

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
LUDO BUKOKA DALAM MENGEMBANGKAN  
KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**



Oleh: Relan Imanulhaq

NIM: 21204081028

**TESIS**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelara Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rela Imanulhaq  
NIM : 21204081028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Saya yang menyatakan



Rela Imanulhaq  
NIM: 21204081028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Relanulhaq  
NIM : 21204081028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Saya yang menyatakan



**Relanulhaq**  
NIM: 21204081028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3609/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN LUDO BUKOKA DALAM  
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RELA IMANULHAQ, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081028  
Telah diujikan pada : Senin, 18 Desember 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 659b98be9acfd



Penguji I

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65961f8e5c039



Penguji II

Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 659620ec96d1a



Yogyakarta, 18 Desember 2023

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 659ba48117780

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Relá Imanulhaq  
NIM : 21204081028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya mengatakan tidak akan menuntut atas photo tersebut dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Relá Imanulhaq  
NIM: 21204081028

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Efektivitas Media Pembelajaran Ludo BUKOKA dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

Yang ditulis oleh:

Nama : Reli Imanulhaq  
NIM : 21204081028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 7 Desember 2023  
Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M. Pd.**  
NIP. 198001312008011005

## MOTTO

*“ dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan)  
kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam  
berbuat dosa dan permusuhan”*

(Q.S Al-Maidah: 2)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2010). hlm. 160

**PERSEMBAHAN**

**Tesis ini penulis persembahkan kepada**

**Almamater**

**Program Magister (S2)**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**(PGMI)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri**

**Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/ U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	t	te
ث	sa'	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di

			bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	‘el
م	mim	m	‘em
ن	nun	n	‘en
و	waw	w	W
ه	ha’	h	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	ya	y	Ye

### B. Konsonan Rangkap Karena *Syaddah* ditulis Rangkap

متعددة عدة	ditulis ditulis	muta’addidah ‘iddah
---------------	--------------------	------------------------

### C. *Ta’ Marbutah*

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزرة	ditulis	Jizyah

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa

Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

**Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.**

كرامة الولياء	ditulis	karamah al-auliya'
---------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	zakatul fitr
------------	---------	--------------

#### D. Vokal Pendek

-	fathah	A
-	kasrah	I
-	damah	U

#### E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	ajahiliyyah
fathah + ya' mati تansi	ditulis ditulis	a tansa
kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	ī karīm
dammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	ū furūd

## F. Vokal Rangkap

fathah + ya mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati زول	Ditulis ditulis	au qaul

## G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

النتم اعددت لئن شكرتم	ditulis ditulis ditulis	a'antum 'iddat la'in syakartum
-----------------------------	-------------------------------	--------------------------------------

## H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القران	ditulis	al-Qur'an
القياس	ditulis	al-Qiyas

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

السماء	ditulis	al-Sama'
الشمس	ditulis	al-Syams

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض اهل السنة	ditulis ditulis	zawi al-furuda hl al-sunnah
-------------------------	--------------------	--------------------------------

## ABSTRAK

**Rela Imanulhaq, NIM 21204081028.** Efektivitas Media Pembelajaran Ludo BUKOKA dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Pembimbing Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M. Pd.

Keterampilan kolaborasi dan komunikasi merupakan kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah, dan (2) Mengetahui efektivitas media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini merupakan *mixed methods* jenis *eksploratory sequential*. Data kualitatif terlebih dahulu dikumpulkan kemudian data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui tahap pengembangan yakni hasil penilaian ahli media, ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa, sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap penerapan media pembelajaran Ludo BUKOKA menggunakan desain *pre-eksperimental* jenis *one group pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah PUI Cilimus Kuningan pada kelas IV dengan 20 siswa.

Hasil penelitian yaitu: (1) Media Pembelajaran Ludo BUKOKA dikembangkan dengan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE. *Analyse* kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum dan materi, membuat rancangan (*design*) produk baru untuk dikembangkan (*development*), kemudian divalidasi untuk diimplementasikan (*implementation*) dalam pembelajaran dan dinilai (*evaluation*) untuk mengetahui nilai dan manfaat dari produk yang dikembangkan. (2) Media

pembelajaran Ludo BUKOKA efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dilihat dari hasil analisis *n-gain* menggunakan *Excel* 2013. Keterampilan kolaborasi memperoleh nilai 90% kriteria “Efektif”, skor  $(g) > 0,7$ , yaitu 0,9 kriteria “Tinggi” sebanyak 19 siswa, nilai  $0,3 \leq (g) \leq 0,7$  kriteria “Sedang” sebanyak 1 siswa dan nilai  $(g) < 0,3$  kriteria “Rendah” yaitu 0 atau tidak ada. Sedangkan keterampilan komunikasi memperoleh nilai 96% kriteria “Efektif”, nilai  $(g) > 0,7$ , yaitu 1,0 kriteria “Tinggi” 20 siswa, nilai  $0,3 \leq (g) \leq 0,7$  kriteria “Sedang” dan nilai  $(g) < 0,3$  kriteria “Rendah” yaitu 0 atau tidak ada. Sehingga media pembelajaran Ludo BUKOKA dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

**Kata Kunci:** Efektivitas Media Pembelajaran, Ludo BUKOKA, Keterampilan Kolaborasi, Keterampilan Komunikasi, Madrasah Ibtidaiyah.



