

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO TERINTEGRASI PROFIL
PELAJAR PANCASILA PADA MATERI JENIS UANG KELAS IV SDN
JATIREJO KALIGESING PURWOREJO**

Dwi Nugraini¹, Arum Ratnaningsih², Muflikhul Khaq³
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo
[1dwinugraini23@gmail.com](mailto:dwinugraini23@gmail.com), [2arumratna@umpwr.ac.id](mailto:arumratna@umpwr.ac.id),
[3muflikhul.khaq@umpwr.ac.id](mailto:muflikhul.khaq@umpwr.ac.id)

ABSTRACT

The learning process implemented is one-way, causing learning to become boring and uninteresting. Therefore, this research aims to: 1) Produce a product in the form of Integrated Ludo Learning Media Development for Pancasila Student Profiles on Class IV Money Types at SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo which is in accordance with research and development development procedures. 2) What is the feasibility of developing Integrated Ludo Learning Media for Pancasila Student Profiles in Class IV Money Types at SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. The type of research used in research is research and development. The research model uses Borg and Gall which consists of 10 development stages. The research subjects were class IV students at SDN Jatirejo for the 2023/2024 academic year with a total of 17 students. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. The data collection instruments used consisted of observation sheets, interviews, media expert validation questionnaires, materials, teachers and student responses. The data analysis techniques used are feasibility analysis and practicality analysis. The results of this ludo media development research are: 1) This research produces a product in the form of Integrated Ludo Learning Media for Pancasila Student Profiles on Class VI Money Types at SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. 2) The product feasibility results obtained an average score of 90% which was in the "very feasible" category, the practicality results obtained an average score of 91% which was in the "very practical" category. Based on this study, it can be concluded that ludo learning media is suitable for use as learning media in elementary schools.

Keywords: *Types of Money, Learning Media, Pancasila Student Profile*

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang diterapkan bersifat satu arah sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo yang sesuai dengan prosedur pengembangan *research and development*. 2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian menggunakan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan. Subjek penelitian yaitu murid kelas IV SDN Jatirejo tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 17 murid. Teknik pengumpulan

data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli media, materi, guru dan respon murid. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan dan analisis kepraktisan. Hasil dari penelitian pengembangan media ludo ini adalah: 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas VI SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. 2) Hasil kelayakan produk memperoleh skor rata-rata 90% yang memiliki kategori “sangat layak”, hasil kepraktisan memperoleh skor rata-rata 91% yang memiliki kategori “sangat praktis”. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Jenis Uang, Media Pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila

A. Pendahuluan

Secara umum pendidikan di Indonesia terdapat beberapa kendala, hal ini tidak terlepas dari perubahan-perubahan kurikulum sehingga penerapan kurikulum di sekolah-sekolah belum maksimal. Menurut Holst, J., et al., (2020:168) dalam penelitiannya terdapat kendala yang dihadapi oleh sekolah saat penerapan kurikulum merdeka yaitu : 1) Sarana dan prasarana yang tidak memenuhi kebutuhan, 2) Kurangnya interaksi sosial, 3) Sulit memberikan gambaran konkrit kepada siswa, 4) Beban tugas siswa terlalu banyak, 5) Berkurangnya alokasi waktu jam pelajaran. Menurut Dewi, L. M. A. W., & Astuti, N. P. E. (2022:37) meskipun pelaksanaan kurikulum merdeka telah berjalan dengan efektif selama beberapa waktu ini, namun pada kenyataannya masih ada beberapa kendala yang menyertainya yaitu kurangnya

pengalaman mengenai merdeka belajar, terbatasnya sumber referensi, tidak meratanya akses dalam pembelajaran dan masalah terkait manajemen waktu.

Perubahan kurikulum juga berdampak pada mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya yaitu IPAS. Pada kurikulum merdeka IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pelajaran IPAS di Indonesia secara umum menjadi pembelajaran yang penting untuk membentuk karakter murid, namun saat mempelajari IPAS murid mengalami kesulitan pada konsep dan keterampilan yang harus dikuasainya (Salwa, A. R. P., 2023:37). Menurut Susilowati, D., (2023:187) realita yang terjadi ketika kegiatan pembelajaran IPAS di kelas, guru banyak menggunakan metode ceramah sehingga materi yang disampaikan

