

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang bernama Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia. Materi yang disajikan dalam permainan ini mengenai keanekaragaman kebudayaan yang terdapat di Indonesia, berupa pakaian adat, tarian adat, rumah adat, senjata tradisional, serta lagu daerah. Permainan ini berisi berbagai jenis kartu, yaitu kartu informasi kebudayaan, kartu pertanyaan, kartu tantangan bergerak, kartu tantangan bernyanyi, dan kartu bebas penalti. Permainan ini dapat dilakukan saat pembelajaran IPS, maupun di luar jam pembelajaran IPS. Permainan ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang tepat sasaran dan efektif bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Permainan ini sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga mudah bagi siswa untuk memainkan permainan ini.

B. Karakteristik Produk

1. Pengembangan Permainan

Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia adalah pengembangan dari permainan monopoli. Namun, terdapat beberapa

modifikasi yang menjadikan permainan ini berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dengan permainan monopoli:

Tabel 4.1 Perbandingan Monopoli dengan Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia

Komponen	Permainan Monopoli	Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia
Bidak-bidak mewakili pemain	Bidak pemain berjumlah lima buah	Bidak pemain berjumlah lima buah
Dadu	Dadu bersisi enam	Dadu bersisi enam
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, petak dana umum, petak kesempatan, petak penjara, petak bebas parkir, petak mulai, dan petak akhir. 3. Terdapat keterangan nama petak, seperti petak negara atau petak perusahaan untuk membedakan satu petak dengan petak lainnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat gambar kepulauan Indonesia pada tengah papan permainan. 2. Terdapat 52 petak yang berisi, yaitu petak informasi, petak pertanyaan, petak tantangan gerak, petak tantangan bernyanyi, petak mulai dan petak akhir. 3. Terdapat angka yang berurutan dan warna untuk membedakan satu warna dengan warna lainnya. 4. Petak berbentuk tidak beraturan.

	4. Petak berbentuk kotak dan berurutan.	
Kartu hak milik setiap properti	Terdapat 28 kartu hak milik properti.	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 yang berjumlah 35 buah.	Tidak terdapat
Panduan permainan	Terdapat kertas yang berisi peraturan permainan.	Terdapat kertas yang berisi peraturan permainan.

2. Peralatan Permainan

Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia terdiri dari : (1) dadu adalah kubus yang memiliki enam sisi yang terdiri dari angka 1-6; (2) bidak adalah benda yang mewakili para pemain; (3) papan permainan; (4) lima jenis kartu permainan yang terdiri dari kartu informasi, kartu bernyanyi, kartu melakukan, kartu pertanyaan, dan kartu bebas penalti. Kartu informasi terdiri dari 136 kartu, kartu tantangan pertanyaan terdiri dari 15 kartu, kartu tantangan bernyanyi terdiri dari 10 kartu, kartu tantangan bergerak terdiri dari 15 kartu, dan kartu bebas penalti terdiri dari 15 kartu, sehingga total kartunya terdiri dari 191 kartu.

3. Panduan Permainan

Berikut ini adalah panduan dalam bermain Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia: (1) pemain menentukan urutan bermain dengan

hompimpa; (2) seluruh pemain akan menaruh bidaknya di petak mulai; (3) pemain pertama akan melempar dadu dan mengambil kartu sesuai dengan warna petak tempat bidaknya berdiri, kecuali di petak mulai dan akhir yang mana pemain bebas menentukan kartu yang ingin diambil; (4) pemain yang berhasil melaksanakan tantangan, diperbolehkan melempar dadu pada gilirannya nanti, sedangkan pemain yang tidak dapat melaksanakan tantangan akan mendapatkan penalti, yaitu tidak diperbolehkan jalan satu kali. Namun, bagi pemain yang memiliki satu buah kartu bebas penalti dapat menukarkannya dan terbebas dari penalti; dan (5) pemain dikatakan menang, apabila berhasil sampai ke petak akhir dengan cepat.