## ABSTRACT

**Rela Imanulhaq, NIM 21204081028.** *The effectiveness of Ludo BUKOKA Learning Media in Developing Collaboration and Communication Skills of Madrasah Ibtidaiyah Students. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Masters Program 2023. Supervisor Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M. Pd.*

*Collaboration and communication skills are abilities that can answer the demands of current developments. These skills can be developed through the use of learning media. This research aims to: (1) Develop Ludo BUKOKA learning media in developing collaboration and communication skills of Madrasah Ibtidaiyah students, and (2) Find out the effectiveness of Ludo BUKOKA learning media in developing collaboration and communication skills of Madrasah Ibtidaiyah students.*

*This research is a mixed methods exploratory sequential type. Qualitative data was collected first and then quantitative data. Qualitative data was obtained through the development stage, namely the results of assessments by media experts, material experts, teacher response questionnaires, and student response questionnaires, while quantitative data was obtained through pre-test and post-test results. At the implementation stage, Ludo BUKOKA learning media used a pre-experimental design, one group pre-test and post-test. The research was carried out at Madrasah Ibtidaiyah PUI Cilimus Kuningan in class IV with 20 students.*

*The results of the research are: (1) Ludo BUKOKA learning media was developed using the Research and Development (R&D) ADDIE model method. Analyze needs, student characteristics, curriculum and materials, create a design for a new product to be developed, then validated for implementation in learning and assessed (evaluation) to determine the value and benefits of the product being developed. (2) Ludo BUKOKA learning media is effective in*

*developing students' collaboration and communication skills as seen from the results of n-gain analysis using Excel 2013. Collaboration skills scored 90% of the "Effective" criteria, score  $(g) > 0.7$ , namely 0.9 criteria "High" as many as 19 students, a value of  $0.3 \leq (g) \leq 0.7$  "Medium" criteria as many as 1 student and a value  $(g) < 0.3$  "Low" criteria, namely 0 or none. Meanwhile, communication skills scored 96% for the "Effective" criteria, value  $(g) > 0.7$ , namely 1.0 "High" criteria for 20 students, value  $0.3 \leq (g) \leq 0.7$  "Medium" criteria and the value  $(g) < 0.3$  "Low" criteria, namely 0 or none. So that Ludo BUKOKA learning media can develop students' collaboration and communication skills.*

**Keywords:** *Effectiveness of Learning Media, Ludo BUKOKA, Collaboration Skills, Communication Skills, Madrasah Ibtidaiyah.*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta memberikan kenikmatan berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi junjungan alam, Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun kita kepada nikmatnya keimanan seperti yang kita rasakan saat ini. Atas ridha dan nikmat yang diberikan oleh Allah SWT. penulis mampu menyelesaikan tesis dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Ludo BUKOKA Materi Pakaian Adat Indonesia dalam mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah" yang mana penulis selesaikan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan. Dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari do'a, restu dan dukungan dari kedua orang tua

tercinta, Bapak Drs. Engkos Kosasih dan Ibu Neni Yunaeni. Penulis bersyukur diberikan oleh Allah SWT. kedua orang tua yang selalu mendukung dan membersamai penulis dalam penyelesaian tesis ini. Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam proses dan penyelesaian penelitian ini, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya, dimana telah menerima serta mengesahkan naskah tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi dan Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengarahkan serta menyetujui judul tesis pada penelitian ini.
4. Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.

5. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah banyak membantu, memberikan pengarahan, bimbingan demi kesempurnaan tesis ini dan selalu memberi motivasi kepada penulis sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kepala Sekolah, Majelis Guru dan Staf Tata Usaha MI PUI Cilimus yang telah memberikan izin penelitian serta membantu dalam administrasi penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV MI PUI Cilimus yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
9. Kakak-kakak tersayang, Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd., Badroeni, M.Pd., Farid Azhar, S.Ak., Selly Nurhasan, Nita Nurafiati, S.Sy. M.E., Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M. Eng., dan Risya Hayati Al-Haq, S.Pd., yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil serta doa yang tulus dan ikhlas, serta keponakan-keponakan yang selalu menghibur peneliti.
10. Sahabat-sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian, rekan-rekan MPGMI 21 serta semua teman-teman seperjuangan penulis.

Terima kasih atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang disebutkan di atas. Semoga segala bantuan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin. Dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis dan mahasiswa.

