

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik (Rigianti et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran setiap guru mengharapkan agar peserta didiknya dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Namun, dalam perjalanan mengajar, para guru SD sering dihadapkan pada tantangan kesulitan belajar selama proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perilaku peserta didik. Perilaku yang kerap ditunjukkan pada saat pembelajaran berlangsung, seperti kejenuhan, sulit berkonsentrasi, mudah lupa, tidur saat guru menjelaskan dan cepat lelah. Beberapa contoh perilaku tersebut menghambat proses belajar bahkan menghambat pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan oleh guru (Hendriani, 2025).

Banyaknya materi yang berupa hafalan membuat peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran IPS terlalu banyak materi dan sulit untuk memahaminya. Hal ini dapat menimbulkan berbagai masalah mulai dari peserta didik tidak paham akan konsep materi IPS yang dipelajari hingga berakibat pada hasil belajarnya (Regiani et al., 2023). Dampak yang terjadi antara lain menurunnya konsentrasi, berkurangnya motivasi, dan penurunan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai kehidupan sosial, budaya, sejarah, dan geografi, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami peran mereka dalam masyarakat. Namun, pada pelaksanaannya proses pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang

menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pendekatan konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Syafira et al., 2024).

Minat sangat penting diterapkan dalam diri peserta didik, sebab dengan adanya ketertarikan peserta didik akan berusaha lebih keras dalam belajarnya. Untuk meningkatkan minat belajar, maka akan bergantung pada cara penyampaian materi pembelajaran diantara pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk membantu dan membimbing dengan komunikasi yang sederhana agar peserta didik mudah memahami pembelajaran yang disampaikan (Muliani et al., 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada SD Madinatul Ilmi yang berlokasi di Jalan Legoso Raya No. 26, Pisangan, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, maka telah dilakukan wawancara kepada Ibu SW selaku wakil kepala sekolah. Wawancara tersebut disertai dengan kegiatan observasi yang dilaksanakan pada November 2025, pukul 08.00–10.00 WIB. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas V masih menggunakan metode ceramah. Adapun pada kesehariannya, tidak digunakan media pembelajaran yang mampu mendorong motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran hanya berupa gambar maupun video *youtube* yang ditampilkan bahkan tidak melalui *powerpoint*. Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis, menurunnya motivasi belajar, serta kesulitan dalam menghubungkan antar konsep dengan kehidupan nyata.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran ini sangat erat kaitannya dengan tahap perkembangan kognitif. Menurut Jean Piaget bahwa peserta didik kelas V berada pada tahap operasional konkret yang terjadi rentang usia 7-11 tahun. Maka, dibutuhkan media pembelajaran secara fisik untuk membantu dalam menghubungkan konsep abstrak dengan aktivitas logis dan sistematis (Marinda, n.d.). Melalui pembelajaran konstruktivisme, peserta didik mendapatkan kesempatan lebih luas untuk berpartisipasi di kelas, mengembangkan potensi serta pada aspek estetika secara mendalam melalui pembentukan sikap yang terbuka. Hal ini sangat berkaitan erat dengan media pembelajaran berbasis ludo yang dapat dilakukan, baik secara individu maupun kelompok (Azzahra, Tsuroyya et al., 2025).

Pada prosesnya, pembelajaran IPS hanya menekankan kepada materinya dan lebih fokus terhadap penjelasan dari guru (*teacher centered*) sedangkan peserta didik memperhatikan. Berikutnya, peserta didik diberi tugas untuk menghafal, membaca serta mencatat apa yang diperintahkan oleh guru. Peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang suatu keberagaman sosial, budaya, agama, suku serta persebaran sumber daya alam (Afinatussakinah et al., 2024). Peran guru sangat penting dalam pendidikan, mulai dari merencanakan kegiatan belajar, memilih strategi dan model yang tepat, hingga menciptakan suasana kelas yang aman, nyaman, dan mendukung peserta didik (Qodariyah et al., 2025). Pada praktiknya, guru sering menghadapi kendala dalam menyampaikan materi dengan sangat menarik dan penuh konseptual (Suyanti et al., 2025).