4. Keterangan Kartu Permainan

Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia terdiri dari lima jenis kartu. Keterangan dari kartu permainannya adalah sebagai berikut:

a. Kartu Informasi

Pemain yang mendapatkan kartu ini akan membacakan informasi yang ada di kartu kepada pemain lainnya, sedangkan pemain lainnya harus mendengarkan dan menunjuk daerah dimana informasi tersebut berada.

b. Kartu Bebas Penalti

Pemain bisa mendapatkan kartu ini, jika pemain menjadi tercepat dalam menunjuk daerah informasi yang telah dibacakan oleh pemain lainnya

sebanyak tiga kali. Pemain dapat menukarkan satu lembar kartu bebas penalti dengan satu kali kebebasan penalti.

c. Kartu Pertanyaan

Pemain yang mendapatkan kartu ini harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan. Pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan akan dikenakan penalti.

d. Kartu Tantangan Bernyanyi

Pemain yang mendapatkan kartu ini akan menyanyikan lagu daerah di depan pemain lainnya. Lagu yang dinyanyikan harus sesuai dengan lirik yang terdapat pada kartu ini. Pemain yang tidak bisa menyanyikan lagu daerah akan dikenakan penalti.

e. Kartu Tantangan Bergerak

Pemain yang mendapatkan kartu ini akan memperagakan gaya sesuai dengan tulisan yang terdapat di kartu. Dalam menggerakkan gaya, pemain tidak diperbolehkan untuk berbicara. Pemain yang gerakannya tidak bisa ditebak oleh pemain lainnya akan dikenakan penalti.

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 dan ilustrasi produk. Kardus kemasan dibuat agar produk permainan ini mudah dibawa dan disimpan.

Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kardus Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia adalah sebagai berikut: (1) karton *duplex* 500 gram; (2) stiker *vinyl* ukuran A3+; dan (4) lem.

b. Papan Permainan

Papan permainan ini terdiri dari gambar kepulauan Indonesia yang meliputi 34 provinsi. Setiap pulau-pulau besar tersebut memiliki warna tersendiri, yaitu kuning, biru muda, toska, jingga, serta pink. Warna yang terdapat pada pulau sama dengan warna yang terdapat pada petak permainan. Hal ini dilakukan agar pemain dapat dengan mudah menentukan kartu yang harus diambilnya ketika bidaknya berada di petak berwarna. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan papan Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia adalah kertas berjenis *art cartoon* ukuran A3+ dengan berat 260 gram.

c. Kartu Permainan

Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dari sembilan macam warna yang dibuat agar siswa menjadi tertarik dan ingin mencoba memainkan permainan ini. Kartu permainan terdiri dari 186 kartu yang rinciannya adalah sebagai berikut: (1) kartu informasi terdiri dari 136 kartu

yang dibedakan menjadi lima warna, yaitu kuning, biru muda, toska, jingga, dan merah muda; (2) kartu pertanyaan terdiri dari 18 kartu yang berwarna ungu muda; (3) kartu tantangan bergerak terdiri dari 15 kartu yang berwarna hijau muda; (4) kartu tantangan bernyanyi terdiri dari 10 kartu yang berwarna merah, dan (5) kartu bebas penalti yang terdiri dari 10 kartu yang berwarna jingga muda. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kartu Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia adalah sebagai berikut: (1) kertas berjenis *art cartoon* yang berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dengan berat 260 gram; dan (3) menggunakan huruf bertipe arial dengan ukuran huruf pada tulisan 12 dan ukuran pada judul tulisan 15.

d. Kertas Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan berisi cara bermain dan peraturan Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia. Spesifikasi alat dan bahan pembuatan kertas petunjuk permainan ini adalah menggunakan kertas *art cartoon* yang berukuran A4 dengan berat 120 gram.

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 *vnyl* ukuran A3+; (d) membuat pola di atas karton *duplex* 500 gram; (e)

menggunting sesuai dengan pola yang ada; (f) merekatkan keempat sisinya, sehingga terbentuk bangun kotak persegi panjang.



Gambar 4.1 Cover Depan Kardus Permainan

Adapun langkah-langkah pembuatan papan permainan permainan ini adalah sebagai berikut: (a) menentukan ukuran kertas; (b) membuat desain papan permainan dengan menggunakan aplikasi *photoshop*; (c) mencetak papan permainan dengan ukuran A3+ dan berat 260 gram.



