaitu petak nama negara, petak perusahaan, petak tempat berhenti kendaraan, tempat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat nama <i>TRAMO</i> pada tengah papan permainan. 2. Terdapat 44 petak yang berisi berbagai macam gambar alat transportasi yang berupa kartu pertanyaan dan kartu tantangan, dan petak

	<p>dana umum, petak kesempatan, petak penjara, petak bebas paker, petak mulai dan akhir.</p> <p>3. Terdapat keterangan nama petak, seperti petak negara atau petak perusahaan untuk membedakan satu petak dengan petak lainnya.</p> <p>4. Petak berbentuk kotak</p>	<p>mulai (<i>Start</i>) dan akhir (<i>Finish</i>).</p> <p>3. Terdapat gambar-gambar alat transportasi dan angka yang berurutan.</p> <p>4. Petak berbentuk kotak.</p>
Kartu hak milik setiap properti	Terdapat 28 kartu hak milik property.	Tidak terdapat
Kartu dana umum dan kesempatan	Terdapat 20 kartu dana umum dan 20 Kartu Kesempatan.	Tidak terdapat
Uang-uangan	Uang dollar mainan sebagai uang monopoli.	Tidak terdapat
Rumah	Terdapat rumah berjumlah 35 buah.	Tidak terdapat
Panduan permainan	Terdapat kertas berisi peraturan permainan.	Terdapat kartu berisi peraturan permainan.

2. Peralatan Permainan

Alat Permainan *Tramo* terdiri dari : 1) Sebuah papan permainan dilengkapi dengan petak-petak yang mewakili kartu pertanyaan (*Question Cards*) dan kartu tantangan (*Challenge Cards*) 2) dadu adalah kubus yang memiliki 6 sisi yang terdiri dari angka bulat-bulat yang menandakan angka 1-6. 3) 33 kartu pertanyaan. 4) 6 kartu tantangan 5) 5 pion atau bidak adalah

benda yang mewakili para pemain. 6) tempat dadu berupa kubus tanpa tutup untuk mengocok dadu.

3. Panduan Permainan

Berikut ini adalah panduan dalam bermain Permainan *Tramo* : (1) Para pemain melakukan hompimpa untuk menentukan giliran bermain, (2) Permainan dimulai di petak *START*, Pemain meletakkan bidaknya pada kotak *Start*, (3) Selanjutnya, pemain dapat melempar dadu dan menjalankan (bidak) pada petak-petak sesuai dengan angka dadu tersebut, hal ini dilakukan secara bergiliran. (4) Ketika pion (bidak) berhenti pada suatu petak, pemain dapat mengambil kartu sesuai dengan nomor pada petak tersebut. Setelah itu, pemain dapat melakukan perintah yang tertera pada kartu tersebut dan menaruh kembali kartu pada tempatnya. (5) Bagi pemain yang tidak melakukan sesuai dengan perintah, maka pemain tidak dapat melanjutkan 1 kali giliran selanjutnya, (6) Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang dapat mencapai petak *FINISH* pertama. Selanjutnya, permainan dapat dilanjutkan hingga semua pemain mencapai petak *FINISH*.

4. Keterangan Kartu Permainan

Permainan *Tramo* terdiri dari dua jenis kartu. Keterangan dari kartu permainan ini adalah sebagai berikut :

a. Kartu Pertanyaan (*Question Cards*)

Bila seorang pemain mendapat kartu pertanyaan, maka hal yang dilakukan dapat berupa menjawab pertanyaan berhubungan dengan nama-nama alat transportasi, jenis transportasi (udara/ darat/ Air), kategori transportasi (Modern/ Tradisional) dan pertanyaan seputar alat transportasi tersebut.

b. Kartu Tantangan (*Challenge Cards*)

Bila seorang pemain mendapat kartu penalti, maka hal yang dilakukan dapat berupa berpura-pura meniru suara atau bergerak seperti sebuah alat transportasi (*pretend to be something*).

5. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini terbuat dari material yang mudah didapatkan berikut ini adalah komponen yang terdapat dalam produk permainan ini.