Setiap jenjangnya, mata Pelajaran IPS selalu memiliki karakteristik bahan bacaan yang banyak. Kejadian yang banyak terjadi, membuat para peserta didik pada akhirnya tidak paham mengenai materi yang sedang dipelajari. Melihat kondisi yang dihadapi, pembelajaran IPS sepantasnya mulai membenahi diri, baik bergeser dari tatanan epistemologi ke arah pengembangan inovasi dan menjadi solusi bagi perkembangan pendidikan IPS ke depannya (Afinatussakinah et al., 2024). Hal tersebut dikarenakan melalui sebuah Pendidikan, anak-anak akan diajarkan bagaimana menumbuhkan karakter yang baik, sebagaimana disebutkan dalam UU. No. 20 tahun 2003 (Rahman et al., 2022). Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal (Rudianto et al., 2022). Upaya sadar dapat ditunjukkan dalam bentuk partisipasi aktif serta motivasi para peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, diperlukan sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ada tersebut. Adapun solusi yang diberikan, melalui media pembelajaran secara konkret yang dapat dilihat secara nyata oleh para peserta didik. Terutama jika media pembelajaran dirancang dengan konsep permainan. Media pembelajaran memiliki potensi besar dalam memvisualisasikan konsep abstrak, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Hal tersebut dikarenakan pada penggunaan media pembelajaran terdapat tahap orientasi pembelajaran yang sangat membantu mengefektifkan penyampaian pesan maupun isi dari materi yang dipelajari (Syafira et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran dalam bentuk permainan sangat dibutuhkan untuk menerapkan konsep materi yang sulit dipahami oleh peserta didik dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan bermain, peserta didik menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan yang kompleks dan memiliki berbagai aspek strategi untuk dimainkan. Ludo menjadi salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan, baik secara individu maupun kelompok. Secara psikologis, ludo terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Permainan ludo dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran bagi peserta didik agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan (Duarmas et al., 2022). Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Genduk Gita Aprilia (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Game Pada Pembelajaran IPS Bagi Peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah Kauman” menunjukkan bahwa media ludo yang dikembangkan melalui metode R&D dengan model ADDIE memperoleh kriteria “Sangat Baik” berdasarkan validasi ahli, guru, dan peserta didik, dengan rata-rata penilaian akhir sebesar 95 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sehingga mampu memperkuat bahwa media ludo layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Adapun dengan dilakukannya sebuah inovasi pada media permainan ludo ini, selanjutnya dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya yang akan mampu dikembangkan secara menarik. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan

media pembelajaran LUTION (ludo education) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD?
2. Bagaimana desain media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka akan dijabarkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui analisis media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD.
4. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran LUTION (ludo *education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD.

5. Untuk mengetahui evaluasi media pembelajaran LUTION (*ludo education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran LUTION (*ludo education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pembuatan media pembelajaran LUTION (*ludo education*) ini diharapkan dapat menambah sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan dan sumber pengetahuan, adanya untuk mendorong motivasi dalam pemahaman belajar pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya, serta menjadi sumbangan pemikiran dan tolak ukur kajian pada penelitian lebih lanjut dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman baru, dorongan motivasi dalam belajar serta memahami dengan mudah pada materi tentang Indonesiaku Kaya Hayatinya.

- b. Bagi Guru

Untuk menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang menyenangkan, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

- c. Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan baru bagi peneliti khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran LUTION (*ludo education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS Kelas V.

- d. Bagi Sekolah

Menjadi wawasan baru terkait media pembelajaran yang inovatif dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dengan model pembelajaran dan media yang akan digunakan.

E. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pendidikan tentu tidak mudah dalam mencapai tujuan Pendidikan nasional. Permasalahan Pendidikan di Indonesia begitu kompleks, salah satu permasalahannya, yaitu kondisi peserta didik yang merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana, yakni segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran. Guru dapat memilih dan membuat sendiri media apa yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran IPS di kelas.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial, didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat (Rigianti et al., 2023). Pendidikan IPS di Sekolah Dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam seluruh aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS mengenai bagaimana kehidupan masyarakat manusia yang dilakukan secara sistematis.

Dengan demikian, peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik peserta didik mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Novianti et al., 2023). Pada fase *transfer* tugas, destablisasi pengetahuan, dan pernyataan masalah, sebuah media pengajaran pertama-tama merupakan alat pendukung bagi guru untuk membangun situasi masalah, menciptakan minat kesadaran dan motivasi aktivitas peserta didik (Saleh et al., 2023).

