

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG
JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD**
(Penelitian *Design & Development* Pengembangan Media Ludo Digital Materi
Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Indira Syifa Karai Handak

2009144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH CIBIRU
BANDUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG
JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD**

Oleh

Indira Syifa Karai Handak

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Guru Sekolah Dasar

© Indira Syifa Karai Handak 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

INDIRA SYIFA KARAI HANDAK

PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG

JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS V SD

(Penelitian Design & Development Pengembangan Media Ludo Digital Materi

Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

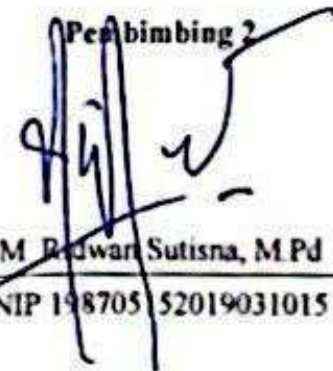
Pembimbing 1



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd

NIP 920200419920118201

Pembimbing 2



M. Ridwan Sutisna, M. Pd

NIP 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

Kampus UPI Di Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M. Pd

NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG
JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD**

(Penelitian *Design & Development* Pengembangan Media Ludo Digital Materi
Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD)

Indira Syifa Karai Handak

2009144

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan saat ini, yaitu pada era revolusi 4.0. Hal ini tentunya membuat guru harus lebih berkreasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti halnya dengan media pembelajaran digital. Tujuan dengan adanya media pembelajaran digital ini sangat relevan dengan perkembangan usia anak Sekolah Dasar khususnya kelas v, yang akan memberikan kenyamanan bagi siswa sehingga tidak terkesan jenuh ataupun monoton. Pengembangan permainan Ludo dalam bentuk digital tentunya dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengembangkan media digital secara inovatif serta menjadi daya variatif tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya pembelajaran PPKn Materi Tanggung Jawab Siswa. Metode yang digunakan yakni *Design and Development* pada platform genially. Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian adalah prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menurut Rusdi. Oleh karena itu, media ludo digital ini dikemas dalam web yang dapat diakses serta tak lupa mengikuti prosedur uji validasi dan respon dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa sesuai indikator yang merujuk pada BSNP 2017 dan dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dari penelitian. Hasil penelitian ini mendapatkan respon yang sangat baik dan layak untuk di uji cobakan pada siswa sekolah dasar dengan persentase hasil 96,02%. Adapun respon dari pengguna siswa maupun guru mendapatkan respon yang positif dengan akumulasi persentase yakni sebesar 96,65%. Berdasarkan beberapa respon tersebut media ludo digital ini mendapatkan hasil sangat baik digunakan dalam pembelajaran serta mendapatkan respon positif dari pengguna siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Media ludo digital, Konsep tanggung jawab, ADDIE

**DEVELOPMENT OF LUDO DIGITAL MEDIA MATERIAL FOR
STUDENT RESPONSIBILITY IN THE SUBJECT OF PPKN CLASS V
PRIMARY SCHOOL**

*(Research Design & Development Development of Digital Ludo Media Material
for Student Responsibilities in Civics Subjects for Class V Elementary School)*

Indira Syifa Karai Handak

2009144

ABSTRACT

This research is motivated by the development of technology in the field of education today, particularly in the era of the 4th industrial revolution. This undoubtedly requires teachers to be more creative in implementing learning. One aspect of this is the use of digital learning media, such as digital board games. The purpose of incorporating digital learning media is highly relevant to the developmental stage of elementary school children, especially in grade V, aiming to provide comfort to students and prevent boredom or monotony. Developing the Ludo game in digital form can be a suitable choice for innovatively enhancing digital media and adding a unique variety to the teaching of subjects, including Civics focusing on Student Responsibility. The methodology employed in this study is the Design and Development method using the Genially platform. The research procedure follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) according to Rusdi. Consequently, the digital Ludo game is packaged on a web platform, accessible to users, while adhering to the validation and response procedures from subject matter experts, media experts, and language experts, in accordance with the indicators referred to in the BSNP 2017 guidelines, modified as needed for this study. The research results indicate a very positive response, suggesting that the digital Ludo game is suitable for further testing with elementary school students, achieving a percentage of 96.02%. Both students and teachers responded positively to the game, accumulating a satisfaction percentage of 96.65%. Based on these responses, it can be concluded that the digital Ludo game is highly suitable for use in teaching and received positive feedback from both students and teachers in the learning activities.