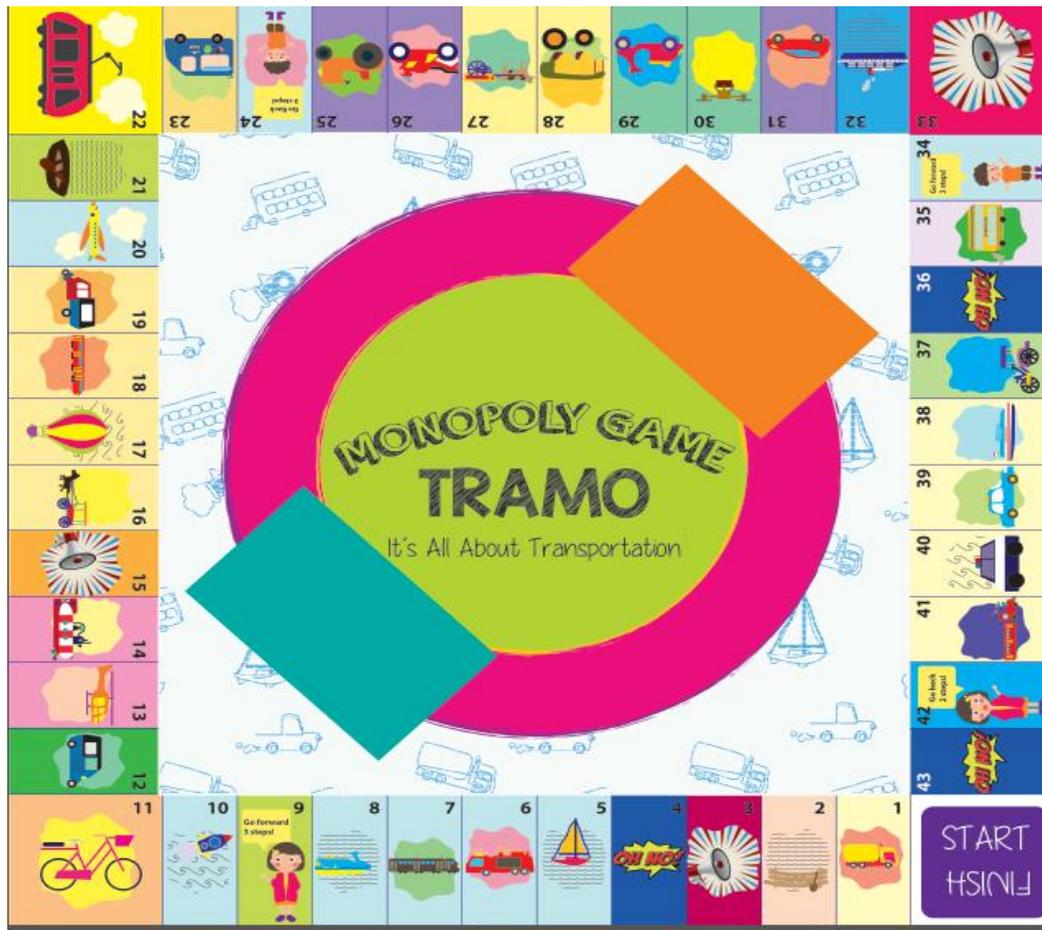
a. Kardus Kemasan

Kardus kemasan ini memiliki gambar pada sisi depannya. Pada bagian depan kemasan berisi nama produk dan gambar ilustrasi produk. Kardus kemasan dibuat agar produk permainan ini mudah dibawa dan disimpan.

Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kardus permainan *TRAMO* adalah sebagai berikut : (1) kotak kardus 51cm x 26cm (2) Sticker *vinyl* ukuran A3+, dan (3) Lem.

b. Papan Permainan

Papan permainan ini terdiri dari berbagai macam gambar alat transportasi dan pada tengah papan terdapat logo *Tramo*. Pada papan permainan ini terdapat 44 petak yang diantaranya, 1 petak untuk *start* dan *finish*, 4 petak untuk *go forward* dan *go back* yang berguna untuk maju beberapa langkah atau mundur beberapa langkah, 6 petak bergambar alat pengeras suara dan *oh no!* untuk kartu tantangan, 30 petak gambar alat transportasi yang berbeda-beda untuk kartu pertanyaan. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan papan permainan *Tramo* adalah kertas berjenis *art carton* ukuran A3+ dengan berat 310 gram dan *viber* sebagai alasnya.