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru dalam memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satu yang dapat diandalkan adalah *game* atau permainan. *Game* atau permainan dikenal sebagai aktivitas, baik fisik maupun kognitif yang sifatnya tidak membosankan. Dengan bermain, peserta didik menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi.

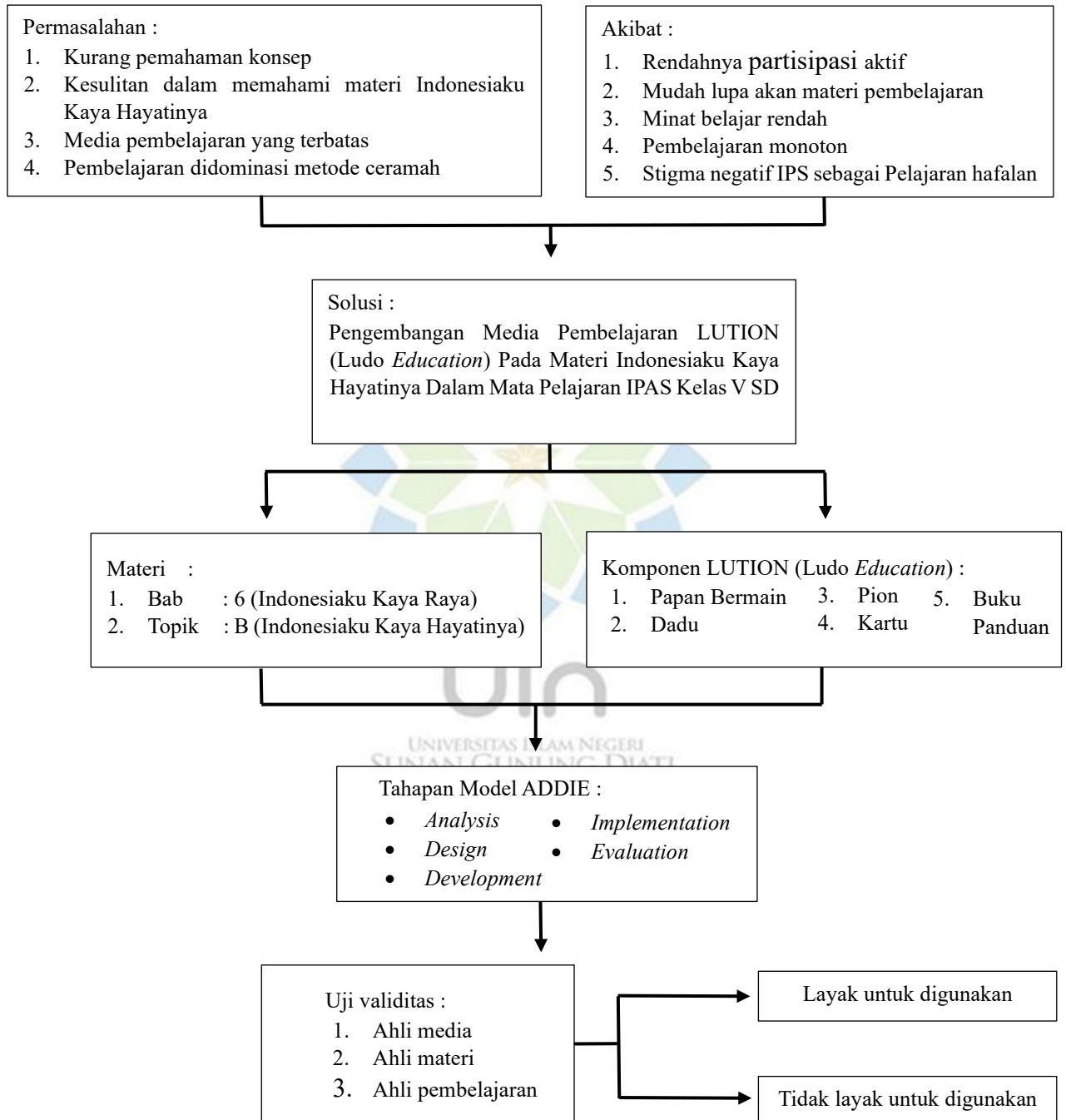
Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan oleh peneliti tidak lain berupa media pembelajaran LUTION (ludo *education*) dalam pengembangan berbentuk *board game* (Duarmas et al., 2022). Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2-4 orang dengan menggunakan dadu dan perlunya strategi untuk memindahkan pion. Permainan ludo dapat diadaptasikan sebagai media pembelajaran dengan menambahkan kartu misi dan kartu pertanyaan yang berisi materi pelajaran IPS.

