

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Ludo Game* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ainnur Ratri Aurora^{1*}, Barokah Isdaryanti²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*ainnurratriaurora@students.unnes.ac.id

Submit
24 Februari 2026

Review
6 Maret 2026

Publish
17 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berupa *Ludo Game* yang mengangkat topik tentang kenampakan alam dan buatan, sekaligus menilai tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui angket validasi ahli media dan ahli materi, angket tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui uji kelayakan produk, uji normalitas Shapiro Wilk, uji-t berpasangan (*paired sample test*), dan perhitungan N-Gain menggunakan SPSS versi 25. Hasil menunjukkan kelayakan media sebesar 93% dari ahli media dan 85% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Uji-t memperoleh signifikansi 0,000 ($<0,05$) dan nilai rata-rata N-Gain 0,3310 serta 0,3406 kategori sedang. Dengan demikian, media dinyatakan layak dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, *Ludo Game*, IPAS, hasil belajar

Abstract

This research was conducted with the aim of developing a science learning media in the form of a Ludo Game that raises the topic of natural and artificial phenomena, while also assessing its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of third-grade elementary school students. The method applied was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model that includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through validation questionnaires from media experts and material experts, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data analysis was carried out through product feasibility tests, Shapiro Wilk normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain calculations using SPSS version 25. The results showed that the media was 93% feasibility from media experts and 85% from material experts with a very feasible category. The t-test obtained a significance of 0.000 (<0.05) and an average N-Gain value of 0.3310 and 0.3406 in the moderate category. Thus, the media was declared feasible and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: learning media, *Ludo Game*, IPAS, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan mutu sumber daya manusia. Pernyataan ini sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang diselenggarakan secara sadar dan sistematis untuk membentuk suasana belajar serta aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk berperan secara aktif dalam menggali dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki mereka. Potensi yang dimaksud mencakup dimensi spiritual keagamaan, kemampuan mengatur diri, pembentukan karakter, kecerdasan, perilaku yang baik, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan individu, masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membimbing dan memfasilitasi siswa agar potensi yang mereka miliki dapat bertumbuh secara maksimal.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum Merdeka yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, serta berfokus pada penguatan karakter dan kompetensi melalui Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar siswa (Nuryani et al., 2023).

Keberhasilan implementasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang dengan melibatkan interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan guna mendorong perubahan perilaku siswa ke arah yang positif. Dalam konteks ini guru dituntut untuk mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif agar pembelajaran semakin bermakna serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Hapsari & Fatimah, 2021).

Sejalan dengan pentingnya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena mampu menjadi sarana penyampaian informasi yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara lebih efektif dan efisien (Wulandari et al., 2023).

Menurut (Azhar dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, meliputi media audio, media audio-visual, media visual, serta multimedia. (Asra dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Pertama, media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan, seperti foto, gambar, dan poster. Kedua, media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar melalui indera pendengaran, contohnya kaset audio, file MP3, dan siaran radio. Ketiga, media audio-visual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar sehingga dapat dilihat sekaligus didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Keempat, multimedia, yaitu media yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti suara, animasi, video, grafis, dan film dalam satu kesatuan. Kelima, media realia, yaitu media berupa benda nyata yang ada di lingkungan sekitar, seperti tanaman, batu, air, sawah, dan objek lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, para guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurhikmah et al., 2023). Dalam pandangan (Nurrahman et al., 2022), media pembelajaran adalah sarana atau fasilitas yang dimanfaatkan guna menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.

