

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	i
LEMBAR PENGASAHAN	ii
ABSTRAK.....	.iii
<i>ABSTRACT</i>iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHANvii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	.xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Ruang Lingkup	6
D. Fokus Pengembangan	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	9
1. Hakikat Media Permainan Tema Kebudayaan Indonesia	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Manfaat Media Pembelajaran	11

c.	Klasifikasi Media Pembelajaran	13
d.	Media Cetak	16
e.	Pengertian Permainan	16
f.	Komponen Permainan	18
g.	Kelebihan Permainan	19
h.	Permainan dalam Pembelajaran	20
i.	Desain Permainan	21
j.	Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia	25
k.	Panduan Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia	28
l.	Manfaat Permainan Tema Kebudayaan Indonesia	29
m.	Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	30
2.	Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	33
a.	Pengertian Pembelajaran	33
b.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	34
c.	Tujuan Pembelajaran IPS	37
d.	Pengertian Kebudayaan.	38
e.	Unsur Kebudayaan	40
f.	Kebudayaan Nasional Indonesia	42
g.	Pembelajaran IPS Kelas IV SD	43
B.	Bahan Hasil Penelitian Yang Relevan	44

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A.	Strategi Pengembangan.....	47
1.	Tujuan.....	47
2.	Metode.....	47
3.	Responden.....	50
4.	Instrumen.....	51
B.	Prosedur Pengembangan.....	56

1. Penelitian dan Pengumpulan Data	56
2. Perencanaan.....	59
3. Pengembangan Draft Produk.....	59
4. Uji Coba Lapangan Awal.....	64
5. Merevisi Hasil Uji Coba	65
6. Uji Coba Lapangan	65
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan.....	65
8. Uji Pelaksanaan Lapangan	66
9. Penyempurnaan Produk Akhir.....	66
10. Disiminasi dan Implikasi	66
C. Teknik Evaluasi	67
1. <i>Expert Review</i>	67
2. <i>One to One</i>	68
3. <i>Small Group</i>	68
4. <i>Field Test</i>	69

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk	70
B. Karakteristik Produk	70
1. Pengembangan Permainan.....	70
2. Peralatan Permainan	72
3. Panduan Permainan	72
4. Keterangan Kartu Permainan.....	73
5. Spesifikasi Produk.....	74
6. Deskripsi Pembuatan Produk.....	76
7. Kelebihan Produk.....	81
8. Kelemahan Produk.....	82
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	82
D. Hasil Uji Coba	83

1. Analisis Kebutuhan	83
2. Hasil <i>Expert Review</i>	84
3. Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	88
4. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	88
5. Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	89

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	92
-----------------------------	----

LAMPIRAN	97
-----------------------	----