

006/S/PGSD/-REG/6A/JANUARI/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *KING LUDO* PADA PEMBELAJARAN IPS  
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



Oleh

Imas Refma Rahmi Latifah

1808490

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *KING LUDO* PADA PEMBELAJARAN IPS  
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Imas Refma Rahmi Latifah

Sebuah laporan penelitian yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

©Imas Refma Rahmi Latifah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

**LEMBAR PENGESAHAN  
IMAS REFMA RAHMI LATIFAH**

**PENGEMBANGAN MEDIA *KING LUDO* PADA PEMBELAJARAN IPS  
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

**Pembimbing I**



**Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.**

**NIP. 195910121981101002**

**Pembimbing II**



**Ari Arasy Magistra, M.Pd.**

**NIP. 920200119910203101**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Bumi Siliwangi**



**Dwi Hervanto, M.Pd.**

**NIP. 197708272008121001**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media *King ludo* pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar 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 resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

**Imas Refma Rahmi Latifah**

1808490

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh,*

*Alhamdulillah Rabbil'alamin*, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT. Karena izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *King ludo* pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik ataupun saran yang bersifat membangun guna pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

*Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Bandung, Januari 2023

Peneliti,

Imas Refma Rahmi Latifah

1808490

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *King ludo* pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Heryanto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
2. Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed., selaku dosen pembimbing I dan dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama masa studi dan proses penyusunan skripsi.
3. Ari Arasy Magistra, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memotivasi, kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Kersamanah yang telah menerima kehadiran peneliti dengan keramahan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Dosen ahli media, Bapak Mubarak Somantri, M.Pd., yang merupakan dosen IPS di Program PGSD FIP UPI yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.

7. Dosen ahli materi IPS, Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., yang merupakan dosen IPS dan PKN di Program studi PGSD FIP UPI yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.
8. Guru Kelas IV sebagai ahli praktisi, Ibu Maya Karmilasari, S.Pd, yang merupakan guru kelas di SD Negeri Kersamanah yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu penelitian dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua tercinta, Alm Bapak Ruhiyat Ali Furqon, S.Ag. dan Ibu Euis Masitoh yang selalu senantiasa memberikan doa serta ridha disetiap waktu, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, pengertian yang luar biasa, dan dukungan berupa dukungan moral dan material, dukungan semangat, dan banyak hal yang tidak dapat peneliti balas dengan hal apapun atas kebaikan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan keselamatan dunia maupun akhirat.
10. Kakak tersayang, Cecep solahudin, S.Pd.I., Ani Rohayani, S.Pd.I., dan Hasan Anshori yang telah memberikan semangat dan perhatiannya serta kesabarannya kepada peneliti selama masa studi dan penulisan laporan penelitian ini.
11. Asep Jenal Mutakin, teman berjuang yang selalu sabar mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan berupa motivasi, saran serta material selama awal masa studi sampai saat ini.
12. Sri Nurleni, sahabat semasa SMK yang selalu mendengarkan cerita keluh kesah, memberikan dukungan berupa motivasi dan semangat agar dapat segera menyelesaikan laporan penelitian ini.
13. Andini Khairunnisa, teman seperjuangan yang senantiasa berbagi ilmu serta pandangan pada setiap permasalahan dan bersama melalui rangkaian cerita selama masa studi hingga saat ini.
14. Revita Fitria, dan Salma Fitria Shabrina, selaku teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, berbagi perhatian dan menciptakan rangkaian cerita indah selama masa studi.

15. Alfiatul Zahra, Cita Dewi Aditya dan Dimas Nugraha selaku teman selama penyusunan laporan penelitian dan banyak membantu peneliti dalam penyusunan laporan penelitian ini.
16. Teman-teman bimbingan bersama dalam penyusunan laporan penelitian yang sudah selalu membagikan ilmu, mengingatkan, memberikan motivasi dan bertukar pikiran mendiskusikan untuk menyusun laporan penelitian yang baik dan sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing.
17. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 Program studi PGSD FIP UPI khususnya teman-teman kelas C yang telah menjadi saksi peneliti menjalani masa-masa perkuliahan yang penuh perjuangan haru dan berbagi canda tawa.
18. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.