Menurut (Sapriyah, 2019) dalam teori piaget pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas III, siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan pembelajaran yang disajikan secara nyata, dapat dilihat secara langsung, mudah dipahami melalui media visual atau benda konkret, dan interaktif agar konsep mudah dipahami. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak sekolah dasar biasanya berada pada tahap operasional konkret, yang berlangsung pada usia sekitar 7–11 tahun. Di tahap ini, anak mulai bisa berpikir secara logis, meskipun pemikirannya masih terikat pada objek atau situasi konkret dan nyata. Siswa lebih mudah menangkap konsep jika disajikan lewat pengalaman langsung, benda-benda nyata, gambar visual, atau aktivitas yang melibatkan manipulasi objek. Karenanya, pengajaran pada tahap ini sebaiknya tidak hanya verbal atau abstrak, melainkan didukung media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif. Hal ini relevan dengan pembelajaran IPAS yang mempelajari fenomena alam dan sosial serta berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan sekitar (Kemendikbudristek BSKAP, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri Kramat 01 Kecamatan

Jatibarang Kabupaten Brebes. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang inovatif karena guru cenderung kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Proses pembelajaran yang dominan hanya mengandalkan buku teks siap pakai juga menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Minimnya interaksi siswa, baik dalam diskusi maupun aktivitas belajar yang menyenangkan, yang menjadi salah satu faktor yang menghambat terciptanya pembelajaran yang bermakna. Metode pembelajaran yang berlangsung secara satu arah dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, dampaknya, banyak siswa menjadi kurang termotivasi, bersikap pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Salah satu materi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sering dianggap sulit dipahami siswa adalah materi tentang Kenampakan Alam dan Buatan. Materi ini memerlukan pemahaman terhadap berbagai bentuk kenampakan yang ada di lingkungan sekitar, seperti gunung, sungai, pantai, serta bangunan buatan manusia seperti jembatan, bendungan, dan jalan raya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan ibu Ismira Lutfia, S.Pd. selaku guru kelas III di SD Negeri Kramat 01, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengidentifikasi kenampakan alam dan buatan, terutama karena kurangnya media pembelajaran yang konkret dan menarik. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Permainan edukatif dapat menjadi pendekatan yang menyenangkan dan sekaligus bermakna, karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan, pendekatan *Game Based Learning* semakin sering dimanfaatkan sebagai strategi pengajaran yang efektif guna meningkatkan partisipasi siswa. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa belajar melalui proses eksplorasi, pemecahan masalah, serta kolaborasi dengan teman sebaya. Pembelajaran *Game Based Learning* terbukti menjadi metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa (Andika et al., 2025). Secara umum, pemanfaatan game edukatif berbasis digital ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, memperdalam pemahaman mereka akan materi pelajaran, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Prastiasa et al., 2025). Menurut (Armini, 2025) siswa usia sekolah dasar umumnya lebih tertarik pada proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan, mengandung unsur permainan, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung. Salah satu bentuk permainan yang potensial untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *Ludo Game*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tarigan & Siregar, 2024) bahwa media permainan ludo mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu. Permainan Ludo yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi siswa, meningkatkan konsentrasi, serta mempermudah pemahaman konsep melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Didukung oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh (Harahap & Yusnaldi, 2024) dengan judulnya yaitu "Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar" diungkapkan bahwa papan Ludo sebagai media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan dengan metode tradisional. (Duarmas et al., 2022) juga telah melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa", hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa telah mencapai ketuntasan dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok. Dari total jumlah tersebut, 8 siswa (50%) tergolong dalam kategori "sangat baik" dan 8 siswa lainnya (50%) berada pada kategori "baik", sementara tidak ada yang berada dalam kategori "gagal" (0%). Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan Ludo dalam materi garis dan sudut pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP terbukti efektif. Melengkapi penelitian yang

dilakukan oleh Duarmas, (Aprilinsih & Sukardi, 2024) mengangkat judul penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ludo King terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 96 Palembang" penggunaan media pembelajaran Ludo King dalam proses pembelajaran terbukti mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat adanya peningkatan nilai belajar pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 96 Palembang.

Pengembangan media pembelajaran berupa *Ludo Game* dalam penelitian ini ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran mengenai materi kenampakan alam dan buatan untuk siswa kelas III. Media ini dibuat untuk dapat membedakan serta mengidentifikasi contoh kenampakan alam dan buatan secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan kerja sama. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian dan pengembangan atau yang juga dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap yang dilakukan secara terstruktur, yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Dengan menerapkan metode ini, diharapkan media yang dihasilkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga dapat secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di lapangan.

