



Pengembangan Media Permainan Luker pada Materi Keberagaman Karakteristik Individu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Anggita Tia Anggraini¹, Ridho Agung Juwantara^{2*}, Ambyah Harjanto³,
Dewa Gedhe Krisna Wardana⁴

^{1,2,3,4}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹anggitatiaanggraini3@gmail.com, ^{2*}ridhoaj57@gmail.com, ³cambyasoul@gmail.com,

⁴dewagedekrisna32@gmail.com

How to cite (in APA Style): Anggraini, A.T.; Juwantara, R.A.; Harjanto, A.; Wardana, D.G.K. (2024). Pengembangan Media Permainan Luker pada Materi Keberagaman Karakteristik Individu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17 (2), pp. 355-368.

Abstract : *The problems in this research are 1) the learning process is less effective, 2) the use of media in Civics learning is less than optimal, 3) students have difficulty answering problem solving and 4) students' interest in learning is low. The aim of this research is to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of the Luker game media on the subject of diversity of individual characteristics. This type of research is research and development that adopts the development of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The instruments used are expert validation sheets, questionnaire sheets and test sheets. The results of the research show that the use of the Luker game media has a very high level of validation, seen in the following results: 1) material expert validation obtained an average score of 4.4 (very valid) and 2) media expert validation obtained an average score of 4.5 (very valid). In the practicality test, it was obtained from 1) teacher responses obtained an average score of 4.3 (very practical) while 2) student responses obtained an average score of 4.3 (very practical). Furthermore, the effectiveness of using the Luker game media on material on diversity of individual characteristics showed very good results by achieving a completion percentage of 88%, this shows that the Luker game media was declared effective. Based on this explanation, it can be concluded that the development of the Luker game media has very high feasibility, practicality and effectiveness in Civics learning on the subject of diversity of individual characteristics for class III students at SD Negeri 2 Labuhan Ratu.*

Keyword: *Development, Luker Game Media, Diversity of Individual Characteristics*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Tingkat pendidikan sering menjadi salah satu tolak ukur bagi kemajuan bangsa (Kurniawan, 2018:50). Peserta didik dapat mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, kreativitas dan keterampilan melalui pendidikan, baik melalui pendidikan formal maupun informal. Pendidikan di sekolah diharapkan dapat memberikan pengalaman yang nyata dan bermakna kepada peserta didik (Juwantara, 2022:383).

Dalam proses belajar, banyak cara yang bisa digunakan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan seperti penggunaan metode maupun media. Menurut Arsyad (2014:3) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, (Batubara, 2020:1). Media menjadi salah satu perangkat belajar yang sangat pesat perkembangannya, karena banyaknya pengembangan ilmiah disana-sini, Putri (2022:198-199). Rosyid dkk (2020:4) menuturkan, media pembelajaran permainan bukan hanya melibatkan aktivitas fisik saja yang berperan, akan tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik dan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif. Permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan, yakni dalam permainan memiliki unsur kompetisi sehingga menjadikan permainan sangat menyenangkan. Darmanto (2020:8) media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Dengan bahasalah ide-ide atau gagasan baru disampaikan dari guru ke murid atau sebaliknya. Lebih lanjut Hasan (2021:28) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Menurut Istianah (2021:15) mengatakan bahwa media permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas bermain yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan serta keterampilan baru. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *game* atau permainan. Dalam *game* atau permainan yang berperan bukan hanya aktivitas fisik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan luker. Sementara itu, Yuntari (2019:27) media permainan akan memberikan lingkungan kompetitif pada para pelajar dengan mengikuti aturan yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik permainan sangat memotivasi sehingga cocok untuk digunakan pada pembelajaran dengan materi yang membosankan dan repetitif, Khodizah (2018:30-33).