Keywords: *Digital ludo media, Concept of responsibility, ADDIE*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 8 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 9 |
| 1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi | 10 |
| BAB II | 11 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 11 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 11 |
| 2.2 Media Interaktif..... | 18 |
| 2.3 Pengembangan Media Ludo Digital..... | 19 |
| 2.4 Komponen Kelayakan Ludo Digital..... | 21 |
| 2.5 Hakikat Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar | 24 |
| 2.6 Tanggung Jawab | 28 |
| 2.7 Penelitian Relevan | 30 |
| 2.8 Kerangka Berpikir | 32 |
| BAB III..... | 33 |
| METODE PENELITIAN | 33 |
| 3.1 Desain Penelitian | 33 |
| 3.2 Prosedur Penelitian..... | 34 |
| 3.3 Instrumen Penelitian..... | 39 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data..... | 39 |
| 3.5 Teknik Analisis Data..... | 49 |
| BAB IV | 51 |
| TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | 51 |
| 4.1 Temuan Penelitian | 51 |
| 4.2 Pembahasan Penelitian | 101 |
| BAB V..... | 115 |
| SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 115 |
| 5.1 Simpulan..... | 115 |
| 5.2 Implikasi | 116 |
| 5.3 Rekomendasi | 116 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 117 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 123 |