Berbagai penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa media permainan Ludo efektif dijadikan alat pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa. Meskipun demikian, mayoritas penelitian tersebut hanya menggunakan Ludo sebagai permainan papan tradisional, tanpa menyertakan elemen teknologi digital atau penyesuaian dengan materi spesifik pada kurikulum terbaru. Di samping itu, penelitian-penelitian tersebut umumnya terbatas pada mata pelajaran tertentu seperti matematika atau IPS, sehingga aplikasinya pada pembelajaran IPAS terutama materi kenampakan alam dan buatan dalam Kurikulum Merdeka masih sangat minim. Karenanya, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media *Ludo Game* yang memadukan permainan papan dengan unsur digital melalui kartu soal berbasis *QR code*, yang mengarahkan siswa ke aktivitas interaktif. Perpaduan antara media fisik dan digital ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta menyediakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan ciri khas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya inovatif dalam menjawab kebutuhan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa kelas III dan tantangan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan. Melalui pengembangan media pembelajaran *Ludo Game*, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Afrizal et al., 2021), metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat efektivitas dari produk yang dihasilkan tersebut. Dengan jenis penelitian ini, penelitian R&D tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pengembangan yang adaptif dan kontekstual, dengan harapan produk akhir yang dihasilkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam memecahkan persoalan pembelajaran secara konkret dan

berkelanjutan. Penelitian ini mengacu pada prosedur yang di kembangkan oleh (Sugiyono, 2019) yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu:

(1)*Analyze*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan kontekstual; (2)*Design*. Pada tahap ini, rancangan awal *Ludo Game* disusun berdasarkan kebutuhan yang ditemukan serta disesuaikan dengan kompetensi dasar IPAS; (3)*Development*. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe media dan validasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi kemudian dihitung dan dianalisis sesuai dengan kriteria kelayakan yang ditentukan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

Presentase	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Purwanto, 2020)

(4)*Implementation*. Media yang telah dikembangkan diujicobakan di kelas III dalam pembelajaran IPAS untuk melihat efektivitasnya; dan (5)*Evaluation*. Evaluasi dilakukan terhadap hasil implementasi untuk mengetahui sejauh mana media *Ludo Game* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model ADDIE ini bisa digunakan untuk berbagai jenis pengembangan produk, seperti pengembangan model, strategi, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar, dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan yang terstruktur (Syahid et al., 2024). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner validasi oleh ahli, angket respon yang ditujukan untuk guru dan siswa, serta analisis hasil belajar yang dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menerapkan *desain one group pretest-posttest*, yakni rancangan penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Pada desain tersebut, siswa menjalani tes awal (*pretest*) sebelum penerapan media pembelajaran, diikuti tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media *Ludo Game*. Tingkat efektivitas media ditentukan melalui analisis perbedaan antara kedua skor tersebut. Untuk memastikan data berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Selanjutnya, dilakukan uji T-gain untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Tahap berikutnya yaitu menghitung nilai N-Gain yang bertujuan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media *Ludo Game*. Perhitungan ini diperoleh dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapat kemudian dikelompokkan berdasarkan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Kriteria Penilaian N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
N-Gain > 0,70	Tinggi
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

Sumber: (Sundayana, 2020)

HASIL

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran IPAS *Ludo Game*. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri Kramat 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes. Analisis dilakukan melalui penyebaran angket kebutuhan siswa dan guru. Kemudian dengan kegiatan observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas III, serta telaah terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru, dengan penggunaan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama.

Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah, terutama dalam pemahaman konsep.