Gambar 4.1 Papan Permainan

c. Kartu Permainan

Permainan *TRAMO* memiliki kartu dengan angka, gambar dan warna yang dibuat sesuai pada petak-petak di papan permainan. Hal ini dibuat agar siswa menjadi tertarik dan ingin mencoba memainkan permainan ini. Tidak hanya membuat siswa tertarik untuk mencoba bermain, desain kartu dengan angka, gambar, dan warna yang sama juga memudahkan siswa untuk memainkan permainan ini. Kartu permainan terdiri dari 39 kartu yang

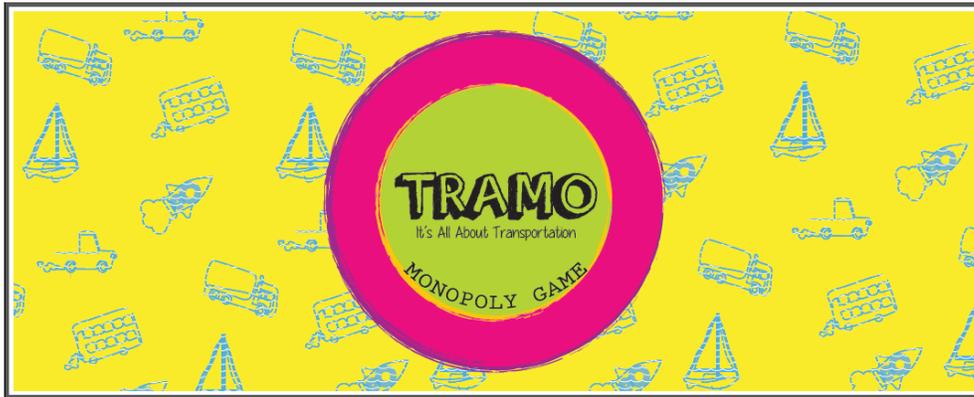
rinciannya sebagai berikut : (1) 33 kartu pertanyaan dan (2) 6 kartu tantangan. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kartu permainan *Tramo* adalah sebagai berikut: (1) kertas jenis *art carton* berukuran 13cm x 8cm dengan berat 260 gram; (2) menggunakan huruf tipe arial dengan ukuran huruf pada tulisan 12 pt.

d. Kartu Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan berisi cara bermain dan peraturan permainan *Tramo*. Kartu ini berukuran 17cm x 12cm. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kertas petunjuk permainan ini adalah menggunakan kertas *art carton* berukuran A3+ berat 260 gram, dan spiral untuk mengaitkan tiap kartu.

6. Deskripsi Pembuatan Produk

Adapun langkah-langkah pembuatan kardus permainan adalah sebagai berikut: (a) menentukan ukuran kertas; (b) membuat desain ilustrasi cover permainan; (c) mencetak cover permainan dengan kertas jenis stiker *vinyl* ukuran A3; (d) membuat pola di atas kardus box; (e) menggunting sesuai dengan pola yang sudah dibuat; (f) merekatkan keempat sisinya sehingga berbentuk bangun kotak persegi panjang.



