

Nomor Skripsi: 028/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/JULI/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA DOKUYA
(LUDO SUKU DAN BUDAYA) BERBASIS *TGT*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Fadilla Dwi Sukma
2000141

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA DOKUYA
(LUDO SUKU DAN BUDAYA) BERBASIS *TGT*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Fadilla Dwi Sukma

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Fadilla Dwi Sukma
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Fadilla Dwi Sukma

2000141

**PENGEMBANGAN MEDIA DOKUYA
(LUDO SUKU DAN BUDAYA) BERBASIS TGT
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dra. Tatat Hartati, M.Ed., Ph.D.

NIDK. 8942080023

Pembimbing II

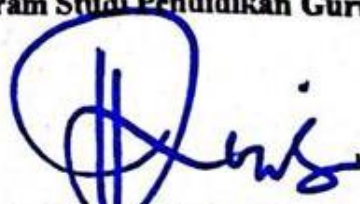


Evi Rahmawati, M.Pd.

NIP. 920200119920609201

Diketahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Fadilla Dwi Sukma

NIM. 2000141

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada jungjunan kita Nabi Muhammad SAW. dan kepada keluarganya, para sahabat, serta kita umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar” disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia guna memperoleh strata satu (S1). Namun, dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya saran dan perbaikan. Oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini kearah yang lebih baik. Semoga skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Bandung, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Fadilla Dwi Sukma

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya) berbasis TGT untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar” dengan semaksimal mungkin. Dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak bisa terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti akan mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku ketua program studi PGSD FIP UPI yang selalu memberikan saran dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswanya.
2. Prof. Dra. N. Tatat Hartati, M.Ed., Ph.D., selaku dosen wali dan dosen pembimbing I yang sudah banyak membimbing, memberikan kritik dan saran, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
3. Evi Rahmawati, M. Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, serta memotivasi selama proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Mubarak Somantri, M.Pd., Ira Rengganis, S.pd., M.Sn., dan Neli Sita, S.Pd. selaku validator yang telah bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
5. Seluruh dosen dan staff akademik PGSD FIP UPI yang selama ini telah memberikan ilmu yang bermanfaat pada saat perkuliahan.
6. Kepala sekolah dan guru kelas pada sekolah yang menjadi lokasi penelitian karena telah menerima dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV sekolah dasar.
7. Kedua orang tua tercinta, ayah Sukatma S.T., dan ibu Hamidah yang selalu memanjatkan doa untuk kelancaran penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, serta dukungan yang tak henti-hentinya. Tanpa bantuan dan dorongan mereka, peneliti mungkin tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

8. Aldi Sukmana Putra S. Ikom., selaku kakak yang selalu memberikan motivasi dan menghibur peneliti selama proses penulisan skripsi.
9. Rubianti, selaku sahabat peneliti di perantauan. Terima kasih karena sudah bersedia menemani peneliti dalam keadaan apapun serta mendorong peneliti untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Devi Aulia Oktaviani dan Deva Nurjanah, selaku sahabat seperjuangan yang senantiasa berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses penulisan skripsi.
11. Ananda Handayani, Devina Kesya Wibowo, Destria Salsabila, dan Zeika Ramadhani Deanna Putra selaku sahabat dekat peneliti yang senantiasa memberikan dukungan dan menjadi tempat berkeluh kesah.
12. Siti Nur Azizah, Indah Rasya Nabila, Marsha Ananda Trisna, dan Fidia Restu Maharani, selaku sahabat peneliti yang senantiasa menghibur peneliti saat mengalami kesulitan selama penulisan skripsi.
13. Terima kasih kepada teman-teman seperbimbingan yang senantiasa berjuang bersama, saling mengingatkan, dan saling menyemangati satu sama lain.
14. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 program studi PGSD khususnya kelas A yang telah menjalani masa-masa perkuliahan bersama.
15. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

Bandung, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Fadilla Dwi Sukma

NIM. 2000141

**PENGEMBANGAN MEDIA DOKUYA
(LUDO SUKU DAN BUDAYA) BERBASIS TGT
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA
SEKOLAH DASAR**

Fadilla Dwi Sukma

2000141

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media DOKUYA (ludo suku dan budaya) berbasis *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini dibangun berdasarkan empat indikator pemahaman konsep yaitu menjelaskan, mengklasifikasikan, mencontohkan, dan menyimpulkan dengan capaian pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode *Desain and Development* dengan 5 tahapan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket validasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media DOKUYA berbasis TGT sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi 100%, ahli media 98,2%, dan ahli pembelajaran 100 %. Ketiga penilaian tersebut termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu, jumlah rata-rata *pretest* sebesar 51,58 dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 23. Sedangkan jumlah rata-rata *posttest* sebesar 90,45 dengan skor tertinggi 100 dan terendah 75. Adapun penggunaan uji N-gain menghasilkan rata-rata sebesar 0,80 yang ada pada kategori “Tinggi”. Sehingga media pembelajaran DOKUYA berbasis TGT layak untuk digunakan serta mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ludo, *Team Games Tournament*, Pemahaman Konsep.