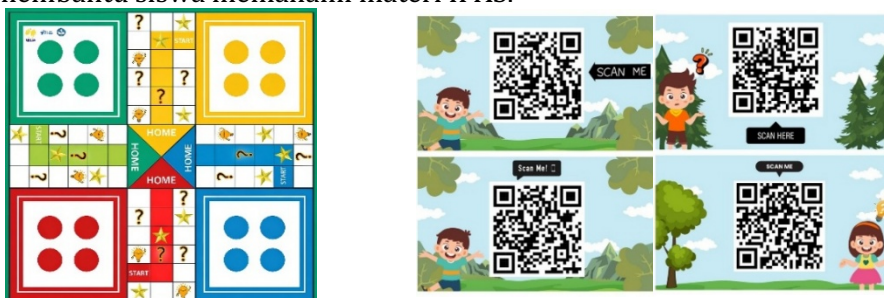
Selain itu, hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan melibatkan aktivitas bermain. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa tersebut. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berupa *Ludo Game* sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan setelah diperoleh hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran IPAS *Ludo Game* secara sistematis dan terstruktur. Perancangan diawali dengan penentuan kompetensi dan tujuan pembelajaran IPAS kelas III yang akan dicapai melalui penggunaan media *Ludo Game*.

Selanjutnya, peneliti menyusun materi IPAS yang disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator pencapaian pembelajaran. Materi tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk soal-soal yang akan dimasukkan dalam kartu permainan *Ludo Game*. Selain itu, peneliti juga merancang alur permainan, aturan permainan, jumlah pemain, serta mekanisme penilaian yang digunakan selama permainan berlangsung.

Pada tahap ini, peneliti juga mendesain tampilan media pembelajaran, meliputi desain papan *Ludo Game*, kartu soal, dan buku panduan penggunaan media. Desain media dibuat dengan memperhatikan aspek kemenarikan visual, keterbacaan teks, serta kesesuaian warna agar menarik perhatian siswa dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Perancangan media ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS.



Gambar 2. Tampilan *Ludo Game*

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain media menjadi produk nyata yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi papan permainan *Ludo Game*, kartu soal IPAS, dadu, serta buku panduan penggunaan media bagi guru dan siswa.

Setelah media selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, isi materi, serta kejelasan bahasa. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan desain, isi materi, kualitas dan kelayakan media.

Tabel 3. Hasil uji validasi ahli

Ahli	Hasil	Kriteria
Media	93%	Sangat Layak
Materi	85%	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli media mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Ludo Game* memiliki tingkat kelayakan 92%, sedangkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 85%, sehingga keduanya masuk kategori sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Skor

kelayakan yang tinggi ini mencerminkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria tampilan, kejelasan petunjuk permainan, serta desain yang sesuai dengan ciri khas siswa Sekolah Dasar. Pemanfaatan elemen permainan dalam media ini juga dinilai efektif untuk menarik minat siswa, sehingga dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli agar media pembelajaran IPAS *Ludo Game* menjadi lebih layak dan optimal digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dalam kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri Kramat 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba media dikelas III A dengan jumlah siswa 8 siswa dan III B dengan jumlah siswa 32 siswa. Pelaksanaan uji coba terdiri dari dua tahap, tahap pertama berupa uji coba skala kecil yang diselenggarakan di kelas III A, dan tahap kedua berupa uji coba skala besar di kelas III B. Implementasi dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok menggunakan media *Ludo Game* untuk mempelajari materi IPAS melalui kegiatan bermain sambil belajar. Siswa secara bergantian melempar dadu, dan bermain peran sebagai pion, dan menjawab soal IPAS yang terdapat pada kartu soal sesuai dengan petunjuk permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan serta memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari.

Selain melakukan implementasi, peneliti juga melakukan evaluasi terhadap respon siswa dan guru melalui angket. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam pembelajaran. Sementara itu, kuisioner tanggapan atau respon guru dimanfaatkan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran serta keselarasan penerapannya dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung didalam kelas.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Game* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat, aktif berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Tabel 4. Hasil respon siswa dan guru terhadap media *Ludo Game*

Tanggapan	Total skor	Presentase (%)	Kriteria
Skala Kecil	341	85%	Sangat Layak
Skala Besar	1.504	94%	Sangat Layak
Guru	67	89%	Sangat Layak



Gambar 3. Penerapan Media

Berdasarkan data Tabel hasil respons siswa dan guru terhadap media *Ludo Game*, persentase tanggapan siswa pada uji coba skala kecil mencapai 85% (kategori sangat layak). Pada uji coba skala besar, persentase tersebut naik menjadi 94% (masih kategori sangat layak). Hal ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penerapan media *Ludo Game* dalam pembelajaran IPAS, karena dianggap menarik, mudah dioperasikan, serta memudahkan pemahaman materi secara lebih menyenangkan.