Mudlofir (2017:139-140) mengklasifikasi media didasarkan pada bentuk dan ciri fisiknya secara mendasar membedakan media menjadi dua, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi dan ukurannya panjang kali lebar dan hanya bisa

diamati dari satu arah pandang saja, contoh media ini adalah peta, gambar, bagan dan lain-lain. Sedangkan media tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa proyeksi, ukurannya panjang kali lebar kali tinggi serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contoh media tiga dimensi adalah globe, model kerangka manusia dan lain-lain, Rahmawati (2019:46).

Pembelajaran PKn di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran PKn dapat mewujudkan proses pendidikan yang integral dan mampu mengembangkan tanggung jawab siswa yang gilirannya akan menjadi landasan untuk berkembangnya masyarakat Indonesia yang demokratis. Oleh karena itu, dalam mendesain kegiatan belajar yang optimal diperlukan kecermatan guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Guru dalam proses belajar mengajar harus mampu mengembangkan rasa ingin tahu kepada siswa, agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Sesuai hasil pengamatan di SD Negeri 2 Labuhan Ratu, peneliti menemukan proses pembelajaran yang kurang efektif, karena keaktifan peserta didik dalam pembelajaran belum merata, namun sebagian besar peserta didik sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan kondusif, akan tetapi, peserta didik yang ikut aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja, selebihnya masih melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti mengobrol dan membuat gaduh saat pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami sedikit kesulitan menjawab soal-soal cerita atau pemecahan soal terutama yang berhubungan dengan keberagaman karakteristik individu yang terdapat di Indonesia. Hal ini disebabkan, karena dalam menyampaikan materi, penggunaan media yang belum maksimal, seharusnya pemberian media yang tepat dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut. Padahal guru sudah menggunakan media *power point* untuk membantu proses pembelajaran, tetapi karena fasilitas di sekolah yang kurang mendukung sehingga tidak bisa selalu menggunakan media tersebut. Selain itu, terdapat kendala lain yang dihadapi guru yaitu terbatasnya waktu guru untuk membuat media pembelajaran, sehingga guru tidak selalu bisa menyiapkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas.

Pembelajaran juga hanya menggunakan media papan tulis dan menunjukkan gambar pada buku pengangan peserta didik sehingga guru kurang menggunakan variasi media dalam pembelajarannya. Saat pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut

berdampak pada minat belajar peserta didik menjadi rendah dan kemampuan dalam menguasai materi kurang optimal. Rendahnya penguasaan materi menjadikan peserta didik menjadi pasif saat pelajaran berlangsung dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik yang cenderung masih minim.

Diharapkan pembelajaran ini dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Menurut Putri (2022:198-199) permainan luder adalah media permainan yang akan membantu peserta didik memahami keberagaman dan peserta didik bisa menerapkan sikap toleransi dalam menghadapi keberagaman karakteristik individu. Pada permainan luder terdapat sejumlah perangkat permainan, diantaranya papan permainan, kartu pertanyaan dan kartu kesempatan yang berisikan materi-materi tentang keberagaman karakteristik individu, serta pedoman permainan, dadu, dan bidak. Peserta didik nantinya akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dalam memainkan permainan ini, yang tentunya berbeda karakteristik. Permainan luder ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bisa digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam memahami materi keberagaman karakteristik individu serta permainan ini juga yang dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran karena melibatkan peran langsung peserta didik.

Penelitian terdahulu Zulfa Ika Putri tahun 2022 menunjukkan bahwa dari uji coba media permainan ludo ini memperoleh nilai sebesar 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 87,5% dari ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna one to one mendapat nilai rata-rata sebesar 100%, sedangkan untuk uji coba small group mendapat nilai rata-rata 100%.

Kemudian Dyah Kisti Nurjannah tahun 2023 berdasarkan hasil dari penelitian ini memperoleh rata-rata presentase 93,9% dengan kategori “sangat layak”. Presentase penilaian dari ahli materi mendapatkan 92,14% yang memiliki kategori “sangat baik”, sedangkan presentase penilaian dari ahli media mendapatkan 98,63% yang memiliki kategori “sangat baik”.

