

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN LUDO MATERI  
SISTEM PENCERNAAN PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Aulia Nur Rahmawati<sup>1</sup>, Henry Januar Saputra<sup>2</sup>, Wawan Priyanto<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang  
<sup>1</sup>aulianr90@gmail.com, <sup>2</sup>henryjanuar@upgris.ac.id,  
<sup>3</sup>wawanpriyanto@upgris.ac.id

**ABSTRACT**

*The background of the research is the lack of learning media used in learning and the absence of game-based learning media. This study aims to produce learning media based on ludo games on the digestive system in grade V Elementary School IPAS learning. The research uses Research and Development (RnD) with the ADDIE model development model which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The test subjects were fifth grade students of SDN Sembungharjo 02 and SDN Karangroto 01. The data collection techniques used were interviews, observations, and questionnaires. The research instruments used were observation sheets, interview sheets, teacher and student needs questionnaires, media and material validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. Data analysis techniques in this study used quantitative descriptive data analysis and qualitative descriptive data analysis. The results showed that the ludo game-based learning media was very valid with a media validation score of 96.25% and material validation of 96.88%. The practicality of the media is categorized as very practical by teachers by 100% and students by 98,11%. Thus, learning media based on ludo games can be said to be valid and practical, and can be used optimally in delivering human digestion material.*

*Keywords: ludo media, human digestive system, IPAS*

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan belum adanya media pembelajaran berbasis permainan ludo sebagai media pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada sistem pencernaan pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasi, evaluation*. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas V SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi media dan materi, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif

kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo sangat valid dengan skor validasi media sebesar 96,25% dan validasi materi sebesar 96,88%. Kepraktisan media dikategorikan sangat praktis oleh guru sebesar 100% dan peserta didik sebesar 98,11%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan ludo dapat dikatakan valid dan praktis, serta dapat digunakan secara optimal dalam penyampaian materi sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: media ludo, sistem pencernaan manusia, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses pembentukan keterampilan dasar yang dapat memengaruhi pengembangan pribadi sebagai bagian dari pengalaman belajar. Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran strategis sebagai penggerak utama dalam pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi materi pelajaran, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2)

Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai karena ditunjang dengan pemanfaatan media pembelajaran semaksimal mungkin (Salehudin & Juabdin Sada, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, penerapan media pembelajaran yang tepat dan menarik oleh pendidik akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta didik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran

memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, seperti memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat memotivasi anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator, mendukung peserta didik untuk menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran (Supartini, 2016).

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting bagi anak sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena pada usia ini mereka memasuki tahap operasional konkrit yaitu sudah mempunyai kemampuan berpikir logis, namun dengan bantuan benda-benda konkrit atau nyata. Artinya dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang memudahkan

dalam memikirkan dan memahami materi pembelajaran.

Dalam sistem pendidikan nasional, kurikulum terbaru yang diterapkan saat ini adalah kurikulum merdeka. Ciri khas dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan penjelasan dari Purnawanto (2022), penggabungan ini dilakukan karena peserta didik sekolah dasar cenderung memandang segala sesuatu secara holistik dan terintegrasi. Diharapkan, integrasi antara IPA dan IPS ini dapat mendorong peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh.

Bersumber pada kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sembungharjo 02 dengan Guru Kelas V. Ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran IPAS mengenai sistem pencernaan masih rendah yang menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik hanya 13 peserta didik yang mencapai KKM

atau 43,33% sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 17 peserta didik atau 56,67%. Ada beberapa faktor yang menyebabkan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik materi sistem pencernaan masih rendah. Pertama, kurangnya konsentrasi dan minat belajar peserta didik. Peserta didik kelas V masih suka dengan bermain dan kurangnya keaktifan dari peserta didik terutama dalam proses belajar dan mengajar pada pembelajaran IPAS. Kedua, anggapan dari peserta didik bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membosankan dan materinya yang sangat banyak. Ketiga, media yang digunakan guru kurang menarik. Dari hasil observasi saat proses pembelajaran guru menggunakan media seperti buku guru, buku siswa, serta video pembelajaran dari YouTube untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Sekolah kurang menyediakan media pembelajaran konkret yang menunjang kegiatan belajar. Dan karena terkendalanya waktu dalam membuat media pembelajaran membuat guru hanya menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan video pembelajaran dari YouTube

saat pelajaran IPA. Minimnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar ini berdampak pada kurangnya pemahaman dan keaktifan peserta didik, terutama dalam belajar IPA.