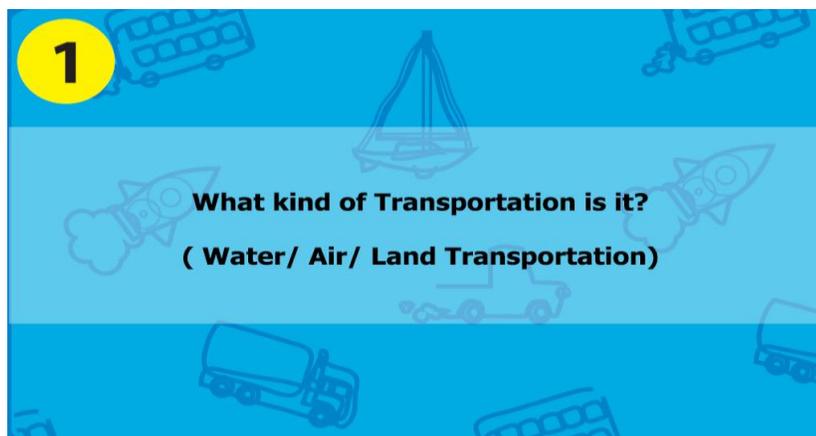
Gambar 4.2 Cover Depan Kardus Permainan

Adapun langkah-langkah pembuatan papan permainan Tramo sebagai berikut: (a) menentukan ukuran kertas; (b) membuat desain papan dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator*; (c) mencetak papan permainan dengan ukuran A3+ dan berat 310 gram; (d) menempelkan papan permainan pada viber (sebagai alas).

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu pertanyaan adalah sebagai berikut: (1) mengumpulkan nama-nama alat transportasi dalam bahasa inggris; (2) mengklasifikasikan bentuk pertanyaan, yaitu mengenai apa nama alat transportasi, apakah alat transportasi tersebut termasuk modern atau tradisional, apakah alat transportasi tersebut termasuk transportasi air/ udara/ darat, dan beberapa menyangkut alat transportasi; (3) menggambar ilustrasi alat transportasi dengan jasa *illustrator*; (4) meletakkan gambar alat transportasi sebagai tampak belakang pada kartu sesuai dengan urutan angka menggunakan *corel draw*; (5) meletakkan pertanyaan sebagai tampak

depan kartu sesuai dengan klasifikasi yang sudah dibuat menggunakan *corel draw*; (6) mencetak kartu pertanyaan dengan kertas *art carton* berukuran 13cm x 8 cm dan berat 260 gram; dan (7) menggunting sisi kartu melengkung agar tidak tajam.

Tampak Depan



Tampak Belakang



Gambar 4.3 Salah Satu Model Kartu pertanyaan

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu tantangan adalah sebagai berikut: (1) mengumpulkan nama-nama alat transportasi dalam bahasa

inggris; (2) mengklasifikasikan bentuk tantangan, yaitu mengenai membuat suara seperti alat transportasi dan bergerak meniru suatu alat transportasi, (3) menggambar ilustrasi alat transportasi dengan jasa *illustrator*; (4) meletakkan gambar alat pengeras suara atau *oh no!* sebagai tampak belakang pada kartu sesuai dengan urutan angka menggunakan *corel draw*; (5) meletakkan gambar alat transportasi dan kata perintah sebagai tampak depan kartu sesuai dengan klasifikasi yang sudah dibuat menggunakan *corel draw*; (6) mencetak kartu tantangan dengan kertas *art carton* berukuran 13cm x 8 cm dan berat 260 gram; dan (7) menggunting sisi kartu melengkung agar tidak tajam.

Tampak Depan



Tampak Belakang



Gambar 4.4 Salah Satu Model Kartu Tantangan

7. Kelebihan Produk

Beberapa kelebihan yang terdapat pada produk permainan *Tramo* yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Dapat dimainkan ketika pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena belajar lebih santai dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini dapat di mainkan di luar jam pembelajaran sekolah.
- b. Bahasa yang digunakan pada permainan ini telah disesuaikan dengan standar kompetensi siswa kelas V SD sehingga mudah untuk dipahami dan memudahkan untuk memahami materi.
- c. Didesain dengan ilustrasi dan warna yang menarik
- d. Terdiri dari dua jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan dan kartu tantangan. Kartu pertanyaan dapat membantu siswa menambah

kosakata bahasa inggris mengenai alat transportasi dan membantu untuk memahami materi bahasa inggris yang berhubungan dengan alat transportasi. Kartu tantangan dapat membantu dalam melatih siswa mengkoordinasikan gerak tubuhnya dan melatih siswa untuk tampil percaya diri.