**PENGEMBANGAN MEDIA *KING LUDO* PADA PEMBELAJARAN IPS  
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR  
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Imas Refma Rahmi Latifah  
1808490

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya partisipasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia bahkan daerah tempat tinggalnya karena siswa lebih tertarik terhadap bermain dari pada belajar dengan kegiatan pembelajaran yang digunakan masih dengan cara konvensional yang kurang efisien yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat menarik partisipasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media *King ludo*. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (Desain and Development) dengan model yang dikembangkan oleh Richey and Klein. Tahapan dalam melakukan penelitian ini menggunakan angket validasi ahli. Subjek uji coba yang dilakukan secara terbatas sejumlah 8 siswa kelas IV SD Negeri Kersamanah. Dalam proses pengembangannya, media melalui dua kali proses validasi untuk mendapatkan desain akhir dengan satu kali revisi dari ahli materi untuk meningkatkan kualitas materi pada media. Hasil persentase rata-rata validasi ahli 99,15% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba media *King ludo* menunjukkan adanya peningkatan dari hasil validasi ahli praktisi dengan persentase nilai 98,8% dengan kategori “Sangat Baik”. dari hasil tersebut, media *King ludo* sangat layak digunakan. Namun demikian rekomendasi untuk peneliti selanjutnya bahwa bobot bahan dan ukuran media dapat dikembangkan lebih lanjut, agar lebih menarik dan efisien.

**Kata Kunci:** Media *King ludo*, Partisipasi belajar, Pembelajaran IPS

**DEVELOPMENT OF KING LUDO MEDIA IN SOCIAL STUDIES  
LEARNING TO IMPROVE LEARNING PARTICIPATION OF  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By

*Imas Refma Rahmi Latifah*

1808490

**ABSTRACT**

*The lack of student learning participation in Social Studies learning, especially in the subject of ethnic and cultural diversity in Indonesia and even the area where they live because students are more interested in playing than learning with learning activities that are used still in a conventional way that is less efficient, namely the lack of utilization of learning media which can effectively attract student learning participation. The learning media developed is King ludo media. The research method used is D&D (Design and Development) with a model developed by Richey and Klein. The stages in conducting this research used an expert validation questionnaire. The test subjects were conducted in a limited number of 8 grade IV students at Kersamanah Public Elementary School. In the development process, the media went through two validation processes to get the final design with one revision from the material expert to improve the quality of the material in the media. The results of the average percentage of expert validation are 99.15% in the "Excellent" category. The results of the King ludo media trial showed an increase from the expert practitioner validation results with a percentage score of 98.8% in the "Excellent" category. from these results, King ludo media is very feasible to use. However, the recommendation for future researchers is that the weight of the material and the size of the media can be developed further, to make it more attractive and efficient.*

**Keywords:** *King ludo media, Learning Participation, Social Studies learning*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.4.2 Manfaat Praktis .....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.2 Permainan <i>King ludo</i> .....	8
2.2.1 Pengertian Permainan <i>King ludo</i> .....	8
2.2.2 Kelebihan Permainan <i>King ludo</i> .....	9
2.2.3 Kekurangan Permainan <i>King ludo</i> .....	11
2.3 Pembelajaran IPS.....	11
2.3.1 Pada Hakikatnya Pembelajaran .....	11
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	12