Secara klasifikasi, media pembelajaran ludo termasuk dalam media visual/cetak karena dapat dilihat dengan indra penglihatan. Penggunaan permainan ludo sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan interaktivitas dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat berperan aktif serta tidak ketergantungan pada guru (Nuraliah et al., 2023). Secara psikologis, ludo terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial.

Adapun model pengembangan yang akan peneliti gunakan, yakni model pengembangan ADDIE. Richey dan Klein (2007) mencatat bahwa model ini memberikan struktur yang jelas bagi para pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang dan mengevaluasi program pembelajaran. Model ADDIE adalah akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluate*. Menurut Sezer dkk., dalam (Wenda et al., 2022) mengemukakan ADDIE merupakan model yang memusatkan suatu analisis tentang bagaimana setiap tahapan yang ada saling berhubungan satu sama lainnya sesuai fase.

Konsep ini diterapkan untuk mengembangkan maupun merancang produk pembelajaran secara efektif. ADDIE merupakan desain instruksional yang berfokus pada individu, memiliki fase yang langsung dan berjangka panjang, bersifat sistematis, serta menggunakan pendekatan sistem dalam memahami pengetahuan dan pembelajaran manusia. Dengan demikian pendekatan sistem yang efektif dalam model ADDIE akan melibatkan interaksi peserta didik, guru, dan lingkungan (Zamsiswaya et al., 2024). Pengembangan media LUTION (Ludo *Education*) pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai indikator

pembelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya, mata pelajaran IPS untuk Kelas V. Maka, secara lebih mendalam peneliti merancang kerangka penelitian yang diuraikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan kondisi pembelajaran IPS yang masih menghadapi beberapa permasalahan. Adapun permasalahan tersebut

meliputi yaitu kurangnya pemahaman konsep, kesulitan peserta didik dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Hayatinya, keterbatasan media pembelajaran, serta pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai akibat, antara lain IPS yang dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, rendahnya kemampuan berpikir kritis, rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, minat belajar yang rendah, serta munculnya stigma negatif terhadap mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi melalui pengembangan media pembelajaran LUTION (*Ludo Education*) pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dalam mata pelajaran IPAS kelas V.

Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada materi Bab 6 “Indonesiaku Kaya Raya” dengan Topik B “Indonesiaku Kaya Hayatinya” serta memanfaatkan komponen LUTION yang meliputi papan bermain, dadu, pion, dan kartu. Proses pengembangan dilaksanakan menggunakan tahapan model ADDIE yang terdiri atas *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Media yang telah dikembangkan selanjutnya melalui uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk menentukan kelayakan penggunaan, sehingga diperoleh keputusan akhir apakah media layak atau tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Peneliti dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitasnya. Selain itu, melalui perbandingan ringkas dalam tabel tersebut, akan terlihat jelas letak perbedaan fokus utama, media yang dikembangkan, hingga materi yang diangkat dalam penelitian ini. Dengan memetakan poin-poin tersebut, peneliti ingin menunjukkan bahwa penelitian ini tidak sekadar mengulang apa yang sudah ada, melainkan membawa pembaruan yang dapat melengkapi kekurangan dari penelitian sebelumnya untuk memperjelas posisi dan kebaruan penelitian ini, telah disajikan tabel yang memuat persamaan serta perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu secara relevan. Tabel tersebut disajikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Prenelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Intan Puspita (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas IV SD Negeri Napallicin	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS melalui metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	Pada tema desain ludo, tingkat kelas, kota lokasi tempat penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.
2.	Genduk Gita Aprilia (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Ludo <i>Smart Game</i> Pada Pembelajaran IPS Bagi Peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah Kauman	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS melalui metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	Pada tema desain ludo, tingkat kelas, kota lokasi tempat penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.
3.	Fadilla Dwi Sukma (2024)	Pengembangan Media Dokuya (Ludo Suku dan Budaya) Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Peserta didik Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS melalui metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	Pada tema desain ludo, tingkat kelas, kota lokasi tempat penelitian, variabel penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.
4.	Wahyu Pahmula (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 di MIN 1 Kota Kediri	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS melalui metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	Pada tema desain ludo, tingkat kelas, kota lokasi tempat penelitian, variabel penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.