Gambar 4.2 Desain Papan Permainan

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu informasi adalah sebagai berikut: (1) mencari berbagai sumber literatur untuk membuat deskripsi informasi kebudayaan Indonesia; (2) menggambar ilustrasi kebudayaan; (3) melakukan *scanning* terhadap ilustrasi hasil gambar dan sumber literatur; (4) melakukan pewarnaan pada ilustrasi hasil *scanning*; (5) membuat desain kartu yang berisi gambar dan deskripsi informasi kebudayaan di aplikasi *photoshop*; (6) mencetak kartu informasi dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan berat 260 gram; dan (7) menggantung sisi kartu agar tidak tajam.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu pertanyaan adalah sebagai berikut: (1) menentukan pertanyaan berdasarkan kartu informasi yang telah

dibuat; (2) membuat desain kartu pertanyaan di aplikasi *photoshop*; (3) mencetak kartu informasi dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan berat 260 gram; dan (4) menggunting sisi kartu agar tidak tajam.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu tantangan bernyanyi adalah sebagai berikut: (1) menentukan lagu yang akan digunakan berdasarkan sumber literatur; (2) membuat desain kartu menyanyikan di aplikasi *photoshop*; (3) mencetak kartu informasi dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan beratnya 260 gram; (4) menggunting sisi kartu agar tidak tajam.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu pertanyaan adalah sebagai berikut: (1) menentukan pertanyaan berdasarkan kartu informasi dan kartu lagu yang telah dibuat; (2) membuat desain kartu pertanyaan di aplikasi *photoshop*; (3) mencetak kartu informasi dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan beratnya 260 gram; (4) menggunting sisi kartu agar tidak tajam.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu tantangan bergerak adalah sebagai berikut: (1) menentukan gerakan yang akan dilakukan; (2) membuat desain kartu menyanyikan di aplikasi *photoshop*; (3) mencetak kartu melakukan dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan berat 260 gram; (4) menggunting sisi kartu agar tidak tajam.

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu bebas penalti adalah sebagai berikut: (1) menggambar ilustrasi; (3) melakukan *scanning* terhadap ilustrasi;

(4) melakukan pewarnaan pada ilustrasi hasil *scanning*; (5) membuat desain kartu; (6) mencetak kartu informasi dengan kertas *art cartoon* berukuran 8,2 cm x 13,5 cm dan berat 260 gram; dan (7) menggunting sisi kartu agar tidak tajam.



Gambar 4.3 Lima Jenis Kartu Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia

7. Kelebihan Produk

Beberapa kelebihan yang terdapat pada permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Dapat dimainkan ketika pembelajaran IPS berlangsung dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena belajar lebih santai dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan di luar jam pembelajaran.
- b. Bahasa yang digunakan pada permainan ini telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD, sehingga mudah untuk dipahami.
- c. Didesain dengan ilustrasi dan warna yang menarik.
- d. Terdiri dari lima jenis kartu, yaitu kartu informasi, kartu pertanyaan, kartu tantangan bernyanyi, kartu tantangan bergerak, serta kartu bebas penalti yang memiliki manfaat yang berbeda. Kartu informasi dapat membantu siswa dalam mengenal kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Kartu pertanyaan dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuannya dalam berfikir. Kartu tantangan bernyanyi menjadikan siswa mengenal lagu-lagu daerah dan menjadikannya lebih berani karena melatih siswa dalam menyanyikan lagu di depan teman lainnya. Kartu tantangan bergerak dapat membantu dalam melatih siswa untuk mengkoordinasikan gerak tubuhnya.