2.4 Partisipasi Belajar .....	13
2.4.1 Pengertian Partisipasi Belajaran .....	13
5.1.2 Bentuk-bentuk Partisipasi Belajar .....	14
2.4.3 Jenis-jenis Partisipasi Belajar .....	14
2.5 Penelitian yang Relevan .....	15
2.6 Definisi Operasional .....	16
2.6.1 Media <i>King ludo</i> .....	16
2.6.2 Partisipasi Belajar .....	16
2.7 Kerangka Berfikir .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1    Desain Penelitian .....	18
3.2    Prosedur Penelitian .....	18
3.3    Partisipasi Penelitian .....	26
3.4    Prosedur Pengumpulan Data .....	26
3.5    Instrumen Penelitian .....	34
3.6    Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1    Temuan Desain Media <i>King ludo</i> .....	38
4.1.1    Fase Perencanaan .....	38
4.1.2    Fase Produksi .....	59
4.2    Pembahasan Desain Media <i>King ludo</i> .....	70
4.2.1    Fase Perencanaan .....	70
4.2.2    Fase Produksi .....	71
4.3    Temuan Hasil Validasi Ahli .....	72
4.3.1    Validasi Ahli Media .....	72
4.3.2    Validasi Ahli Media .....	75
4.4    Pembahasan Hasil Validasi Ahli .....	77
4.5    Temuan Hasil Penggunaan Media <i>King ludo</i> Uji terbatas .....	78

4.5.1	Perencanaan Pembelajaran .....	78
4.5.2	Proses Pembelajaran.....	79
4.5.3	Penggunaan media <i>King ludo</i> .....	82
4.5.4	Partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SD .....	83
4.6	Pembahasan hasil penggunaan media <i>King ludo</i> uji terbatas .....	87
4.6.1	Perencanaan Pembelajaran.....	87
4.6.2	Proses Pembelajaran.....	87
4.6.3	Penggunaan media <i>King ludo</i> .....	88
4.6.4	Partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SD .....	88
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		89
5.5	Simpulan.....	89
5.6	Rekomendasi .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....		91
LAMPIRAN.....		94

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Komposisi Media <i>King ludo</i> Sebelum dikembangkan .....	20
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	27
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media .....	28
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal.....	29
Tabel 3. 6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
Tabel 3. 7 Skala Likert .....	37
Tabel 3. 8 Kategori kualitas Media <i>King ludo</i> .....	37
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti.....	39
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar .....	40
Tabel 4. 3 Indikator Pencapaian Kompetensi.....	40
Tabel 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	41
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media .....	73
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	76
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Nilai.....	78
Tabel 4. 8 Kegiatan Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Ahli Praktisi .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model PPE.....	19
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba .....	29
Gambar 4. 1 Desain Grafis Lapisan pertama papan media <i>King ludo</i> .....	42
Gambar 4. 2 Desain Grafis lapisan kedua papan media <i>King ludo</i> .....	42
Gambar 4. 3 Desain Grafis lapisan ketiga papan media <i>King ludo</i> .....	43
Gambar 4. 4 Desain Grafis penggabungan lapisan papan media <i>King ludo</i> .....	43
Gambar 4. 5 Desain Grafis Komponen-komponen pada papan media <i>King ludo</i>	44
Gambar 4. 6 Desain Grafis papan media <i>King ludo</i> .....	45
Gambar 4. 7 Desain Grafis Pion.....	45
Gambar 4. 8 Desain Grafis Dadu .....	46
Gambar 4. 9 Desain Grafis Kotak Misteri.....	46
Gambar 4. 10 Desain Grafis Mahkota.....	47
Gambar 4. 11 Desain Cover Buku Panduan Bermain <i>King ludo</i> .....	47
Gambar 4. 12 Penyusunan Materi dan Soal di Microsoft word.....	48
Gambar 4. 13 Proses Pembuatan Buku Panduan di Canva .....	49
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Materi Ajar .....	49
Gambar 4. 15 Proses Desain Gambar yang siap di Cetak .....	50
Gambar 4. 16 Proses Pencarian pencarian gambar yang akan di Cetak.....	50
Gambar 4. 17 Proses pemotongan impraboard .....	60
Gambar 4. 18 Proses penempelan stiker pada karton.....	60
Gambar 4. 19 Anyaman bambu .....	61
Gambar 4. 20 Proses pembuatan atap/genteng.....	61
Gambar 4. 21 Stiker motif batik.....	62
Gambar 4. 22 Stiker simbol .....	62
Gambar 4. 23 Proses pembuatan bola angka.....	63
Gambar 4. 24 Proses pembuatan pion.....	63
Gambar 4. 25 Tampilan papan media <i>King ludo</i> .....	64