bersifat informatif dan menghafal menyebabkan murid menjadi bosan dan sulit menerima materi. Permasalahan IPAS yang telah diuraikan juga terjadi di SDN Jatirejo.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan pada tanggal 22 September 2023 bersama dengan wali kelas IV SDN Jatirejo memperoleh hasil analisis kebutuhan dan analisis materi yang dapat dijabarkan sebagai berikut. Analisis Kebutuhan; 1) Proses pembelajaran bersifat satu arah sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik; 2) Keterbatasan sekolah dalam memiliki sumber bahan ajar sehingga pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku LKS dan materi yang diunduh dari internet; 3) Kurangnya media pembelajaran yang dimiliki SD, hanya memiliki 2 buah kit IPA Sains untuk Sekolah Dasar dan peta dinding 4) Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah sebagai pendukung proses pembelajaran seperti laptop dan LCD Proyektor, sekolah hanya memiliki 7 buah laptop dan 2 buah LCD proyektor. Analisis Materi; 1) Murid memiliki kendala dalam pemahaman yang berkaitan dengan materi jenis uang pada buku LKS halaman 73 (Mulati, 2022:73); 2)

Saat mengajarkan materi tersebut guru juga merasa kesulitan dikarenakan pada saat mengajarkan materi tersebut kurangnya media terkait materi jenis uang.

Mengacu pada permasalahan di atas, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan seperti ludo, yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan bagi murid. Media pembelajaran ini dapat membantu dalam pemahaman materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi murid menjadikan murid bersemangat untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ludo juga dapat membantu murid dalam memahami materi jenis uang dengan lebih baik, terutama dalam membedakan jenis uang kartal dan uang giral. Dengan berinteraksi langsung melalui permainan, murid dapat melihat dan memahami wujud asli uang tersebut, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ludo sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman murid terhadap materi

pembelajaran menjadikan sebuah pilihan yang tepat dan relevan.

Menurut Triskawati, T., et al., (2022:58) permainan dapat dijadikan sebagai solusi untuk melibatkan partisipasi murid dalam dinamika belajar-mengajar, mengatasi tantangan dalam pola belajar siswa, efisien dalam menarik perhatian siswa, dan dapat diadaptasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permainan merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan dan sangat berperan penting bagi anak-anak untuk memperoleh keterampilan baru (Ulhusna, M., et al., 2020:131). Hal tersebut selaras dengan pendapat Indriani, S. D., (2020:6) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga murid tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Ada beberapa jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media untuk mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran ludo. Media pembelajaran ludo ini merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 – 4 pemain dengan menggunakan dadu untuk memindahkan pion dari kotak *start*

menuju kotak *finish* serta harus mengatur strategi untuk memindahkan ke empat pion yang dimiliki sampai *finish* untuk memenangkan permainan Kristiani dalam (Ningsih, S. A., & Pritandhari, M., 2019:52). Permainan ludo ini merupakan permainan yang dicetak sehingga dapat dimainkan secara langsung di tempat manapun tanpa menggunakan bantuan alat elektronik maupun jaringan internet.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga bermuatan profil pelajar pancasila pancasila yaitu bergotong royong dan bernalar kritis. Nilai bergotong royong dapat dilihat ketika mempersiapkan tempat untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran ludo, bermain secara berkelompok dan murid melakukan demonstrasi pemenuhan kebutuhan sebelum uang ditemukan (sistem barter). Nilai bernalar kritis ini terjadi ketika murid melakukan permainan ludo, saat pion jatuh pada bidak bertanda bintang maka murid harus memproses informasi materi yang terdapat pada kartu bintang dan menjawab dengan tepat soal yang terdapat pada kartu bom.

Harapannya media pembelajaran ini mempermudah

murid dalam memahami materi yang berhubungan dengan jenis uang dan membantu guru dalam penyampaian materi yang sulit. Hal ini sesuai dengan pendapat Zakiyaturrosyidah, Z., & Waslah, W., (2021:24) bahwa pembelajaran menggunakan media ludo dapat membantu murid agar lebih mudah memahami materi ketika guru menyampaikan pelajaran. Pengembangan media ludo ini harapannya dapat digunakan juga pada mata pelajaran yang lain dengan mengubah materi dan soal yang terdapat pada kartu bintang dan kartu *boom*, media ludo ini juga diharapkan dapat menarik minat murid untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di awal pembelajaran tercapai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D). Metode Penelitian Pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang diterapkan untuk menciptakan serta menguji produk, yang kemudian akan diadopsi dan dikembangkan dalam konteks pendidikan (Maydiantoro, A., 2021:1). Metode research and development (R&D) memiliki kemampuan untuk

menciptakan produk atau model yang memiliki tingkat validitas tinggi karena melibatkan serangkaian uji coba di lapangan serta validasi oleh para ahli (Yuliani, W., & Banjarnahor, N., 2021:116).

Tahapan dalam model pengembangan *Borg and Gall* memiliki 10 tahap atau langkah-langkah. 1) *Research and Information Collecting*; 2) *Planning*; 3) *Develop Preliminary From a Product*; 4) *Preliminary Field Testing*; 5) *Main Product Revision*; 6) *Main Field Testing*; 7) *Operational Product Revision*; 8) *Operational Field Testing*; 9) *Final Product Revision*; 10) *Dissemination and Implementation* (Sugiyono, 2015:37).