8. Kelemahan Produk

Selain kelebihan, terdapat pula kelemahan di dalam produk permainan yang dikembangkan peneliti. Berikut ini adalah kelemahan yang terdapat dalam Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia:

- a. Diperlukan seseorang sebagai fasilitator, seperti guru yang mengawasi jalannya permainan. Hal ini diperlukan karena permainan ini membutuhkan seseorang yang membantu mengoreksi jawaban siswa dalam menjawab kartu tantangan pertanyaan dan mengoreksi nada yang dinyanyikan siswa dalam kartu tantangan bernyanyi.
- b. Tidak semua siswa mengetahui nada lagu daerah pada kartu tantangan bernyanyi.
- 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 Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia dapat digunakan saat pembelajaran IPS berlangsung atau di luar pembelajaran IPS. 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 kertas petunjuk permainan agar siswa dengan mudah mengetahui cara bermain permainan ini. Namun, perlu ada bimbingan guru dalam memainkan permainan ini. Hal ini dikarenakan permainan ini dilengkapi pertanyaan mengenai materi kebudayaan, sehingga apabila siswa ragu atau tidak mengerti jawaban pertanyaan dapat bertanya kepada guru untuk memastikan kebenaran jawaban pertanyaan.

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 IPS pada kelas IV sekolah dasar. Analisis kebutuhan ini dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Respondennya adalah wali kelas IV dan metode yang digunakan adalah wawancara. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Kelas IV SDN 08 Malaka Jaya berjumlah 36 siswa yang memiliki kisaran umur 10-11 tahun. Dalam menjelaskan materi IPS, 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 menjadi kurang tertarik karena pembelajaran IPS menjadi membosankan. Guru juga kesulitan dalam menjelaskan materi

suku bangsa dan kebudayaan Indonesia karena terbatasnya media gambar, sehingga guru hanya mampu menjelaskan materi kebudayaan yang dikenal luas oleh masyarakat saja. Menurut bu Euis, media yang baik adalah media yang dapat mewakili suatu materi karena mampu disajikan secara lengkap dan sesuai dengan karakteristik anak, seperti adanya gambar dan warna yang menarik. 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.

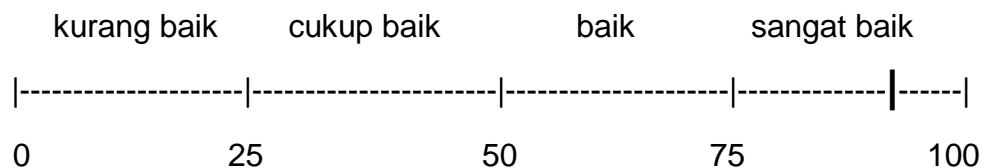
2. Hasil *Expert Review*

Dalam uji coba ini pengembang melakukan uji coba kepada *expert review* yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media dievaluasi oleh Ika Lestari, S.Pd, M.Si; ahli materi oleh Yustia Suntari, M.Pd; dan ahli bahasa oleh Gusti Yarmi, S.Pd yang ketiganya merupakan dosen di Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Adapun hasil *expert review* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Visual	10	40	33	82,5%
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	57	382,5 %
Rata-rata					90,62%

Berdasarkan tabel penilaian ahli media, dapat dilihat bahwa validasi media Permainan Tema Kebudayaan Indonesia yang dilakukan oleh ahli media didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 90,62% dan dapat dikategori sangat baik. Secara kontinuum dapat dilihat sebagai berikut:



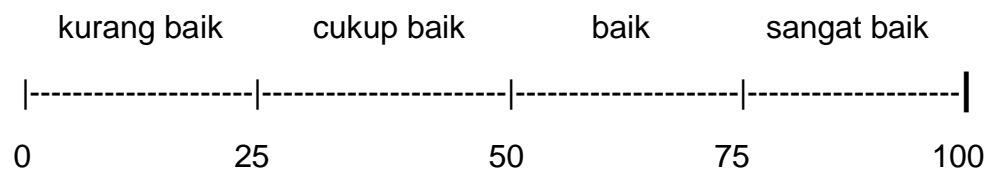
Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia menurut ahli media pembelajaran dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, diantaranya: (1) sisi pada kartu dibuat dengan sisi yang halus dan tidak tajam; (2) ilustrasi gambar perlu diperhatikan agar tidak buram; (3) cover permainan dibuat dengan lebih menarik.