Selain di SDN Sembungharjo 02, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara juga dilakukan di SDN Karangroto 01 untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dari SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01 ditemukan permasalahan yang hampir sama yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai pedoman dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam menunjang pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan angket oleh guru dan peserta didik. Angket kebutuhan dalam

pembelajaran diberikan kepada guru dan peserta didik kelas V di SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01. Tujuan dari menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan dan menemukan solusi yang bermanfaat dan tepat sasaran karena sesuai dengan karakteristik belajar. Didapatkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan peserta didik menginginkan media pembelajaran yang unik, menarik, dan mudah digunakan dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar. Hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan peserta didik digunakan untuk mengembangkan desain media sebagai pemecah masalah dalam pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dalam pemecah masalah ini adalah penelitian yang dilakukan Marini et al., (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media Rumah Ludo Nusantara memperoleh skor sebesar 96% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Evaluasi dari guru dan peserta didik juga menunjukkan nilai rata-rata

sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media Rumah Ludo Nusantara mendapat penilaian sangat baik (SB) dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya di Indonesia karena mampu membantu peserta didik memahami materi dengan baik serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Fitriawanawati (2020) dengan jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar". Berdasarkan masukan guru dan peserta didik, kelayakan media Ludo Math tergambar. Menurut ahli media, evaluasi tersebut menghasilkan skor 85 poin dengan kategori "sangat baik". Memperoleh skor 92,5 dengan kategori "Sangat Baik" yang dinilai oleh ahli pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi diperoleh skor 87,5 dengan kategori "Sangat Baik". Kemudian ide penelitian yang relevan dilakukan H Handak et al., (2024) dengan judul "Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V SD". Dari hasil penelitian bahwa media ludo

digital ini telah melalui uji kelayakan oleh para ahli dan memperoleh persentase 96,02%, sedangkan persentase respon peserta didik dan guru yang diakumulasikan menghasilkan nilai 96,65%. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dikarenakan terbatasnya alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran IPAS di SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo. Permainan ludo merupakan sebuah permainan yang diubah menjadi media pembelajaran, terdiri dari alas permainan dengan beberapa petak kotak. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2-4 pemain menggunakan pion setelah dadu dilempar, akan tetapi permainan ini bisa dimodifikasi dan dimainkan secara kelompok. Media pembelajaran berbasis permainan ludo sebagai alat bantu pembelajaran yang memadukan konsep edukasi dengan elemen permainan ludo, bertujuan untuk menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam. Media ini mengadopsi mekanisme permainan ludo, seperti penggunaan papan permainan, pion, dan dadu, tetapi dimodifikasi dengan tambahan unsur pembelajaran yang relevan dengan materi tertentu. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo ini perlu dilakukan karena mengingat pentingnya media pembelajaran menjadi menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna oleh peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau (Research and Development) (R&D). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media berupa papan permainan ludo yang memuat pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan

dengan menggunakan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dalam perancangan media pembelajaran menggunakan pendekatan sistem. Inti dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan media pembelajaran menjadi beberapa langkah, mengatur langkah dalam urutan logis, dan kemudian menggunakan hasil dari setiap langkah sebagai masukan untuk langkah berikutnya (Januszewski dan Molenda dalam Cahyadi, 2019).

Penelitian ini dilakukan di dua SD yaitu SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 30 peserta didik di SDN Sembungharjo 02 dan peserta didik kelas V sebanyak 24 peserta didik di SDN Karangroto 01. Data dalam penelitian ini merupakan data primer karena dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber data. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sementara untuk teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan

untuk menganalisis data yang dinyatakan dengan kata-kata atau berbentuk uraian. Hasil wawancara, observasi, dan hasil masukan dari para ahli akan diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berbentuk angka (data kuantitatif) yang diperoleh dari hasil penilaian terhadap media yang dilakukan ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut adalah hasil pelaksanaannya.

**Tahap Analysis**, pada tahapan ini mencakup dengan melakukan identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang ada agar permasalahan yang ada dapat ditemukan solusinya. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01 dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Dari angket kebutuhan dengan

memberikan angket kebutuhan guru dan peserta didik. Diketahui bahwa dalam pembelajaran terdapat beberapa kendala yang membutuhkan solusi, kendala tersebut yaitu hanya beberapa peserta didik yang benar-benar fokus dalam proses pembelajaran, selebihnya tidak fokus dan bermain sendiri. Hal ini berdampak pada tidak meratanya pemahaman materi peserta didik. Kemudian dampak lanjutannya yaitu peserta didik menjadi tidak aktif dalam pembelajaran karena tidak tahu apa yang harus dipelajari dan ditanyakan. Adapun kendala lainnya terbatas media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam hal ini guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan penayangan video pembelajaran yang diambil dari youtube menggunakan proyektor, namun tidak dilakukan setiap hari karena terbatasnya fasilitas yang tersedia seperti pengeras suara yang terbatas. Selanjutnya pada hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah untuk digunakan dalam

memahami pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan. Hasil angket kebutuhan yang diberikan guru dan peserta didik ini kemudian digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dibuat.