Subjek uji coba dilakukan kepada murid kelas IV SDN Jatirejo yang berjumlah 17 anak. Uji coba dilakukan berdasarkan teknik *probability sampling*, jenis yang dipakai pada teknik ini yaitu *simple random sampling* (Sugiyono, 2015:139). Uji coba media disesuaikan dengan langkah *borg and gall*, adapun langkah uji coba yaitu; *preliminary field testing*; *main field testing*; *operational field testing*. Adapun rincian subjek uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut; 1) *preliminary field testing* dengan jumlah

3 murid; 2) *main field testing* dengan murid yang berjumlah 6 anak; 3) *operational field testing* sebanyak 8 murid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket (Sugiyono, 2015:137). Teknik analisis data yang digunakan yaitu; analisis uji kelayakan data dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi. Analisis data kelayakan menggunakan skala likert dengan interval 1-5 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Penilaian Ahli Media, Ahli Materi Dan Guru

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Widoyoko, 2016:200)

Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Ali, M., 2013:201)

Keterangan

P = angka persentase nilai uji validitas produk

n = banyaknya skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Hasil analisis data yang berupa persentase tersebut kemudian dicocokkan dengan tabel kategori

kelayakan ahli yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2 Kategori Kelayakan Ahli

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(Riduwan, 2016:15 dalam Angguntari, Y. P., & Nugraha, J., 2019:47)

Media yang dikembangkan dapat dinyatakan “Layak” apabila hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan praktisi telah mencapai minimal tingkat kelayakan $\geq 61\%$.

Analisis data yang kedua yaitu analisis kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan angket respon murid yang diperoleh selama proses penelitian. Analisis data kepraktisan menggunakan skala likert dengan interval 1-5 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Respon Murid

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Widoyoko, 2016:200)

Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Ali, M., 2013:201)

Keterangan

P = angka persentase respon murid

n = banyaknya skor yang diperoleh
N = jumlah skor maksimal

Hasil analisis data yang berupa persentase tersebut kemudian dicocokkan dengan tabel kategori kelayakan ahli yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4 Kategori Kepraktisan dari Angket Respon Murid

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Riduwan, 2016:15 dalam Angguntari, Y. P., & Nugraha, J., 2019:47)

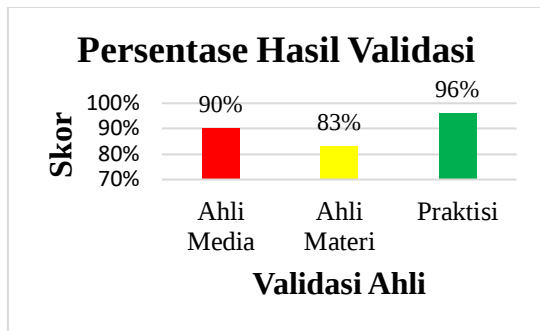
Media yang dikembangkan dapat dinyatakan “Praktis” apabila hasil angket respon murid telah mencapai minimal tingkat kelayakan $\geq 61\%$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran ludo terintegrasi profil pelajar pancasila pada materi jenis uang kelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengumpulkan informasi (*Research and Information Collecting*) berupa permasalahan yang didapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV sebagai berikut Ketika proses pembelajaran pada materi jenis uang guru hanya menggunakan LKS dan

mengunduh gambar dari internet yang kemudian di cetak sebagai bahan materi untuk mengajar, dan murid hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melihat gambar yang telah di unduh, sehingga pembelajaran yang seperti itu dirasa kurang cocok jika diterapkan di kelas karena karakteristik murid kelas IV yang aktif. Maka dari itu, pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat melibatkan murid secara langsung dalam proses pembelajaran, berdasarkan kondisi tersebut sangat sesuai dengan apa yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran ludo.

Tahap ke dua yaitu perencanaan (*Planning*), pada tahap ini yang dilakukan yaitu pengumpulan referensi, Perencanaan Produk Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila, membuat *flowchart*, dan *storyboard*. Tahap ke tiga yaitu *Develop Preliminary From a Product*, tahap ini produk yang telah di buat diuji kelayakannya pada tahap validasi dengan ahli media, ahli materi dan praktisi. Diagram di bawah ini menyajikan hasil kelayakan produk yang diperoleh berdasarkan penilaian validator.



Berdasarkan diagram tersebut hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi praktisi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo terintegrasi profil pelajar pancasila pada materi jenis uang kelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo memperoleh rata-rata persentase 90% yang artinya termasuk dalam kategori sangat layak.