Selanjutnya Ghea Agatri Mawarni tahun 2020 adapun hasil uji ahli materi mendapatkan nilai 83,84 % dengan kategori “sangat layak”, uji ahli media mendapatkan nilai 89,05% dengan kategori “Sangat layak” kemudian respon siswa mengenai penggunaan media ini mendapatkan nilai 95,55% dengan kategori “Sangat baik”.

Sementara itu Inez Eka Sevteny tahun 2023 hasil dari penelitian memperoleh nilai presentase dari ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 90%, nilai kepraktisan dari respon pendidik sebesar 90%, uji coba terbatas respon peserta didik mendapatkan nilai sebesar 85% sedangkan uji luas peserta didik memperoleh nilai sebesar 88%. (3) media pembelajaran Ludo kekar efektif digunakan dengan memperoleh hasil uji coba terbatas sebesar 87,5% dan uji coba luas memperoleh nilai sebesar 85%.

METODE

Metode penelitian yang digunakan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*, Sugiyono (2019:394).

Menurut Nissa (2021:4), sebuah metode penelitian yang diterapkan guna menguji dan menghasilkan sebuah produk serta menguji layak atau tidak produk yang dikembangkan yakni menggunakan model ADDIE yaitu : 1) tahap analisis (*analysis*) yaitu menganalisis produk yang sebelumnya sudah ada dan yang akan dikembangkan oleh peneliti serta menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk 2) *design* (desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran konsep, dan konten produk. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual serta akan mendasari pada proses tahap selanjutnya. 3) *development* (pengembangan) pada tahap ini berisi aktivitas realisasi produk pada rancangan sebelumnya selanjutnya realisasi produk siap untuk di terapkan. 4) *implementation* (implementasi) yaitu untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan menanyakan hal-hal yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang baru. 5) *evaluation* (evaluasi) yakni dijalankan pada revisi akhir kepada produk yang dikembangkan berlandaskan saran serta masukan dari validator.



Gambar 1.
Tahap Penelitian Model ADDIE (Wicaksono, 2022:284)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes, Angket dan Dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian kualitas media yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelolah data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan sebagai media pembelajaran PKn yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif (Sudijono, 2018: 81).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan luker dilakukan pada materi keberagaman karakteristik individu untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Pengembangan media permainan luker dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *affinity designer* dan *canva*. Untuk menghasilkan media pembelajaran matematika yang layak, dilakukan serangkaian validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba lapangan. Semua rangkaian tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar terciptanya media permainan luker yang layak dan bermanfaat bagi penggunaannya. Adapun pelaksanaan dalam media permainan luker ini antara lain:

- a. Guru masuk ke dalam kelas dan memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa secara keseluruhan.



Gambar 2.
Suasana Pembelajaran di Kelas

- b. Kemudian guru memberikan *ice breaking* dengan mengajak siswa tepuk semangat dan menyanyikan lagu “satu nusa satu bangsa”.
- c. Selanjutnya guru menjelaskan terkait materi tentang keberagaman karakteristik individu.
- d. Setelah materi pokok disampaikan kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa, agar materi tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.
- e. Langkah berikutnya guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk belajar menggunakan media luker (ludo keragaman) terkait keberagaman karakteristik individu.
- f. Namun sebelum pembelajaran menggunakan media luker dilaksanakan, terlebih dahulu guru menjelaskan dan mempraktikkan langsung cara permainannya.

- g. Dalam pelaksanaannya dibentuk 5 kelompok yang masing-masing kelompok bervariasi anggotanya baik secara kemampuan dan jenis kelaminnya.
- h. Masing-masing kelompok bergantian maju ke depan kelas untuk bermain media luker tersebut. Dimana dalam permainannya salah satu anggota kelompok melempar dadu, jika yang muncul angka 6 maka siswa boleh *start* atau memulai permainan, namun jika yang muncul misal angka 1-5 maka kocokan berikutnya dilanjutkan teman kelompoknya yang lain.