**DEVELOPMENT OF DOKUYA MEDIA
(TRIBAL AND CULTURAL LUDO) BASED ON TGT
TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' UNDERSTANDING
OF IPS CONCEPTS**

Fadilla Dwi Sukma

2000141

ABSTRACT

This research aims to develop DOKUYA (ludo tribe and culture) media based on team games tournament (TGT) to improve the understanding of social studies concepts of grade IV elementary school students. This learning media is built based on four indicators of concept understanding, namely explaining, classifying, exemplifying, and concluding with the learning outcomes of IPAS material cultural diversity and efforts to preserve it. This learning media development uses the Design and Development method with 5 stages of ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The data collection techniques used are interviews, validation questionnaires, and tests. The results of this study indicate that DOKUYA media based on TGT is very feasible to use. This is evidenced by the validation results of material experts 100%, media experts 98.2%, and learning experts 100%. All three assessments are included in the "Very Good" category. In addition, the average number of pretests was 51.58 with the highest score of 70 and the lowest score of 23. While the average number of posttests was 90.45 with the highest score of 100 and the lowest score of 75. The use of the N-gain test resulted in an average of 0.80 which is in the "High" category. So that the DOKUYA learning media based on TGT is feasible to use and able to improve students' understanding of social studies concepts of cultural diversity material and efforts to preserve it.

Keywords: *Ludo Learning Media, Team Games Tournament, Concept Understanding.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
2.1 Rumusan Masalah	6
3.1 Tujuan Penelitian.....	7
4.1 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.5 Permainan Ludo	13
2.2 Team Games Tournament (TGT)	14
2.2.1 Pengertian Model TGT	14
2.2.2 Langkah-Langkah Model TGT	15
2.2.3 Kelebihan Model TGT	16
2.2.4 Kelemahan Model TGT	17
2.3 Pemahaman Konsep	18
2.3.1 Pengertian Pemahaman Konsep.....	18
2.3.2 Indikator Pemahaman Konsep	19
2.4 Pembelajaran IPS	20
2.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	20