**Tahap Design**, pada tahap ini melakukan perancangan konsep dari mulai merencanakan, menyusun, dan mempersiapkan pengembangan produk berupa media permainan ludo yang meliputi merancang desain seperti membuat rancangan desain, menganalisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran serta menyusun isi materi media permainan ludo IPAS. Kemudian Langkah selanjutnya dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo. Peralatan media pembelajaran berbasis permainan ludo yang digunakan hampir sama dengan permainan ludo pada umumnya namun dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan materi IPAS tentang sistem pencernaan manusia. Peralatannya terdiri dari: (1) Papan permainan; (2) Pion sebagai simbol pemain; (3) Dadu sebanyak 1 buah; (4) Buku panduan; (5) Kartu tantangan; (6) Kartu studi kasus; (7) Kartu pengetahuan; (8)

Kartu kejutan. Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo.



Gambar 1. Media Ludo Bagian Luar



Gambar 2. Media Ludo Bagian Dalam



Gambar 3. Buku Panduan Guru



Gambar 4. Buku Panduan Peserta Didik



Gambar 5. Kartu Tantangan



Gambar 6. Kartu Studi Kasus



Gambar 4. Kartu Pengetahuan



Gambar 5. Kartu Kejutan



Gambar 6. Pion



Gambar 7. Dadu

**Tahap *Development***, tahap ini, produk yang telah dikembangkan selanjutnya diujikan kevalidannya oleh validator ahli. Penilaian kevalidan media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Penilaian kevalidan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada sistem pencernaan dilakukan oleh ahli sebelum media digunakan dalam uji

coba lapangan terbatas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media tersebut. Dari hasil validasi media melalui angket validasi diperoleh persentase nilai sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid. Sementara dari hasil validasi materi diperoleh persentase nilai sebesar 96,88% kategori sangat valid. Rekapitulasi perolehan skor pada validasi media dan materi oleh ahli disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi**

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media 1	97,5 %	Sangat Valid
Ahli Media 2	95%	Sangat Valid
Ahli Materi 1	96,25%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	97,5%	Sangat Valid

Dari hasil penilaian tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo valid digunakan dalam pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

**Tahap *Implementation***, pada tahap ini dilakukan pengukuran kepraktisan produk media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan. Pada

pengukuran kepraktisan produk media ludo tersebut dilakukan oleh guru dan peserta didik menggunakan angket respon. Adapun hasil angket respon guru dan perhitungan skor dalam bentuk persentase yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 2. Respon Guru dari Kedua Sekolah**

Nama Sekolah	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
SDN Sembungharjo 02	13	13	100%
SDN Karangroto 01	131	13	100%
Rata-rata			100%
Kategori			Sangat praktis

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia mendapatkan respon baik dari peserta didik dengan persentase rata-rata respon guru sebesar 100% dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini membuktikan media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia dapat diterima oleh guru dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada kelas V Sekolah Dasar.

Adapun hasil angket respon peserta didik dalam bentuk persentase yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 3. Respon Peserta Didik dari Kedua Sekolah**

Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
SDN Sembungharjo 02	30	98,46%
SDN Karangroto 01	24	97,76%
Rata-rata		98,11%
Kategori		Sangat praktis

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia mendapatkan respon baik dari peserta didik dengan persentase rata-rata respon peserta didik sebesar 98,11% dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

**Tahap *Evaluation***, pada tahap ini hasil penilaian dari validator ahli media dan ahli materi pembelajaran.

Dari hasil perhitungan tersebut memperoleh kesimpulan bahwa hasilnya adalah media teruji valid berdasarkan penilaian validator media dan validator materi, media teruji praktis berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru dan peserta didik kelas V di SDN Sembungharjo 02 dan SDN Karangroto 01.

### **E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran memiliki warna dan desain yang menarik, mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan telah divalidasi sebagai tolak ukur dari kevalidan media. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Rata-rata validasi ahli media diperoleh kevalidan sebesar 96,25% dan rata-rata validasi ahli materi sebesar 96,88% termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil rata-rata persentase dari angket

respon guru dari dua sekolah memperoleh sebesar 100% dalam kategori "Sangat Praktis" dan rata-rata persentase angket respon peserta didik dari dua sekolah memperoleh sebesar 98,11% dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo materi sistem pencernaan manusia dalam kategori "Sangat Praktis" digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 270–288.
- Marini, A., Azzahra, A., Utami, D. P.,

Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–98. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

*Pendidikan*, 2(2), 103.

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Purwanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94.

Salehudin, M. (2020). Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis User Experience (UX).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi*