

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DORA (LUDO NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Rizka Luliana Nurazizah

NIM 1607036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DORA (LUDO
NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Rizka Luliana Nurazizah

1607036

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Pendidikan

© Rizka Luliana Nurazizah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

i

LEMBAR PENGESAHAN

RIZKA LULIANA NURAZIZAH

Pengembangan Media Pembelajaran Dora (Ludo Nusantara) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar
disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Pupun Nuryani, M.Pd

NIP. 196006241986032001

Pembimbing II



Andhin Dyas Fitriani, M.Pd

NIP. 198507112009122006

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd

NIP. 197708272008121001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DORA (LUDO NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV 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 resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Peneliti,



Rizka Luliana Nurazizah
NIM 1607036

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah robbil'alamin, segala puji bagi Allah swt Tuhan Semesta Alam. Dengan berkat, rahmat dan karunia-Nya penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Dalam proses menjalankan penelitian ini, penulis banyak dibantu oleh orang-orang baik dan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua penulis Ibu dan Bapak yang selalu memberikan dukungan baik dari segi moral maupun material bagi penulis. Dan sangat membantu dalam berjalannya penelitian ini. Dan seluruh keluarga yang mendoakan.
2. Seluruh dosen dan staf prodi PGSD yang sudah memberikan pelayanan pendidikan terbaik kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ashar Maulana yang selalu mendukung baik dari segi energi, doa dan dukungan secara langsung dan tidak langsung sehingga membantu berjalannya penelitian ini.
4. Teman-teman kelas C di PGSD Bumi Siliwangi, yang beragam telah menuliskan cerita kehidupan penting penulis selama menjalani kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Teman-teman berbagi keluh kesah selama dikampus, Ridha, Oci, Ervina, Nadila , dan Vina yang selalu menjadi teman baik selama menjalani kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Teman-teman tempat berkeluh kesah selama hidup, Ria Andriani dan Zulfa Ika Putri yang selalu mendukung dalam segala aspek untuk cepat menyelesaikan penelitian ini.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DORA (LUDO NUSANTARA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rizka Luliana Nurazizah

1607036

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran Ludo yang di kembangkan dalam muatan pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Guru mengenai materi Pahlawanku. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) yang di kembangkan oleh Richey dan Klein (2007) dengan menggunakan model penelitian ADDIE dalam prosesnya terdapat lima fase yaitu yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (Implementasi) dan *evaluate* (Evaluasi). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Responden dalam penelitian ini terdiri dari satu ahli media, satu ahli materi, dan dua orang responden yaitu peserta didik kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil nilai yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil persentase rata-rata 95%, dan ahli materi sebesar 90% . Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media DORA masuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan IPS mengenai materi Pahlawanku pada tema 5 kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Ludo, Pembelajaran, IPS, Pahlawanku.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DORA LEARNING MEDIA (LUDO NUSANTARA) TO IMPROVE CONCEPTUAL UNDERSTANDING IN IPS CLASS IV SD

This study aims to develop and produce learning media in the form of Ludo learning media which is developed in the social studies learning load for fourth grade elementary school students. Teacher about My Hero material. This study uses the Design and Development (D&D) method developed by Richey and Klein (2007) using the ADDIE research model in a five-stage process, namely analyze (analysis), design (design), develop (development), implement (implementation), and evaluate (Evaluation). The data used in this study were interviews, observations, and questionnaires. Respondents in this study consisted of one media expert, one material expert, and two respondents, namely fourth grade students. The results of this study indicate a very good value. This can be seen from the results of the validation carried out by media experts who get an average percentage of 95%, and material experts 90%. Based on these results, it can be seen that the DORA media is included in the very good category, so it is very suitable to be used as a learning medium in social studies material in the Heroku subject on the 5 grade 4th Elementary School.

Keywords: Ludo Media, Learning, Social Studies, My Hero.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Hakikat Pengembangan Media	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan	7
2.2 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.3 Landasan Penggunaan Media.....	10
2.4 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.5 Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.6 Klasifikasi Media Pembelajaran	15
2.7 Hakikat Permainan Ludo.....	17
2.7.1 Hakikat Permainan	17

2.7.2 Manfaat Permainan	19
2.7.3 Permainan Ludo	20
2.8 Pemahaman Konsep	22
2.8.1 Tingkat-tingkat Dalam Pemahaman	25

2.8.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman.....	28
2.9 IPS Materi peninggalan Sejarah Hindu.....	30
2.10 Kerangka Berpikir.....	34
2.11 Penelitian yang Relevan.....	34
2.12 Definisi Operasional.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Prosedur Penelitian.....	37
3.3 Partisipan Penelitian.....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1 Lembar Catatan Kerja	43
3.4.2 Lembaran Validasi Ahli.....	45
3.4.3 Tanggapan Siswa Sekolah Dasar	47
3.5 Instrumen Penelitian.....	47
3.5.1 Lembar Catatan Kerja	47
3.5.2 Angket.....	48
3.5.3 Pedoman Wawancara	48
3.6 Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil	51
4.1.1 Deskripsi Pengembangan Desain Media DORA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar	51
4.1.1.1 Analisis.....	54
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Media DORA	57
4.1.1.3 Desain Media Permainan DORA	59
4.1.1.4 Pengembangan Media	61
4.1.1.5 Hasil Desain	67
4.1.2 Deskripsi Hasil Pengembangan terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan pada Muatan Pembelajaran IPS di Kelas IV	68
4.1.3 Validasi Tahapan Kedua	73
4.1.4 Hasil Validasi Tahapan Kedua Pengembangan DORA.....	75
4.2 Pembahasan.....	76

4.2.1 Pembahasan Analisis.....	76
4.2.2 Pembahasan Desain.....	77
4.2.3 Pembahasan Pengembangan	78
4.2.4 Pembahasan Implementasi	78
4.2.5 Pembahasan Evaluasi	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Implikasi.....	81
5.3 Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Pengembangan Produk berdasarkan Prosedur ADDIE	44
Tabel 3.3 Skoring Skala Guttman	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.6 Interpretasi Data Validasi.....	50
Tabel 4.1 Fase Analisis dan Desain Media DORA.....	51
Tabel 4.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas 4 SD	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4.4 Hasil Validasi	71
Tabel 4.5 Penilaian Para Ahli	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Permainan Ludo.....	21
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Perhitungan Presentase.....	49
Gambar 4.1 Pertanyaan	59
Gambar 4.2 Bonus Materi	60
Gambar 4.3 Bonus Materi 2	60
Gambar 4.4 <i>Cover Board Game DORA</i>	61
Gambar 4.5 Isi <i>Board Game DORA</i>	62
Gambar 4.6 <i>Cover</i> Panduan Pertanyaan	63
Gambar 4.7 Panduan Pertanyaan	64
Gambar 4.8 Kartu Pertanyaan	65
Gambar 4.9 Kartu Bonus Materi	66
Gambar 4.10 <i>Cover Board Game</i>	67
Gambar 4.11 Isi <i>Board Game</i>	67
Gambar 4.12 <i>Cover</i> Buku Panduan.....	67
Gambar 4.13 Isi Buku Panduan	67
Gambar 4.14 <i>Cover</i> Kartu Pertanyaan	68
Gambar 4.15 Isi Kartu Pertanyaan	68
Gambar 4.16 <i>Cover</i> Kartu Bonus Materi	68
Gambar 4.17 Isi Kartu Bonus Materi.....	68
Gambar 4.18 Sebelum Diperbaiki.....	74
Gambar 4.19 Setelah Diperbaiki	74
Gambar 4.20 Sebelum Diperbaiki.....	74
Gambar 4.21 Setelah Diperbaiki	74
Gambar 4.22 Sebelum Diperbaiki.....	74
Gambar 4.23 Setelah Diperbaiki	74
Gambar 4.24 <i>Cover Board Game</i>	75
Gambar 4.25 Isi <i>Board Game</i>	75
Gambar 4.26 <i>Cover</i> Buku Panduan.....	75
Gambar 4.27 Isi Buku Panduan	75
Gambar 4.28 <i>Cover</i> Kartu Pertanyaan	76

Gambar 4.29 Isi Kartu Pertanyaan	76
Gambar 4.30 <i>Cover</i> Kartu Bonus Materi	76
Gambar 4.31 Isi Kartu Bonus Materi	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Wawancara Kebutuhan Guru.....	89
Lampiran 2. Analisis Kebutuhan Guru	90
Lampiran 3. Worklog Desain Awal	92
Lampiran 4. Worklog Desain Akhir	94
Lampiran 5. Garis-garis Besar Program Media	99
Lampiran 6. RPP Penggunaan Media DORA	100
Lampiran 7. Instrumen Ahli Media	120
Lampiran 8. Penilaian Ahli Media	123
Lampiran 9. Instrumen Ahli Materi	126
Lampiran 10. Penilaian Ahli Materi.....	129
Lampiran 11. Instrumen Wawancara Siswa	132
Lampiran 12. Dokumentasi.....	133
Lampiran 13. Format Perbaikan.....	134
Lampiran 14. Riwayat Hidup.....	135

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Afandi, M. 2015. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Unissula Press.
- Afrianti, Sulis. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo I(1)*. Riau : Jurnal Pendidikan.
- Akbar, Sa'dun & Sriwijaya. 2010 . *Pengembangan kurikulum dan Pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Cipta Medi.
- Alvira, P. Pejo, E., dkk. 2 *Pretreatment Technologies For An Efficient Bioethanol Production Process Based On Enzymatic Hydrolysis : A.Review*. *Bioresource Technology* 10 : 4851-4861.
- Anderson, L.W dan Krathwohl, D.R. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Aprilia Nur Fajar Jihan. 2019. *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (7)*. Semarang: Mimbar PGSD Undiksha.
- Arsyad, Azhar 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajagrafindoPersada.
- Arief S, Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada,
- Ariyana et al., 2018.*Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*, Kemendikbud
- Bagus, Radian. 2014. *Kerucut pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale*. [online]. Diakses dari <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>.
- Bahri. 2008. *Konsep dan Definisi Konseptual*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Diana, Chalil dan Riantri Barus. *Analisis Data Kualitatif*. Medan : USUpres.
- Dahar. 2006. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Afabeta
- Desmita . 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineke Cipta.

