

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SETAPARULA TEMA
KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS SD
KELAS IV
(2015)**

Lathifah Hanum

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang berisi materi keragaman kebudayaan Indonesia. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg dan Gall. Media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia telah diuji coba oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Rata-rata dari uji ahli ini adalah 94,37%. Selain itu, permainan ini melalui tiga tahapan, yaitu tahap *one to one* dengan tiga siswa, *small group* dengan delapan siswa, dan *field test* dengan dua puluh lima siswa. Rata-rata penilaian siswa terhadap produk permainan ini naik dari 95% pada *small group* menjadi 99% pada tahap *field test*. Hal ini menunjukkan bahwa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia sudah tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, permainan setaparula tema kebudayaan Indonesia, kebudayaan Indonesia.