Gambar 3.
Kegiatan Siswa Menggunakan Media Permainan Luker

- i. Ketika siswa yang sudah mengocok dan melempar dadu memperoleh angka 6, jika dia berhenti di kotak pertanyaan maka ia wajib mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya. Sebaliknya jika ia berhenti di kotak kesempatan maka ia wajib mengambil kartu kesempatan.
- j. Setelah diskusi kelompok selesai, guru melakukan evaluasi terkait jawaban-jawaban yang sudah diberikan oleh masing-masing kelompok sebelumnya.
- k. Diakhir pembelajaran guru menutup pelajaran tersebut dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh analisis sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan Ahli Media

Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan kepada ahli materi adalah untuk mengetahui apakah pembahasan materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan. Ahli Materi mengisi angket berisi 12 pernyataan yang ditinjau dari aspek keselarasan dengan KD dan tujuan pembelajaran, kualitas penyajian materi, kelengkapan dan kualitas media pembelajaran, partisipasi siswa dan kebermaknaan media. Data hasil penilaian uji kelayakan ahli materi dan media bisa diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi dan Media

No	Ahli	Hasil Penilaian			
		Tahap 1	Keterangan	Tahap 2	Keterangan
1	Materi	2,8	Cukup Valid	4,4	Sangat Valid
2	Media	2,9	Cukup Valid	4,5	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dijelaskan bahwa penilaian dari ahli materi pada tahap 1 dengan rata-rata skor 2,8 “cukup valid” dan pada tahap 2 dengan rata-rata skor 4,4 “sangat valid”. Sementara penilaian dari ahli media pada tahap 1 dengan rata-rata skor 2,9 “cukup valid” dan pada tahap 2 dengan rata-rata skor 4,5 “sangat valid”.

2. Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media bertujuan mengetahui bagaimana penilaian dan pendapat guru dan siswa sebagai pengguna akhir terhadap produk yang sudah dibuat. Penilaian kepraktisan berdasarkan respon guru meliputi 19 soal pernyataan dan penilaian respon siswa meliputi 14 soal pernyataan yang disajikan. Adapun hasil penilaian kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa

No	Subjek	Rata-Rata Skor	Keterangan
1	Guru	4,3	Sangat Praktis
2	Siswa	4,3	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa penilaian respon guru dengan memperoleh rata-rata skor 4,3 hal ini berarti guru berpandangan bahwa pengembangan media permainan luker dinyatakan “sangat praktis”. Sementara penilaian respon siswa dengan memperoleh rata-rata skor 4,3 hal ini berarti siswa berpandangan bahwa pengembangan media permainan luker dinyatakan “sangat praktis”.

3. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media bertujuan mengetahui pemahaman siswa melalui tes yang diberikan. Terdapat 20 soal pilihan ganda yang diberikan terkait bahasan keberagaman karakteristik individu. Adapun perolehan hasil belajar siswa dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD Negeri 2 Labuhan Ratu Pada Materi Keberagaman Karakteristik Individu

No	Indikator	Keterangan
1	Tuntas	22
2	Belum Tuntas	3
3	Jumlah	1900
4	Rata-rata Skor	76
5	Ketuntasan (%)	88%

Berdasarkan tabel 3 di atas, maka dapat dijelaskan bahwa tes yang diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri 2 Labuhan Ratu terkait materi keberagaman karakteristik individu setelah diberikannya media permainan luker hasilnya sangat

baik. Diketahui bahwa dari 25 siswa kelas III SD Negeri 2 Labuhan Ratu, terdapat 22 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 88%. Dilihat dari tabel persentasi ketuntasan tes hasil (THB) siswa yaitu melebihi 80%, hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media permainan luker pada materi keberagaman karakteristik individu dinyatakan efektif. Ini berarti pengembangan media tersebut dinyatakan efektif dalam pembelajaran PKn siswa kelas III sekolah dasar.

1) Papan Ludo Permainan Luker

Papan ludo permainan luker dibuat dari bahan akrilik dengan ukuran 50cm x 50cm dengan motif warna yang beraneka ragam. Berikut tampilan media papan ludo permainan luker tersebut.