2.4.2	Hakikat Pembelajaran IPS di SD	21
2.4.3	Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	21
2.5	Materi Keragaman Budaya.....	22
2.5.1	Rumah Adat.....	25
2.5.2	Lagu Daerah	26
2.5.3	Alat Musik.....	29
2.5.4	Makanan Tradisional.....	30
2.5.5	Upaya Pelestarian Budaya.....	32
2.6	Penelitian yang Relevan	33
2.7	Definisi Operasional.....	34
2.8	Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Desain Penelitian	37
3.2	Prosedur Penelitian.....	37
3.3	Partisipan Penelitian	40
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	41
3.5	Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Temuan	55
4.1.1	Desain Awal Media DOKUYA berbasis TGT	55
4.1.2	Hasil Validasi Media DOKUYA berbasis TGT	78
4.1.3	Hasil Akhir Media DOKUYA berbasis TGT	82
4.1.4	Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Siswa.....	87
4.2	Pembahasan	91
BAB V.....		99
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		99
5.1	Simpulan.....	99
5.2	Rekomendasi	100
DAFTAR PUSTAKA.....		102
LAMPIRAN-LAMPIRAN		107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alur dan Tujuan Pembelajaran.....	23
Tabel 2.2 Contoh Rumah Adat di Indonesia.....	25
Tabel 2.3 Contoh Lagu Daerah di Indonesia.....	27
Tabel 2.4 Contoh Alat Musik Tradisional di Indonesia.....	29
Tabel 2.5 Contoh Makanan Tradisional di Indonesia.....	30
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Pembelajaran	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes Pemahaman Konsep IPS.....	47
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media.....	53
Tabel 3.6 Kategori Efektivitas <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4.1 Alur dan Tujuan Pembelajaran.....	56
Tabel 4.2 Indikator Pemahaman Konsep.....	57
Tabel 4.3 Spesifikasi Laptop.....	60
Tabel 4.4 Pengalaman Belajar Siswa.....	61
Tabel 4.5 Ukuran dan Jenis Kertas/Bahan.....	73
Tabel 4.6 Hasil Pengembangan Media DOKUYA.....	74
Tabel 4.7 Penilaian Keseluruhan.....	82
Tabel 4.8 Perbandingan Desain Gambar.....	83
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengembangan Media DOKUYA.....	84
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas IV.....	88
Tabel 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV.....	89
Tabel 4.12 Nilai <i>N-Gain</i>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	38
Gambar 4.1 Desain Latar Belakang Papan DOKUYA.....	62
Gambar 4.2 Desain DOKUYA (Ludo Suku dan Budaya).....	62
Gambar 4.3 Desain Latar Belakang Kartu Pertanyaan Bagian Depan.....	63
Gambar 4.4 Desain Latar Belakang Kartu Pertanyaan Bagian Belakang.....	64
Gambar 4.5 Elemen dan Judul Kartu Pertanyaan.....	64
Gambar 4.6 Elemen dan Isi Kartu Pertanyaan.....	65
Gambar 4.7 Desain Latar Belakang Kartu Keragaman.....	66
Gambar 4.8 Isi Kartu Keragaman.....	66
Gambar 4.9 Desain Latar Belakang Buku Panduan.....	67
Gambar 4.10 Elemen dan Judul Buku Panduan.....	67
Gambar 4.11 Isi Buku panduan.....	68
Gambar 4.12 Desain Latar Belakang Spinner.....	69
Gambar 4.13 Desain Spinner.....	69
Gambar 4.14 Desain Lembar Kerja.....	70
Gambar 4.15 Desain Latar Belakang Stiker.....	71
Gambar 4.16 Desain Stiker DOKUYA.....	71
Gambar 4.17 Kotak Penyimpanan Media.....	72
Gambar 4.18 Desain QR Code.....	72
Gambar 4.19 Desain Bidak.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	107
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	109
Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 7. Hasil Validasi Pertama Ahli Media.....	119
Lampiran 8. Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	121
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	123
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	126
Lampiran 11. Pedoman Wawancara.....	129
Lampiran 12. Hasil Wawancara.....	131
Lampiran 13. Modul Ajar.....	132
Lampiran 14. LKPD.....	139
Lampiran 15. Lembar <i>Pretest</i>	141
Lampiran 16. Sampel Hasil <i>Pretest</i>	146
Lampiran 17. Lembar <i>Posttest</i>	150
Lampiran 18. Sampel Hasil <i>Posttest</i>	155
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	159
Lampiran 20. Lembar Perbaikan Skripsi.....	161
Lampiran 21. Riwayat Hidup Penulis.....	162

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Akhmad, N. (2019). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: Alprin.
- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan.*, 2(1), 9–14.
- Andikasari, M., Tanzimah, T., & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Ips pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *Js J. Sekolah*, 6(2), 111.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2).
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: Eureka Media Aksara.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal ashri Publishing
- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A. R., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Fadilla Dwi Sukma, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA DOKUYA (LUDO SUKU DAN BUDAYA) BERBASIS TGT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hendi, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Melalui Penggunaan Media Ludo Word Game (Lwg) Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Ummi*, 13(3), 193–204.
- Inajati, A.S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 1-6.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Kemendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 14.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, M. A., Hermawati, E., Ramdhania, R., & Fitriyani, Y. (2023). Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 576–586. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17982>
- Listya, A. (2019). Konsep dan penggunaan warna dalam infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10-19.
- Maharani, D. S., Khusnunnisa, M., Widodo, S. T., & Kholifah, P. N. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi Pada Materi Keberagaman Budaya Untuk Peningkatan Kemampuan Menghafal Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sdn Pedurungan Tengah 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1837-1849.

- Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 4(1), 115-123. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5794>
- Mahmud, S. (2020). Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Marhadi, M. (2019). Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 7(2). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- 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.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nurjanah, S. I., Suwanto, W. A., & Idam Ragil, W. A. (2012). Model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada mata pelajaran IPS. *Jurnal FKIP PGSD*, 10(1), 1-7.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Prasetyo, H. E. (2021). *Cara Mudah Mengajarkan Ips Di Sd*. Tulungagung: Guepedia. www.guepedia.com
- Pratiwi, D. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.

- Puspitasari, I.A, dkk. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal fkip unmul*, 2(1). <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/>
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis*. 3(5), 239. <http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>
- Richey. R.C. & Klein. J.D. (2009). *Design and Development Research*. New York: Routledge.
- Ruqoyyah, S. dkk. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep dan Reliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Prisma*, 11(2), 538-547.
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapal. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 15.
- Sundari, K., & Andriana, S. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdit An-Nadwah Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening media Publishing.

- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Widiyanto, R. (2020). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk PGSD dan PGMI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wulandari, A. M., & Purba, R. (2021). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 2(1), 163-176.
- Yolanda, T. A., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Pecahan. *JS (Jurnal Sekolah)*, 7(3), 405–414.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.