- Elwien Sulistya Ningrum dan Ahmad Yusuf Sobri. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar (24)*. Malang: Manajemen Pendidikan
- Ellis, T.J & Levy, Y. 2010. *A Guide For Novice Research: Design And Development Research Methods. Proceedings Of Informaing Scince & IT Education Confrence (InSITE)*.
- Fatimah, S. 2017. *Analisis Pemahaman Konsep IPA Berdasarkan Motivasi Belaaar, Keterampilan Proses Sains, Kemampuan Multipresentasi, Jenis Kelamin, Dan Latar Belkang Sekolah Mahasiswa Calon Guru SD*. Kebumen : FKIP UNS.
- Fauziah. 2017. *Penggunaan Media Relia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. (skripsi). Bandung.
- Hasan, S.H .1995. *Pendidikan Ilmu sosial*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Hajidi, M. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar*. (skripsi). Bandung.
- Huda, M. 2016. *Model- Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Malang : Pustaka Pelajar .
- Husnul, Khatimah. 2013. *DODO (DOMINO LUDO); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar Di Era Sustainable Development Goals. Vol. 3*. Makassar: Jurnal PENA.
- Herawat, H. 2008. *Penentuan Umur Simpan Pada Produk Pangan 27(4)*. Jurnal Litabng : Jawa Tengah
- Hermawan, dkk. 2010. *Marketing 4.0 Bergerak dari Tradisonal ke Digital*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kesumawati, N. 2008. *Pemahaman Konsep Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. Volume 3 . No.2*. Palembang: Universitas PGRI Palembang
- Kustandi, Cecep & Sujipto.2011. *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Komalasari, Kokom .2011. *Pembelajaran Konstektual. Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kristianti, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negertiku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

- Lestari, N.D .2018. *Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aaudio Visual Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar*. (Skripsi). Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lisiswanti, Riika, dkk. 2015. *Pernana Media Dalam Pembelajaran*. Lampung : Jurnal Kesehatan.
- Lusi, Susanti dan Nike, Aulia. 2013. *Evaluasi Kenyaman Termal Ruang Sekolah SMA Negri di Kota Padang, 12(1)*. Padang : Jurnal Optimasi Ssitem
- Mayke, S. Tedja Saputra. 2001. *Bermain. Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Mufida, Miftahul Jannah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Fisika.
- Monica, widya alya & Qurrotaini, Lativa. 2019. *Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permaianan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan*. Prosiding Semnasfip.
- Nasution. 2006. *Metode Penelitian Naturalistik-kuantitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ningsih, Sri Armiyanti & Pritandhari, Meyta. 2019. Pengembangan media. *Jurnal Promosi*. 7 (1). 50.
- Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Aliyah*
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar, Jakarta: Rajawali Pers*.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rasimin, dkk. 2013. *Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Trust Pelajar
- Razali M. Thaib. 2015. *Inovasi Kurikulum dalam Pengembangan Pendidikan (Banda Aceh: Jurnal Edukasi Vol.1)*
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rifqi, S dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII*. 2(1). h.6. Jurnal Pendidikan. Universitas Sebelas Maret : Surakarta
- Rivai, Ahmad & Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Risandi .2016. *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penggunaan Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran IPS*. (skripsi). Bandung
- Rudi, Susilana dan Cepi, Riyani. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Ruseffendi, T.E. 1980. *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sadiman, A.S. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S .2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Silver, H.F., dkk. 2007. *Strategi-strategi Pengajaran*. Jakarta : PT indeks.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&d*. Bandung: Nusa Media.
- Sumantri, Numan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuann Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 3(1)*. Jurnal Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Metro
- Suraji, S., Maimunah, M., & Saragih, S. 2018. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*. *Suska Journal of Mathematics Education, 4(1), 9-16*. Riau : Universitas Riau.
- Susanto, Ahmad. 2016 . *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Susilani, A. T., Wibowo, T. A. 2015. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Graha Cendekia : Yogyakarta.
- Sutarto. 2015. *Dasar – dasar organisasi, cetakan Keduapuluh Tiga*. Yogyakarta: UGM Press.
- Soejadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Bandung: Dirjen Dikti Depdiknas
- Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructuional Technology and Media for Learning*. Upper saddle river, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Wati,Rima Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.

Wening Niki Yuntari, *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 23, 2019) h.9.