| | |
|------------------------------|------------|
| LAMPIRAN 1 | 123 |
| LAMPIRAN 2 | 134 |
| LAMPIRAN 3 | 150 |
| LAMPIRAN 4 | 174 |
| LAMPIRAN 5 | 195 |
| RIWAYAT PENULIS | 202 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Jadwal Pengembangan | 37 |
| Tabel 3.2 Teknik dan Data..... | 39 |
| Tabel 3.3 Instrumen dan Referensi..... | 40 |
| Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Isi Materi..... | 40 |
| Tabel 3.5 Angket Penilaian Isi/Materi..... | 41 |
| Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Bahasa | 42 |
| Tabel 3.7 Angket Penilaian Kebahasaan | 42 |
| Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media | 43 |
| Tabel 3.9 Angket Penilaian Kelayakan Media | 43 |
| Tabel 3.10 Instrumen Wawancara Guru | 45 |
| Tabel 3.11 Instrumen Wawancara Siswa..... | 46 |
| Tabel 3.12 Kriteria Angket Responsi Guru | 47 |
| Tabel 3.13 Angket Responsi Guru | 47 |
| Tabel 3.14 Kriteria Angket Responsi Siswa..... | 48 |
| Tabel 3.15 Angket Responsi Siswa | 48 |
| Tabel 3.16 Interpretasi skor menurut Sugiyono | 49 |
| Tabel 4.2 Garis Besar Program Media | 63 |
| Tabel 4.3 Naskah Aturan Bermain Ludo Digital..... | 67 |
| Tabel 4.4 Identitas Validator..... | 87 |
| Tabel 4.5 Saran perbaikan media oleh validator | 87 |
| Tabel 4.6 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator | 88 |
| Tabel 4.7 Saran Perbaikan materi oleh validator | 90 |
| Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator | 92 |
| Tabel 4.9 Saran perbaikan bahasa oleh validator | 92 |
| Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian bahasa oleh Validator..... | 93 |
| Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Uji Kelayakan..... | 94 |
| Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru..... | 97 |
| Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa | 98 |
| Tabel 4.14 Rekapitulasi Persentase Pengguna | 99 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Skema PPKn pada Kurikulum 2013 | 26 |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir | 32 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE..... | 34 |
| Gambar 3.2 Persentase Skala Likert | 49 |
| Gambar 4.1 Ilustrasi Kurikulum 2013 | 54 |
| Gambar 4.2 Ilustrasi karakteristik peserta didik | 55 |
| Gambar 4.3 Ilustrasi muatan materi | 59 |
| Gambar 4.4 Ilustrasi Lingkungan belajar..... | 62 |
| Gambar 4.5 Elemen Pion pada Media Ludo Digital..... | 66 |
| Gambar 4.6 Elemen soal pada Media Ludo Digital..... | 66 |
| Gambar 4.7 Search Bar Genially | 77 |
| Gambar 4.8 Tampilan awal Genially..... | 78 |
| Gambar 4.9 Tampilan Template Ludo..... | 78 |
| Gambar 4.10 Elemen Identitas dan Referensi..... | 79 |
| Gambar 4.11 Elemen Aturan Bermain | 79 |
| Gambar 4.12 Menyesuaikan template soal | 79 |
| Gambar 4.13 Memilih template soal..... | 80 |
| Gambar 4.14 Menuliskan Soal PPKn..... | 80 |
| Gambar 4.15 Memilih font yang akan digunakan..... | 80 |
| Gambar 4.16 Menyesuaikan font yang diinginkan | 81 |
| Gambar 4.17 Merubah warna tampilan..... | 81 |
| Gambar 4.18 Menambahkan elemen pion | 82 |
| Gambar 4.19 Menambahkan dadu ludo | 82 |
| Gambar 4.20 Menyisipkan gambar Garuda sebagai elemen soal | 83 |
| Gambar 4.21 Menambahkan interaktifitas pada soal..... | 83 |
| Gambar 4.22 Menyebarkan link genially ludo digital yang sudah jadi | 84 |
| Gambar 4.23 Tampilan awal canva | 84 |
| Gambar 4.24 Mencari template konsep dalam ludo di search bar canva..... | 85 |
| Gambar 4.25 Menyesuaikan template dengan naskah aturan bermain | 85 |
| Gambar 4.26 Proses Mengedit PPT di capcut beserta video penjelasan..... | 86 |
| Gambar 4.27 Dokumentasi Persiapan | 95 |
| Gambar 4.28 Dokumentasi Pelaksanaan..... | 96 |
| Gambar 4.29 Dokumentasi Pasca Pelaksanaan..... | 96 |
| Gambar 4.30 Dokumentasi Respon Guru | 98 |
| Gambar 4.31 Dokumentasi Respon siswa..... | 99 |

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Afrijan, A. P., Latifah, K. M., & Marini, A. (2022). Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 339-354.
- Alfiansyah, H. R., & Wangid, M. N. (2018). Muatan pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya membelajarkan civic knowledge, civic skills, dan civic disposition di sekolah dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 6(2), 185-194.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 1-19.
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 2.
- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan karakter hormat dan tanggung jawab pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 603.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmedy, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 110.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKN SD. *Nusantara*, 2(1), 129-138.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81-88.
- Bertens, K. (2007). *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum
- BNSP. (2017). *Standar buku ajar dan modul ajar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Chotimah, U. (2012). Alternatif Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Sebagai Upaya Mencapai Civic Intelligence, Civic Participation Dalam Civic Responsibility. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 324-333). Diperoleh dari <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/25300>