Di sisi lain, respons guru mencapai 89% (kategori sangat layak), yang menandakan bahwa media *Ludo Game* dianggap praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan selaras dengan kebutuhan proses belajar mengajar di kelas.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar kepada siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil tes selanjutnya dianalisis melalui uji normalitas, uji-t, dan uji N-gain untuk mengetahui tingkat efektivitas serta peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Ludo Game*. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS Statistics versi 25. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Adapun hasil uji normalitas pada skala kecil dan skala besar disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji normalitas (Shapiro-Wilk)

Skala	Jenis Tes	Statistik	df	sig
Kecil	<i>Pretest</i>	0,943	8	0,639
	<i>Posttest</i>	0,894	8	0,253
Besar	<i>Pretest</i>	0,943	32	0,093
	<i>Posttest</i>	0,968	32	0,436

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* dengan hasil *pretest* skala kecil 0,639 *posttest* 0,253 sedangkan skala besar memperoleh *pretest* 0,093 dan *posttest* 0,436. Sehingga semuanya $>0,05$, maka data berdistribusi normal dan memenuhi syarat analisis parametrik.

Tahap selanjutnya adalah menerapkan uji-t menggunakan statistik parametrik untuk menganalisis bagaimana media *Ludo Game* mempengaruhi kenaikan hasil belajar siswa. Hasil dari analisis *paired-sample t-test* tersebut ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji-t (*paired sample test*)

Skala	Mean	t	df	Sig (2-tailed)
Kecil	-9.625	-7.773	7	0.000
Besar	-11.813	-17.001	31	0.000

Hasil uji-t (*paired sample test*) menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) baik pada skala kecil maupun besar, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan media *Ludo Game* IPAS meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi kenampakan alam dan buatan.

Tidak hanya itu uji N-Gain juga diperlukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Ludo Game*. Perbedaan tersebut dianalisis dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* melalui uji N-Gain. Selain itu, uji N-Gain juga digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas produk media *Ludo Game*. Hasil pengujian N-Gain disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji N-Gain

Skala	Minimum	Maximum	Mean
Kecil	0,14	0,60	0,3310
Besar	15,38	0,65	0,3406

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,3310 pada uji skala kecil dan 0,3406 pada uji skala besar, yang berada pada rentang 0,30–0,70 termasuk dalam kategori sedang. Sehingga Media IPAS *Ludo Game* terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS *Ludo Game* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III. Dengan menggunakan media ini, hasil belajar siswa dapat meningkat dan sekaligus dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* pada materi kenampakan alam dan buatan untuk siswa kelas III di SD Negeri Kramat 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes

Pengembangan media pembelajaran IPAS berupa *Ludo Game* mengenai materi kenampakan alam dan buatan dilakukan melalui langkah-langkah model ADDIE yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis, teridentifikasi bahwa pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri Kramat 01 masih bersifat *teacher-centered* dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Menurut temuan (Susanti et al., 2024) pembelajaran yang berlangsung secara monoton, ditandai dengan penggunaan metode yang kurang bervariasi serta terbatasnya interaksi, berpotensi menimbulkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar siswa.

Karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan adanya media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian (Rohmawati et al., 2025) yang menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar sedang mengalami tahap operasional konkret sebagaimana yang dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, pemahaman tentang konsep akan lebih optimal jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan objek benda nyata atau kegiatan yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, media *Ludo Game* dikembangkan sebagai solusi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar. Pada tahap perancangan (*Design*), media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dirancang dengan menyesuaikan kompetensi dan indikator pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk kartu soal yang dilengkapi dengan barcode (*QR code*) yang dapat dipindai oleh siswa untuk mengakses permainan digital/*Game*. Melalui pemindaian barcode tersebut, siswa diarahkan ke dalam *Game* yang berisi pertanyaan-pertanyaan interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang harus dijawab sebagai bagian dari mekanisme permainan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Ramadhan et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Desain kartu soal, papan permainan, serta buku panduan dikembangkan dengan memperhatikan aspek kemenarikan visual, kejelasan ilustrasi konkret, keterbacaan teks, dan kemudahan penggunaan, sehingga dapat membantu siswa memahami perbedaan konsep kenampakan alam dan buatan secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran IPAS *Ludo Game* yang terdiri atas papan permainan, kartu soal, dadu, dan buku panduan. Media ini dirancang untuk mendorong interaksi antar siswa, meningkatkan keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media *Ludo Game* ini selaras dengan prinsip pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Kelayakan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa

Kelayakan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dinilai melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diperkuat dengan respon siswa dan guru. Proses validasi media merupakan tahapan yang penting untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar mutu, baik dari segi aspek isi, penyajian, maupun penggunaan bahasa (Azzahra et al., 2025). Selain itu respon siswa juga merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan produk hasil pengembangan (Amelia et al., 2025). Berdasarkan hasil pengujian validitas yang ditunjukkan dalam Tabel 3, diperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, yang keduanya tergolong dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Ludo Game* telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek tampilan, desain, serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa desain visual, pilihan warna, tata letak dan kualitas media telah sesuai dengan kebutuhan siswa di Tingkat Sekolah Dasar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maryanah et al., 2025) telah terbukti bahwa pemanfaatan media visual dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar. Sementara itu, penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi dalam kartu soal telah sesuai dengan kompetensi IPAS kelas III, menggunakan bahasa yang mudah dipahami,

serta dapat membantu siswa dalam memahami dengan jelas konsep kenampakan alam dan buatan.

Kelayakan media juga didukung oleh hasil respon atau tanggapan siswa dan guru yang ditunjukkan pada Tabel 4. Tanggapan siswa dalam uji coba skala kecil mencapai persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk skala besar mengalami peningkatan menjadi 94% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa merasa tertarik, dapat dengan mudah memahami materi, dan menikmati proses belajar menggunakan media *Ludo Game*. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggabungan elemen permainan dalam pembelajaran dapat secara signifikan memperbaiki hasil belajar siswa (Darwin et al., 2024). Respon dari guru mencapai 89% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak, ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, sejalan dengan alur pembelajaran, dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS *Ludo Game* bukan hanya valid secara teoritis, tetapi juga layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

Efektivitas media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi kenampakan alam dan buatan di SD Negeri Kramat 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes

Efektivitas media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dianalisis melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, yang ditinjau melalui uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yang disajikan dalam Tabel 5, semua data *pretest* dan *posttest* pada skala kecil maupun skala besar memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, sehingga memenuhi kriteria untuk dilakukan uji statistik parametrik. Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mempunyai sebaran yang mengikuti distribusi normal atau tidak (Qori & Gustiana, 2024). Selanjutnya, hasil dari uji-t *paired sample test* yang ditampilkan dalam Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 baik untuk skala kecil maupun skala besar. Angka tersebut berada di bawah 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa terkait materi mengenai kenampakan alam dan buatan.

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan uji N-Gain yang hasilnya tertera dalam Tabel 7. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,3310 pada uji skala kecil dan 0,3406 pada uji skala besar. Kedua nilai tersebut berada dalam kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Ludo Game* dapat dianggap cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena media *Ludo Game* dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif, melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar, dan menyajikan materi melalui permainan yang menarik dan bermakna. Keterlibatan siswa (*student engagement*) di dalam proses belajar mengajar menjadi faktor yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran, hal ini dikarenakan semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, semakin terlihat motivasi, konsentrasi, dan komitmen mereka selama jalannya proses pembelajaran (Pasaribu et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* efektif dalam proses pembelajaran IPAS kelas III. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keaktifan, semangat, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan edukatif dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* pada materi kenampakan alam dan buatan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar telah terlaksana dengan baik melalui tahapan model ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Tingkat kelayakan

media yang dikembangkan sangat tinggi, terlihat dari hasil validasi ahli media yang mencapai 93% dan validasi ahli materi sebesar 85% dapat dikategorikan sangat layak, serta diperkuat oleh respon siswa dan guru yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *Ludo Game* valid secara teoritis, praktis digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret.

Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga media pembelajaran *Ludo Game* terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Nilai N-Gain yang diperoleh dari uji coba menunjukkan hasil yang konsisten, yakni 0,3310 pada skala kecil dan 0,3406 pada skala besar, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengonfirmasi bahwa media *Ludo Game* cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa.

Secara esensial, temuan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran IPAS mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran IPAS *Ludo Game* berperan tidak hanya sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi inovatif yang responsif terhadap karakteristik siswa Sekolah Dasar dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas, penggunaan media pembelajaran IPAS *Ludo Game* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konkret seperti kenampakan alam dan buatan. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media berbasis permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya pendekatan *game based learning* dalam mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya sebaiknya pengembangan konsep dan model pembelajaran berbasis permainan perlu terus dikaji dan disempurnakan. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media *Ludo Game* pada materi dan jenjang kelas yang berbeda dengan jumlah sampel yang lebih luas, serta mengembangkan versi digital yang lebih komprehensif untuk mengetahui perbandingan efektivitas antara media konvensional dan media berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Kramat 01 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes atas izin dan peluang yang diberikan guna terlaksananya kegiatan penelitian ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih juga ditujukan kepada guru kelas III yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penelitian berlangsung, serta kepada siswa kelas III yang telah turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan uji coba media pembelajaran. Selain itu, penulis turut menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, D., Kusniawan, W., Tartiburrohan, F., Fajrul, M., Munauwarah, R., & Setiawan, F. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Mengenai Pengembangan Dan Peningkatan Profesional Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 213–225. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i2.8251>
- Amelia, R., Dina, L. N. A. B., & Dewi, M. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI MADRASAH IBTIDAIYAH. 7, 172–183.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Aprilinsih, A., & Sukardi. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Ludo King terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 96 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 1117–

1123.

- Armini, N. N. S. (2025). *Inovasi Pembelajaran IPA Melalui Game Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 1, 1–10.
- Azzahra, I., Sumadi, & Atul, F. B. (2025). *Analisis kevalidan E-Booklet Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. 10, 619–628.
- Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). *Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. 4, 5066–5076.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4, 2022. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon. *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 187–194.
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021). Laman litbang.kemdikbud.go.id
- Maryanah, Kusumaningrum, S. R., Arifin, S., Mashfufah, A., & Pristiani, R. (2025). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 008 Tana Tidung*. 9(4), 1747–1757. <https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5560>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Nuryani, S., Maulana, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4, 599–603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pasaribu, S., Maria, N. S., & Hutagaol. (2025). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH: KAJIAN TEORITIS DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN MODERN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED-LEARNING)*. 8, 8440–8445.
- Prastiasa, F. R., Bahmiati, S., Putri, T. A. Y., Nugroho, Y. A., Nasiruddin, A. F. H., Khusna, I. L., & Cuhanazriansyah, M. R. (2025). *PEMANFAATAN GAME EDUKATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 395–404.
- Purwanto. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Qori, N., & Gustiana, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Emaze Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. 12(1).
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*.
- Rohmawati, M., Hidayah, E. R. S., Zulfa, H. M., & Pratiwi, I. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Pembelajaran IPA Materi Panca Indera (MONOPAN)*. 06(02).
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, A. P., Ngatmain, & Nazzalah, S. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Susanti, S. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Tarigan, S. T. B., & Siregar, H. T. (2024). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludoterhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vsd 105308 Pancur Batu T.P 2023/2024. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 3, 128.1-128.8. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