Langkah selanjutnya media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia divalidasi oleh ahli materi guna menilai kualitas media dari segi materi. Adapun hasil validasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Keselarasn Kompetensi	4	16	16	100%
2	Isi Materi	3	12	12	100%
3	Tingkat Ketertarikan dan Keterlibatan	2	8	8	100%
Jumlah		9	36	36	100%
Rata-rata					100%

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

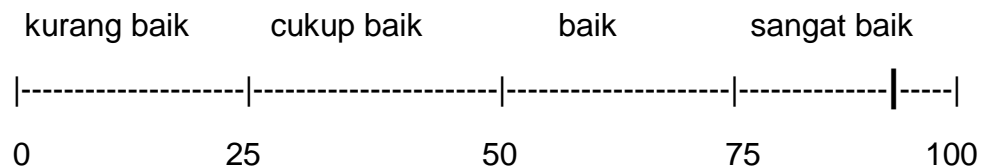


Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia menurut ahli media pembelajaran dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah menambahkan informasi senjata dan rumah adat pada kartu informasi.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No.	Kriteria	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah Nilai	%
1	Kejelasan Bahasa	3	12	9	75 %
2	Ekonomis	1	4	4	100 %
3	Kesatuan dan Organik	2	8	8	100 %
4	Gaya atau Tipe Huruf	1	4	4	100 %
5	Tipografi	2	8	8	100 %
6	Warna	1	4	4	100 %
Jumlah		10	40	37	575 %
Rata-rata					92,5 %

Berdasarkan tabel penilaian ahli bahasa, dapat dilihat bahwa validasi media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia yang dilakukan oleh ahli bahasa didapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 92,5% dan dikategori sangat baik. Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat diartikan bahwa media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia menurut ahli media pembelajaran dikategorikan sangat baik. Adapun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu (1) menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti untuk anak sekolah dasar; (2) menggunakan bahasa yang sistematis dan konsisten.

Dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari ketiga ahli tersebut sebesar 94,37% maka media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia

dikategorikan sangat baik. Namun, perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli media, materi, dan bahasa.

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 Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia. Evaluasi *one to one* ini dilakukan di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Responden dari evaluasi *one to one* ini meliputi tiga orang siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, dapat disimpulkan jika peserta didik menyukai Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia. Namun, ada beberapa saran yang diberikan oleh siswa, yaitu (1) terdapat warna yang menyerupai warna lainnya sehingga siswa sulit membedakan kartu mana yang akan mereka ambil; dan (2) ilustrasi anak kecil pada papan permainan dibuat lebih penuh dan dibuat agar tidak ada yang terpotong.

4. Hasil Uji Coba *Small Group*

Uji coba *small group* ini melibatkan delapan orang siswa kelas IV SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Responden dari evaluasi *small group* ini meliputi delapan orang siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan kemampuan

tinggi, sedang, dan rendah. Tiga orang berkemampuan rendah, dua orang berkemampuan sedang, dan tiga orang berkemampuan tinggi. Uji coba yang dilakukan, yaitu dengan memberikan kuesioner kepada siswa kelas IV. Rata-rata penilaian siswa adalah 95% dan dikategorikan sangat baik. Dari hasil kuesioner terdapat beberapa masukan yang diberikan, yaitu (1) peraturan permainan dibuat agar lebih sederhana; (2) kartu pertanyaan dibuat agar lebih mudah; (2) kartu tantangan bergerak dibuat agar lebih mudah diperagakan.

5. Hasil Uji Coba *Field Test*

Tahap selanjutnya, media Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia diujicobakan kepada siswa yang belum mencoba permainan ini, yaitu berjumlah 25 orang di SD Negeri 08 Malaka Jaya, Jakarta Timur. Uji coba *field test* ini dilakukan dengan mengenalkan dan menggunakan permainan ini. Pada tahap ini, siswa akan diberikan kuesioner mengenai penggunaan produk permainan dan menghasilkan rata-rata penilaian 99%, sehingga produk permainan ini dapat dikategorikan sangat baik.

Peningkatan rata-rata penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti dari 95% menjadi 99% menunjukkan bahwa Permainan Setaparula Tema Kebudayaan Indonesia sudah layak dipakai dalam pembelajaran IPS di kelas IV karena sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami dalam penggunaannya.