Setelah media dinyatakan layak tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), pada tahap ini media diujicobakan dengan melibatkan 3 murid kelas IV SDN Jatirejo. Uji coba ini memperoleh kepraktisan dengan persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Tahap kelima yaitu

merevisi produk berdasarkan saran dan masukan dari murid setelah menggunakan media (*Main Product Revision*), pada tahap uji coba lapangan awal terdapat revisi yaitu pemberian *background* warna gelap pada gambar yang terdapat pada kartu sehingga gambar tampak jelas.

Tahap ke enam yaitu uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*), pada uji coba ini melibatkan 6 murid kelas IV SDN Jatirejo dan memperoleh kepraktisan dengan persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya tahap yang dilakukan yaitu tahap untuk merevisi produk (*Operational Product Revision*) dengan penambahan tanda panah pada alur jalur permainan dan perubahan warna desain alur jalur *finish* dan kotak *finish* di ubah sesuai warna pion. Tahap ke delapan yaitu tahap uji coba operasional (*Operational Field Testing*) dengan melibatkan 8 murid kelas IV dan memperoleh kepraktisan dengan persentase 93% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan rata-rata keseluruhan hasil uji coba mendapatkan perolehan rata-rata skor 91% yang artinya termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Tahap ke sembilan yaitu tahap untuk merevisi produk akhir (*Final Product Revision*), berdasarkan uji coba yang ke tiga tidak terdapat saran dan masukan oleh murid maka dapat dikatakan bahwa media ludo siap untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga produk media pembelajaran ludo dapat dilanjut ke tahap terakhir. Tahap ke sepuluh yaitu diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*), pada tahap terakhir penyebarluasan media pembelajaran ludo diikuti sertakan pada kegiatan EXPO PGSD 2024, yaitu kegiatan yang diselenggarakan oleh prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan mengundang 19 SD yang ada di purworejo dan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo, kegiatan EXPO PGSD 2024 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 23 Januari 2024.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1) Media pembelajaran ludo terintegrasi profil pelajar pancasila memperoleh rata-rata persentase dari ahli media, ahli materi dan guru yaitu 90% dan masuk ke dalam kriteria sangat layak. 2)

Media pembelajaran ludo terintegrasi profil pelajar pancasila memperoleh hasil uji coba yang telah dilakukan dengan rata-rata keseluruhan hasil uji coba yaitu 91% yang artinya termasuk dalam kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 43-50.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462> Di unduh pada tanggal 2 Mei 2023
- Dewi, L. M. A. W., & Astuti, N. P. E. (2022). Hambatan Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 3 Apuan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 31-39.
<https://jurnal.markandeyabali.ac.id/index.php/rarepustaka/article/view/128> Di unduh pada tanggal 28 September 2023
- Holst, J., Brock, A., Singer-Brodowski, M., & de Haan, G. (2020). Monitoring progress of change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within documents of the German education system. *Sustainability*, 12(10),

4306.
<https://www.mdpi.com/2071-1050/12/10/4306> Di unduh pada tanggal 2 Mei 2023
- Indriani, S. D. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (*Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang*) (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
<https://repositori.unimma.ac.id/2385/> Di unduh pada tanggal 1 Oktober 2023
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi guru indonesia (JPPPI)*, 1(2): 29-35.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=MODEL-MODEL+PENELITIAN+PENGEMBANGAN.&btnG= Di unduh pada tanggal 7 Mei 2023
- Mulati. (2022). *Pegangan Guru Pedalaman Materi Dilengkapi Soal-Soal Tantangan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI*. Solo: Persada Ilmu.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50-59.
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2039> Di unduh pada tanggal 24 September 2023
- Salwa, A. R. P. (2023). Implementasi Metode Interaktif Berbasis Focus group discussion dalam Manajemen Pembelajaran Kelas IV di MI Wahid Hasyim III Kabupaten Malang pada Mata Pelajaran IPAS. *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36-44.
<https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/nyiur/article/view/518> Di unduh pada tanggal 10 Oktober 2023
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196.
<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/16091> Di unduh pada tanggal 16 Oktober 2023
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153> Di unduh pada tanggal 8 Mei 2023
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo

untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130-137. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/23050> Di unduh pada tanggal 1 Mei 2023

Widoyoko. (2021). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118. <https://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/view/3051> Di unduh pada tanggal 9 Oktober 2023

Zakiyaturrosyidah, Z., & Waslah, W. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Edukasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Perak Jombang. *Attaqwa*, 17(1), 16-25. <https://www.neliti.com/publications/372962/pengembangan-permainan-ludo-edukasi-sebagai-media-alternatif-pembelajaran-pai-kel> Di unduh pada tanggal 1 Oktober 2023