Gambar 4.
Tampilan Papan Ludo Permainan Luker

2) Pion / Bidak

Pion / bidak merupakan media yang digunakan untuk mengetahui posisi seseorang dalam permainan setelah dadu dikocok. Dalam permainan media ini pion / bidak berkarakter manusia yang berpakaian adat, hal tersebut dilakukan untuk lebih mengenalkan karakteristik individu siswa.



Gambar 5.
Pion/ Bidak

3) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dibuat untuk dijawab siswa ketika kocokan dadu dan pionnya mengarah ke papan pertanyaan. Kartu pertanyaan dirancang dengan menggunakan warna hijau dan gambar-gambar yang menarik sesuai karakteristik keberagaman individu.



Gambar 6.
Kartu Pertanyaan

4) Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan dibuat untuk memberi kesempatan pada siswa dalam memberi kembali pendapatnya dengan lebih baik lagi.



Gambar 7.
Kartu Kesempatan

5) Kartu Jawaban Luker

Kartu jawaban luker disediakan untuk mengetahui apa saja jawaban yang diberikan dari kartu pertanyaan sebelumnya. Kartu jawaban luker



Gambar 8.
Kartu Jawaban Luker

6) Dadu

Dadu merupakan benda padat, dengan tanda di masing-masing permukaannya, digunakan untuk mengacak bilangan dalam sebuah permainan. Dadu yang digunakan dalam permainan luker ini terbuat dari bahan kayu dan pemberian warnanya menggunakan cat kayu. Ukuran dadu ini yakni 5 cm x 5 cm.



Gambar 9.
Dadu

7) Wadah Dadu

Wadah dadu berfungsi untuk menyimpan dadu agar tetap terjaga dengan baik. Wadah dadu dalam permainan ini berbahan plastik agar lebih awet digunakan.



Gambar 10.
Wadah Dadu

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran ADDIE. Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan mempunyai banyak ragam model. Model pengembangan ADDIE memiliki proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap bisa digunakan untuk pengembangan ke tahap selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media permainan luker sudah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari validasi ahli materi dengan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,4

dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan sementara validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan. Pengembangan media permainan luker pada materi keberagaman karakteristik individu, dari tes yang diberikan pada 25 siswa terdapat 22 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 88%. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media permainan luker dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang : Fatawa Publishing.
- Darmanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pradana Group
- Hasan, Muhammad. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Istianah, Umi. (2021). Pengembangan Media Permainan Ludo Trigonometri Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Juwantara, Ridho. Dkk. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15 (2) pp. 383-388.
- Juwantara, R., Harjanto, A., Sutiyono, A., & Utari, D. (). Development of Contextual Learning-Based E-Module in Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(1), 72-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v9i1.18286>
- Khodziah, Selviana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. UIN raden Intan Lampung.
- Kurniawan, Putut Wisnu. (2018). Integrasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran Sejarah (STUDI Kasus di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung). *Jurnal HISTORIA* Volume 6, Nomor 1, Tahun 2018, ISSN 2337-4713 (e-ISSN 2442-8728).
- Mawarni, Ghea Agatri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Geometry Berbasis Ekspedisi Budaya Banten Pada Siswa Kelas V A di SDN Cogreg 1 Tangerang Banten. *Indonesian Journal of Elementary Education* Vol.2 No.1.
- Mudlofir, Ali & Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif. Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Nissa, Syifa Aulia. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 5 Nomor 4.
- Nurjannah, Dyah Kisti. (2023). Pengembangan Game Ludo Pada Pembelajaran Tematik Muatan PPKN di Kelas V SD Negeri Grindang Kokap Kulon Progo. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.

- Putri, Zulfa Ika. (2022). Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 3 – Nomor 2.
- Rahmawati, Andita. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Rosyid, Moh. Zaiful dkk. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang : Literasi Nusantara
- Sevtieny, Inez Eka. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Kekar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yuntari, Wening Niki. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2. Universitas Negeri Yogyakarta.