- Enny, L., & Dianawaty, D. (2019, July). Peran Teknologi Terhadap Kemajuan Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* (228). doi: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.273>.
- Haris, A., Sentaya, I. M., & Sulindra, I. G. M. (2022). Keterampilan Guru Abad 21 Dalam Mengurangi Learning Loss Pada Peserta Didik (Kajian Fenomenologis Di Sma Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Ibrahim. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sekolah Berbasis Masalah Terbuka Untuk Memfasilitasi Pencapaian Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional UNY, FMIPA UNY*. Yogyakarta. (121–132). Diperoleh dari <http://www.uny.ac.id/>
- Iriani, H., & Dewi Retno. (2010). Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Jurnal Psikologi UNAIR*, 2(2), 1–10.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 50-51.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. doi:<https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jumriati, J., Sugiati, A., & Syahrir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 31.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Junaidi, M., Wulandari, W., Rustam, R., & Sulistiawati, E. (2023, August). Peran Kemasan dan Citra Merek bagi Keputusan Pembelian. In *UMMagelang Conference Series* (pp. 203-216).
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656..
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Maharani, L. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Menumbuhkuatkan Pengetahuan Mengenai Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9387-9389.

- Mahardhika, S. & Fathoni, A.F.C.H. (2013) Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic. *Humaniora*. 4 (2). 1183–1189
- Maolia, N. M., Bramasta, D., & Andriani, A. (2019). Sikap Toleransi Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Patikraja. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 9(1), 22-29.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959-967.
- Maryati, Sri. (2020). “Inovasi Kurikulum Berdasarkan Komponen Kurikulum Strategi Dan Evaluasi.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 5(2): 51–66.
- Miarso, dan Hadi, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., Sos, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKN untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Mulyoto. (2013). *Strategi Pembelajaran Di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*. Jawa Tengah : PenaPersada.
- Nabilah, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berdasarkan Model Addie Dalam Pembelajaran Kecepatan Dan Debit Kelas V Sekolah Dasar: Penelitian Design and Development di kelas V SDN Cireundeu, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158-163.
- Narimo, S., Hastuti, D. D., & Sutopo, A. (2019). Konsekuensi Tanggung Jawab dalam Pembelajaran Matematika SMA. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 3-4.
- 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), 51-52.

- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570.
- Nugroho, A. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 8(1),14.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur : UMSIDA Press.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 224.
- Patmawati, S. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian. *Jurnal Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian*. Hal 3.
- Pratomo, I. C., Herlambang, Y. T., & Dewi, D. A. (2023). Rancang Bangun Multimedia Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran PKn dalam Materi Garuda Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(2), 93-105.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahmawati, Y. (2022). *Pengembangan Flipbook Berdasarkan Model Addie Pada Pembelajaran Ipa Mengenai Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Kelas Iii Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Ramadina, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ludo "Rangsadaya" Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Berbasis Cooperative Learning Di Sdn Srengseng Sawah 07 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA)*.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Terknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal AnNur*, 4(1),118.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sari, N. H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 459-466.
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian*

- Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 114.
- Silviani, D. (2022). Kebijakan Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Permainan Digital Ludo Untuk Anak Usia Dini Di Era 5.0. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 135-141.
- Simanjuntak, S., Tampubolon, M., & Sihotang, H. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DAN KLASIKAL TERHADAP KECERDASAN SISWA KINDERGARTEN SEKOLAH BPK PENABUR JAKARTA TIMUR. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 3.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337-2345.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah. Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242-250.
- Susdarwono, E. T. (2022). Tingkat Pemahaman Materi Pendidikan Kewarganegaraan Terkait Status Kewarganegaraan (Prinsip Ius Soli dan Ius Sanguinis). *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 1-15.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 570.
- Tanto, O. D., Hapidin, H., & Supena, A. (2019). Penanaman Karakter Anak Usia Dini dalam Kesenian Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2), 337-345. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.192>
- Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020, December). Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 193-200).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 34.
- Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 152.
- Ulfa, M. (2020). Peran Keluarga dalam konsep psikologi perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 21-22.
- 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.
- Van Gobel, V. Y., Sumampow, P. R. S., & Istifarianti, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Media Permainan Ludo. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 9(2), 117-127.

- Winarno. 2020. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39-46.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2) 287.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia*. Bandung. Universitas Telkom. Hal 3-6.
- Zubaedi, M., & Yakin, H. H. (2022). Pola Interaksi Guru PAI Dengan Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Nahdlatain: Jurnal Kependidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116.