Gambar 4. 26 Tampilan papan tari tradisional.....	64
Gambar 4. 27 Tampilan papan kesenian tradisional .....	65
Gambar 4. 28 Tampilan papan alat musik dan lagu tradisional.....	65
Gambar 4. 29 Tampilan papan makanan tradisional.....	66
Gambar 4. 30 Tampilan papan rumah adat .....	66
Gambar 4. 31 Tampilan Mahkota .....	67
Gambar 4. 32 Tampilan pion .....	67
Gambar 4. 33 Tampilan buku panduan bermain <i>King ludo</i> .....	68
Gambar 4. 34 Tampilan catatan keterangan.....	68
Gambar 4. 35 Tampilan Dadu.....	69
Gambar 4. 36 Tampilan kotak misteri.....	69
Gambar 4. 37 Tampilan bola angka .....	69
Gambar 4. 38 Tampilan papan media <i>King ludo</i> saat dilipat.....	70
Gambar 4. 39 Materi keragaman suku bangsa .....	82
Gambar 4. 40 Penggunaan produk media <i>King ludo</i> .....	83
Gambar 4. 41 Diagram lingkaran hasil validasi ahli praktisi.....	87



## DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, F., & Ahmed, M. (2011). Complexity analysis and playing strategies for Ludo and its variant race games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games*. 134– 141.
- Badan Pusat Statistik. (2021). Persentase Anak Usia 5 Tahun keatas yang Mengakses Internet Menurut Tujuan. *Databoks.datakita.co.id* . 19 November 2021.
- Dasopang, M,D. & Pane.A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2). 2460-2345
- Dewa, I.G.S.T.A.A.S., G.S Hermawan dan I W. Sadyana. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang bagi Pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Volume 3 (3). Hlm 365-373.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. 1(4).
- Hanafy, M,S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79.
- Iwan. (2018). Peningkatan Hasil belajar IPS Melalui pembelajaran Bermain *King ludo* Clasroom action research V SDN Pantai Harapan Jaya 01 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi. Tesis: UNJ.
- Iqra. M. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jihan, dkk. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGDS Undiksha*. Vol 7 (2).
- Maisyarah. E, & Firman. F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol 4 (1). Hal 32-38
- Maulana. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran Konsep Kegiatan Ekonomi Siswa di Kelas VSD. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Monica, W.A. & Qurrotaini. L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi berupa Permainan DONA (Ludo Fauna) pada Materi Daur Hidup Hewan. Seminar Nasional Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Nugrahani. R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*. Vol 36 (1).
- Nurjanah, S. dan Sumarni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-citaku Kelas IV di MI AL Busyro. *Premiere*. Volume 2 (1). Hlm 31-42.
- Rahmadani. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2005 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Cet. 1; Jakarta: PR Indonesia.
- Richey. R,C. & Klein. J,D. (2007). *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates. Inc., Publishers. New Jersey.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI.
- Sudrajat, dkk. (2020). Meningkatkan Kreativitas dan inovasi bagi guru-guru SD pada pembelajaran muatan IPS melalui pengembangan media pembelajaran *King ludo* berbasis kurikulum 2013 di Kota Tangerang Selatan. *Journal Civics and Social Studies*. Vol 4 (2). 6655-8953
- Sukmadinata, N. S. (2013) *Metode Penelitian Pengembangan*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Rosidah, dkk. (2014). Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika*. Vol 1 (1). Tasikmalaya; Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusmiati. D. (2019). Hakikat, Landasan Filosofis, Perkembangan dan Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah OSF*.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

- Setyani, M,R. & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar. Jurnal UHAMKA. Vol 1.
- Utami, I.K. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 8 (3). Hlm 581-590.
- Zalyana. (2016). Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme dan Konstruktivisme). Jurnal Al-hikmah,13(1). 1412-5382.