

ABSTRAK**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN UNTUK TEMA 4 SUBTEMA
2 KELAS IV SD NEGERI BENDUNGAN III**

Riyo Galih Saputra

Universitas Sanata Dharma

2022

Penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya contoh perangkat pembelajaran mengacu kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 4 berbagai pekerjaan subtema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV dan untuk mengetahui kualitas produk tersebut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan 5 dari 10 langkah desain Borg and Gall, yaitu : 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain. Subjek penelitian ini adalah 1 guru kelas IV dan 2 dosen. Objek penelitian ini adalah Perangkat Pembelajaran Tema 4 Subtema 2 Kelas IV SD. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif-kualitatif.

Hasil validasi oleh dua orang pakar perangkat pembelajaran, yaitu: validator A memberikan skor 4,43 (sangat baik), sedangkan validator K memberikan skor 4,22 (sangat baik). Validasi oleh 1 guru SD kelas IV mendapatkan skor 4,24 (sangat baik). Skor rata-rata perangkat pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan adalah 4,29 (sangat baik) dan layak digunakan.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan subtema 2 pekerjaan di sekitarku, kurikulum 2013, untuk kelas IV.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF LURING LEARNING MEDIA FOR TEMA 4SUB-THEME 4TH
GRADES NEGERI BENDUNGAN III**

Riyo Galih Saputra

Sanata Dharma University

2022

This research was conducted due to the fact that learning media in the 2013 curriculum was essential for elementary school. The aim of this research was to produce products in a form of learning media in order to make a lesson plan Tema 4 various professions sub-theme 2 profession around me 4th grade and to know the quality of the product.

This research used research and development (R&D) steps used 5 (five) out of 10 (ten) design Borg and Gall which is 1) Problem Potential, 2) Data collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision. The subjects on this research are two lectures and teachers from fourth grade. In this research the object is learning media from fourth grade Tema 4 sub-theme 2. To collect the data, the researcher uses interview and questionnaire technique. While quantitative and qualitative uses to analyze the data.

According to the validation done by three experts of learning media, the validator Agave 4,43 "excellent", while validator K gave 4,22 "excellent", meanwhile validation by one from 4th grade elementary school teacher gave 4,24 "excellent". The score average of 4th grade elementary school learning media which developed above had an this is 4,29 "excellent" quality and deserved to be used.

Keywords: *Learning Media Tema 4th various profession sub-theme 2 profession around me, the 2013 curriculum, for 4th grade*