5.	Imas Refma Rahmi Latifah (2023)	Pengembangan Media King Ludo Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS.	Pada metode dan model penelitian, tema desain ludo, tingkat kelas, kota lokasi tempat penelitian, variabel penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.
6.	Rizka Luliana Nurazizah (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Dora (Ludo Nusantara) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran ludo secara fisik dalam mata pelajaran IPS.	Pada metode dan model penelitian, tema desain ludo, kota lokasi tempat penelitian, variabel penelitian serta bab dalam mata pelajaran yang digunakan.

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan tema untuk penulis kaji.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Puspita (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas IV SD Negeri Napallicin”. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas IV yang terdiri dari 20 peserta didik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPS dimana selalu menunjukkan hasil yang rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Dianggap sulit terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Karena SD Negeri Napallicin ini masih menerapkan pembelajaran yang masih memakai pembelajaran terdahulu dan media yang sangat terbatas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk permainan ludo yang valid, praktis, dan efektif yakni kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Valid” dengan koefisien Aiken'V yang ditentukan oleh berdasarkan hasil penilaian media permainan ludo oleh ketiga validator yaitu ahli bahasa 0,92, ahli materi 0,95, dan ahli media 0,83. Kepraktisan media permainan ludo menunjukkan koefisien Aiken'V sebesar 89% yang ditentukan berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan respon. Sehingga permainan ludo pada mata pelajaran IPS dikelas IV SD Negeri Napallicin masuk dalam kategori “Sangat Praktis”, Media permainan ludo pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Napallicin berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada materi Norma dalam adat istiadat daerahku.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Genduk Gita Aprilia (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo *Smart Game* Pada Pembelajaran IPS Bagi Peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah Kauman”. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan

model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru IPS, dan 22 peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Kauman. Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru, bukan kepada para peserta didik. Maka, hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi oleh para validator dapat diperoleh hasil dari ahli media yaitu 86 yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun perolehan dari ahli materi yaitu 80 termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Kemudian perolehan dari ahli pembelajaran yaitu 80 termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian ketiga ahli tersebut adalah 82 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan perolehan nilai dari guru terhadap kelayakan media yaitu 96 termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Terakhir dari penilaian para peserta didik yaitu 94 termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru dan peserta didik adalah 95 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilla Dwi Sukma (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Dokuya (Ludo Suku dan Budaya) Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangannya adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman konsep terhadap materi keragaman budaya yang dapat dikatakan rendah dan hanya sebanyak 37% dalam capaian nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Maka, hasil penelitian 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 peserta didik materi keragaman budaya dan upaya pelestariannya.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Pahmula (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 di MIN 1 Kota Kediri”. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangannya adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 29 peserta didik sebagai ujicoba media pembelajaran permainan ludo di MIN 1 Kota Kediri. Adapun pada penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya materi dalam pembelajaran IPS yang sulit dipahami oleh peserta didik serta tidak terdapat media pembelajaran relevan. Maka, hasil penelitian menunjukkan Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli adalah sebagai berikut 88% untuk ahli media 1 dan 100% untuk ahli media 2. Ahli materi mendapatkan nilai 83% untuk ahli materi 1, 97% untuk ahli materi 2 dan 83% untuk ahli materi 3. Sedangkan hasil belajar peserta didik dari pretest dan posttest adalah sebagai berikut rata-rata 75 untuk hasil pretest dan rata-rata 92 untuk hasil posttest. Maka dapat diberi kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS materi Indonesia kaya budaya.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Imas Refma Rahmi Latifah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media King Ludo Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode D&D (*Desain and Development*) dengan model *Product Development* (PPE). Subjek uji coba yang dilakukan secara terbatas, sejumlah 8 peserta didik kelas IV SD Negeri Kersamanah. Adapun pada penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya partisipasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia bahkan daerah tempat tinggalnya karena peserta didik lebih tertarik untuk bermain dibandingkan

belajar dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional. Maka, hasil penelitian menunjukkan untuk 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.

- f. Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Luliana Nurazizah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dora (Ludo Nusantara) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangannya adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun pada penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya materi yang dianggap sulit dalam pembelajaran IPS mengenai materi sejarah. Peserta didik sulit memahami materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik pun sulit untuk mengingat tentang nama-nama kerajaan serta peninggalan sejarah. Maka, hasil penelitian 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.