8. Kelemahan Produk

Selain kelebihan, terdapat pula kelemahan di dalam produk permainan yang dikembangkan peneliti. Berikut ini adalah kelemahan yang terdapat dalam permainan *Tramo*.

- a. Diperlukan seseorang sebagai fasilitator, seperti guru yang mengawasi jalannya permainan. Hal ini diperlukan karena permainan ini membutuhkan seseorang yang membantu mengkoreksi jawaban siswa dalam menjawab kartu pertanyaan dan mengkoreksi kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan kartu tantangan.
- b. Tidak semua siswa menguasai banyak kosakata bahasa inggris mengenai alat transportasi
- c. Siswa yang memiliki karakteristik sifat pemalu akan sulit melaksanakan tantangan yang terdapat di kartu permainan ini karena permainan ini memfokuskan pada kemampuan berbicara.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

Permainan *Tramo* dapat digunakan saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung atau di luar pembelajaran Bahasa Inggris. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan minimal pemain adalah dua orang dan maksimal pemain adalah lima orang. Hal ini dilakukan agar permainan menjadi efektif dan tidak kesulitan karena jumlah pemain yang terlalu banyak.

Permainan ini dilengkapi dengan kartu petunjuk permainan agar siswa mudah mengetahui cara bermain permainan ini. Namun, perlu ada bimbingan guru dalam memainkan permainan ini. Hal ini dikarenakan permainan ini dilengkapi beberapa pertanyaan dan perintah mengenai alat transportasi dalam bahasa Inggris, sehingga apabila siswa ragu atau tidak mengerti arti bahasa Inggris tersebut, dapat bertanya kepada guru untuk memastikan kebenaran dari pertanyaan, perintah maupun jawabannya.

D. Hasil Uji Coba

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi untuk mengembangkan produk permainan yang tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas V sekolah dasar. Analisis kebutuhan ini dilakukan di SDN 08 Cawang, Jakarta Timur. Respondennya adalah guru bahasa Inggris kelas V dan metode yang

digunakan adalah wawancara. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Kelas V SDN 08 Cawang berjumlah 28 siswa yang memiliki kisaran umur 11-12 tahun. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini dilakukan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang dapat mendukung proses pembelajaran, akibatnya siswa kurang tertarik karena pembelajaran Bahasa Inggris sering dianggap susah dan membosankan. Guru juga kesulitan dalam menjelaskan materi *transportation* karena terbatasnya media gambar. Sehingga pembelajaran sulit untuk dilaksanakan secara maksimal. Metode yang digunakan dalam mengajar pun juga hanya berceramah yang mengakibatkan siswa bosan dan tidak belajar secara maksimal. Selama ini belum ada penggunaan metode langsung (*direct method*) dalam pembelajaran bahasa Inggris. Menurut bu Yuni, media yang dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah media yang dapat mewakili suatu materi karena mampu disajikan secara lengkap dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti adanya gambar dan warna yang menarik serta dengan pengajaran metode yang tepat. Beliau berkomentar mengenai peneliti yang berencana membuat media permainan untuk kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berbentuk permainan akan sangat baik

apabila dikembangkan karena siswa pada umumnya menyukai kegiatan bermain.

2. Hasil *Expert Review*

Dalam uji coba ini pengembang melakukan uji coba kepada *expert review* yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli media dievaluasi oleh Ika Lestari, S.Pd, M.si dan Dr. Moh. Syarif Sumantri, M.Pd yang keduanya merupakan dosen di Jurusan PGSD; serta ahli materi oleh Dr. Herlina, M.Pd selaku dosen di Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Jakarta, dan Yuni Artuti, S.Pd selaku guru SDN 08 Cawang. Adapun hasil *expert review* adalah sebagai berikut.

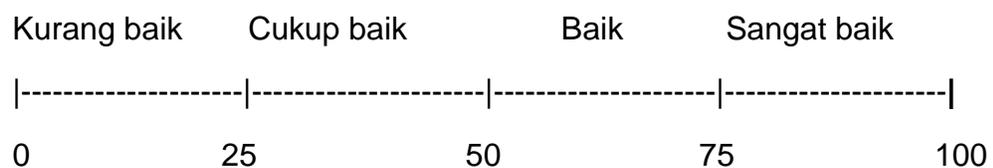
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media I

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Visual	10	40	40	100%
2	Kualitas Teknis	2	8	8	100%
3	Panduan atau Arahan Penggunaan	2	8	8	100%
4	Tipografi	2	8	8	100%
Jumlah		16	64	64	400%
Rata-rata					100%

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media II

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Visual	10	40	40	100%
2	Kualitas Teknis	2	8	8	100%
3	Panduan atau Arahan Penggunaan	2	8	8	100%
4	Tipografi	2	8	8	100%
Jumlah		16	64	64	400%
Rata-rata					100%

Berdasarkan tabel penilaian ahli media, dapat dilihat bahwa validasi media Permainan *Tramo* yang dilakukan oleh ahli media didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan dapat dikategori sangat baik. Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut :



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media Permainan *Tramo* menurut para ahli media pembelajaran dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, diantaranya: (1) Box permainan dibuat lebih kuat, (2) Box dibuat lebih besar, (3) Tanda buka papan dibuat, untuk memudahkan membuka papan.

Langkah selanjutnya media Permainan *Tramo* divalidasi oleh ahli materi guna menilai kualitas media dari segi materi. Adapun hasil validasinya sebagai berikut:

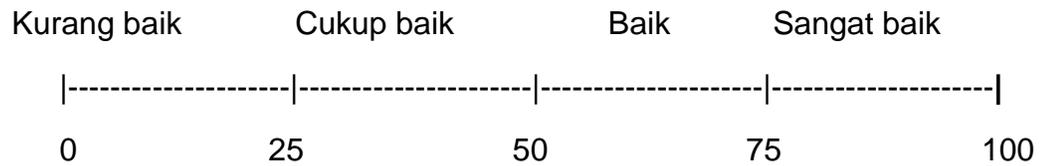
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi I

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Keselarasan Kompetensi	4	16	16	100%
2	Isi Materi	3	12	12	100%
3	Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan	2	8	8	100%
4	Kesesuaian Materi dengan Metode Langsung	5	20	20	85%
5	Kejelasan Bahasa	2	8	8	100%
6	Ekonomis	1	4	4	100%
7	Kesatuan dan Organik	2	8	8	85%
8	Gaya atau Tipe Huruf	1	4	4	100%
9	Tipografi	2	8	8	100%
10	Warna	1	4	4	100%
Jumlah		23	92	92	100%
Rata-rata					97%

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi II

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Keselarasan Kompetensi	4	16	16	100%
2	Isi Materi	3	12	12	100%
3	Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan	2	8	8	100%
4	Kesesuaian Materi dengan Metode Langsung	5	20	20	100%
5	Kejelasan Bahasa	2	8	8	100%
6	Ekonomis	1	4	4	100%
7	Kesatuan dan Organik	2	8	8	100%
8	Gaya atau Tipe Huruf	1	4	4	100%
9	Tipografi	2	8	8	100%
10	Warna	1	4	4	100%
Jumlah		23	92	92	100%
Rata-rata					100%

Berdasarkan tabel penilaian para ahli materi, dapat dilihat bahwa validasi media Permainan *Tramo* yang dilakukan oleh kedua ahli materi didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan dikategori sangat baik. Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media Permainan *Tramo* menurut para ahli materi dikategorikan sangat baik. Menurut para ahli materi, permainan *Tramo* sudah baik dan tepat secara keseluruhan sehingga tidak ada penambahan untuk produk ini.

Dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari keempat ahli tersebut sebesar 100% maka media Permainan *Tramo* dikategorikan sangat baik. Namun, perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi.

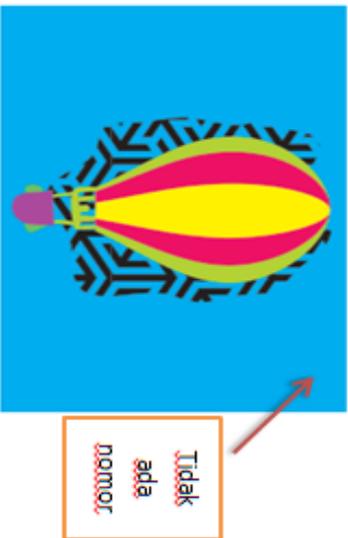
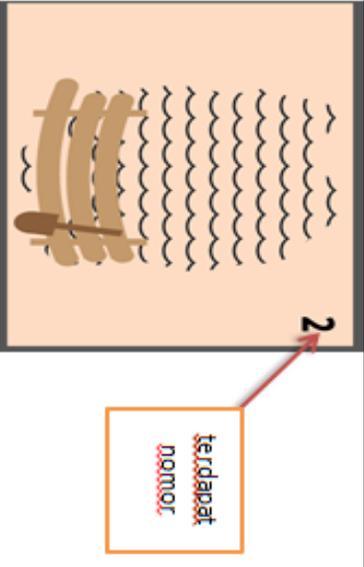
Adapun saran dari para expert review dan perbaikan yang dilakukan pada produk, yaitu :

Tabel 4.6

Saran dan Perbaikan pada Tahap Expert Review

No	Draf I	Saran	Perbaikan Produk
1.		<p>1. Tambahkan gambar pada papan permainan</p> <p>2. Tambahkan nomor pada tiap petak.</p> <p>3. Gunakan warna-warna yang lebih terang.</p>	

<p>Terdapat hanya 10 gambar yang sama.</p>	<p>3. Gunakan bahasa yang simple.</p>	<p>Terdapat 40 gambar yang berbeda.</p>
<p>2. Spesifikasi Kartu Pertanyaan :</p> <p>1) Kartu berupa perintah untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata kerja. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>Tampak belakang</p>	<p>4. Spesifikasi pertanyaan lebih baik lagi.</p>	<p>Spesifikasi Kartu pertanyaan :</p> <p>1. Apa nama alat transportasi pada gambar, Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>Tampak belakang</p>

<p>2) Kartu berupa perintah untuk menjelaskan atau menggambarkan gambaran alat transportasi yang ada pada kartu tersebut. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu: Tampak depan</p>	
<p>2. Apakah alat transportasi tersebut termasuk alat transportasi modern/ tradisional. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu: Tampak depan</p>	



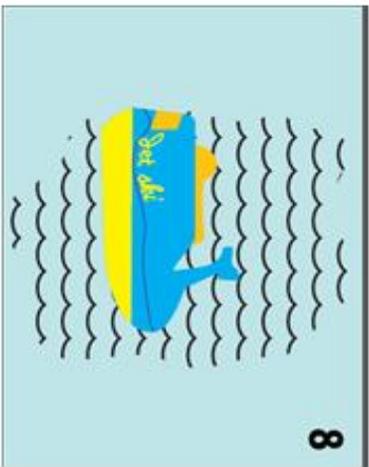
Tampak belakang



3) Kartu berupa pertanyaan untuk menebak

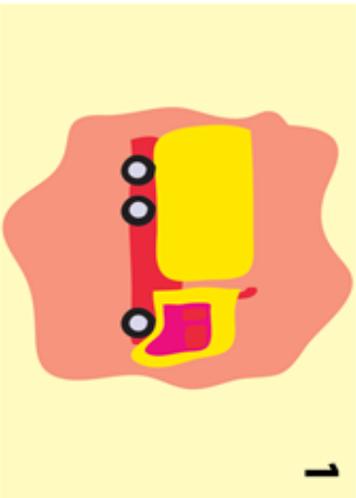


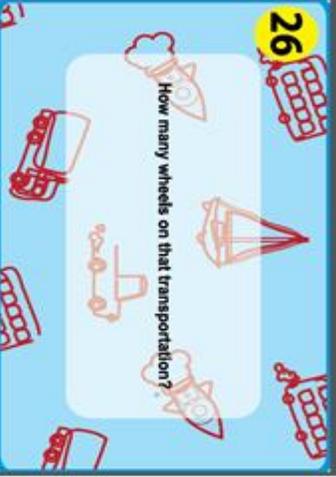
Tampak belakang



3. Apakah alat transportasi tersebut termasuk

<p>alat transportasi apakah yang dimaksud dari pernyataan-pernyataan yang tertera pada kartu tersebut. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>Tampak belakang</p>		<p>alat transportasi Air/ Udara/ Darat. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>Tampak belakang</p>
---	--	--

 <p>4) Kartu berupa perintah untuk maju atau mundur tiga langkah, kartu ini juga disebut sebagai kartu bonus. Tampak depan</p>		 <p>1. Pertanyaan seputar alat transportasi yang ada pada gambar. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu: Tampak depan</p>
--	--	--

<p data-bbox="1286 493 1328 541">20</p> <p data-bbox="1144 604 1247 823">Bonus card! Go forward a step and take the card!</p>  <p data-bbox="950 472 982 693">Tampak belakang</p> <p data-bbox="532 472 565 829">Spesifikasi Kartu Tantangan :</p> <ol data-bbox="467 556 500 997" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="467 556 500 997">1. Menurunkan Bunyi suatu alat 	
<p data-bbox="1286 1270 1328 1318">26</p> <p data-bbox="1177 1333 1209 1648">How many wheels on that transportation?</p>  <p data-bbox="950 1249 982 1470">Tampak belakang</p> <p data-bbox="548 1249 581 1606">Spesifikasi Kartu Tantangan :</p> <ol data-bbox="483 1333 516 1795" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="483 1333 516 1795">1. Menurunkan Bunyi suatu alat 	

	<p><u>Transportasi</u>. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>36</p> <p>Do it properly Make a sound like a train!</p> <p>Tampak belakang</p>		<p><u>Transportasi</u>. Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>  <p>3</p> <p>Make a sound like an Ambulance!</p> <p><u>Tampak belakang</u>.</p>
--	---	--	--

 <p>2. <u>Menurunkan Gerak suatu alat Transportasi.</u> Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p>Tampak depan</p>	
 <p>1. <u>Menurunkan Gerak suatu alat Transportasi.</u> Berikut salah satu contoh gambar model kartu ini, yaitu:</p> <p><u>Tampak depan</u></p>	

 <p>Tampak belakang</p>	
 <p>Tampak belakang</p>	



3. Hasil Uji Coba *One to One*

Hasil uji coba *One to One* ini merupakan tahap awal yang dilakukan kepada siswa. Tahapan dilakukan dengan teknik wawancara untuk melakukan penilaian terhadap tampilan pada media Permainan *Tramo* berbasis *Direct Method* dalam pembelajaran Bahasa Inggris . Evaluasi *One to One* ini meliputi tiga orang siswa kelas V yang dipilih berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta sisik, dapat disimpulkan jika peserta didik menyukai Permainan *Tramo* dan memberikan kisaran nilai rata-rata sebesar 94%. Namun, ada saran yang diberikan oleh siswa yaitu, menurut salah satu siswa merasa tulisan agak besar.

4. Hasil Uji Coba *Small Group*

Uji coba *small group* ini melibatkan delapan orang siswa kelas V SDN Cawang 08, Jakarta Timur. Responden dari evaluasi *small group* ini meliputi delapan orang siswa kelas V yang dipilih berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tiga orang berkemampuan tinggi, dua orang berkemampuan sedang, tiga orang berkemampuan rendah. Uji coba yang dilakukan, yaitu dengan memberikan kuesioner kepada siswa kelas V rata-rata penilaian siswa adalah 98% dan dikategorikan sangat baik. Siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar Bahasa Inggris tema *transportation*

dengan menggunakan media Permainan *Tramo*. Siswa juga merasa media ini membantu siswa untuk menambah kosakata Bahasa Inggris mereka mengenai alat transportasi. Berikut rekapitulasi hasil dari uji coba *small group*.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Small Group*

No.	Responden	Nilai Rata-rata
1	SNY	100%
2	NA	100%
3	SDM	96%
4	OSMM	98%
5	IN	98%
6	AS	96%
7	RAR	96%
8	MA	98%
Rata-rata keseluruhan		98%