Yogyakarta, 7 Desember 2023

Penulis



Rela Imanulhaq

NIM: 21204081028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	ii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB .....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	viii
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiv
KATA PENGANTAR .....	xvi
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	13
E. Kajian Pustaka .....	14
F. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II KAJIAN TEORI.....	23
A. Media Pembelajaran.....	23

B. Media pembelajaran Ludo .....	32
C. Pembelajaran Tematik di MI/SD .....	39
D. Tinjauan Materi Pakaian Adat di Indonesia.....	44
E. Keterampilan Kolaborasi Siswa.....	45
F. Keterampilan Komunikasi Siswa.....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Pengembangan.....	51
C. Tempat dan waktu Penelitian.....	57
D. Populasi dan Sampel.....	57
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
A. Hasil Penelitian .....	76
B. Pembahasan.....	128
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>149</b>
A. Kesimpulan .....	149
B. Saran .....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>152</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penggolongan Media Berdasarkan Penelitian Schramm .....	29
<b>Tabel 2.2</b> Alat Penilaian Pembelajaran Tematik .....	43
<b>Tabel 2.3</b> Kompetensi Dasar Materi IPS.....	44
<b>Tabel 2.4</b> Kompetensi Dasar Materi PPKn .....	45
<b>Tabel 3.1</b> Rincian Sampel Penelitian Kelas IV .....	58
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi lembar observasi keterampilan kolaborasi .....	59
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Observasi Keterampilan komunikasi .....	60
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Validasi Media .....	63
<b>Tabel 3.5</b> Kisi-kisi validasi Ahli Materi .....	64
<b>Tabel 3.6</b> Kisi-kisi lembar respon guru .....	65
<b>Tabel 3.7</b> Kisi-kisi lembar respon Siswa .....	67
<b>Tabel 3.8</b> Kriteria Kelayakan Produk .....	71
<b>Tabel 3.9</b> Kriteria Respon Guru dan Siswa .....	73
<b>Tabel 3.10</b> Kriteria Skor N-gain .....	74
<b>Tabel 3.11</b> Kriteria Skor N-gain persentase .....	74
<b>Tabel 3.12</b> Kriteria keterampilan kolaborasi dan komunikasi .....	75
<b>Tabel 4.1</b> Tahapan dan Detail Pembuatan Produk .....	85
<b>Tabel 4.2</b> Pembuatan Media pembelajaran Ludo BUKOKA .....	94
<b>Tabel 4.3</b> Daftar nama Validator .....	98

<b>Tabel 4.4</b> Hasil validasi ahli media 1 dan ahli media 2.....	99
<b>Tabel 4.5</b> Rekapitulasi hasil validasi ahli media 1 dan ahli media 2 .....	101
<b>Tabel 4.6</b> Revisi hasil validasi ahli media 2 .....	105
<b>Tabel 4.7</b> Hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 .....	108
<b>Tabel 4.8</b> Rekapitulasi hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2.....	110
<b>Tabel 4.9</b> Revisi hasil validasi ahli materi 1 .....	112
<b>Tabel 4.10</b> Revisi hasil validasi ahli materi 2 .....	114
<b>Tabel 4.11</b> Hasil respon guru .....	116
<b>Tabel 4.12</b> Rekapitulasi hasil respon guru .....	118
<b>Tabel 4.13</b> Hasil respon siswa .....	119
<b>Tabel 4.14</b> Rekapitulasi hasil respon siswa .....	122
<b>Tabel 4.15</b> Data siswa .....	124
<b>Tabel 4.16</b> Hasil keterampilan kolaborasi siswa.....	125
<b>Tabel 4.17</b> Hasil keterampilan komunikasi siswa .....	126



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Pachisi Game .....	36
<b>Gambar 3.1</b> Alur strategi eksploratori sekuensial .....	50
<b>Gambar 3.2</b> Prosedur Penelitian .....	52
<b>Gambar 3.3</b> Lokasi Penelitian .....	57



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Penelitian .....	162
<b>Lampiran 2</b> Dokumentasi Penelitian .....	165
<b>Lampiran 3</b> Instrumen Penelitian .....	168
<b>Lampiran 4</b> Tabel Distribusi .....	209
<b>Lampiran 5</b> RPP Penelitian .....	217
<b>Lampiran 6</b> Riwayat Hidup .....	229



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum 2013 terdapat perubahan terutama pada PERMENDIKBUD nomor 20 tahun 2016. Perubahan tersebut adalah tentang keterampilan yang sangat diperlukan oleh anak-anak bangsa.<sup>2</sup> Oleh karena itu diperlukan keterlibatan semua pihak terutama pihak sekolah dalam menyiapkan anak-anak bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di abad 21 ini.<sup>3</sup> Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman.<sup>45</sup> Berbagai inovasi juga dikembangkan agar sistem pendidikan dapat berkembang sesuai kebutuhan zaman.<sup>6</sup>

Hal ini menuntut peran pendidik untuk mengembangkan keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* pada siswa dalam

---

<sup>2</sup> Diah Rusmala Dewi, "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21," *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 1–22.

<sup>3</sup> Karim Abdillah and Tasman Hamami, "Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi* 4, no. 1 (2021).

<sup>4</sup> Resti Septikasari and Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar," *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 8, no. 2 (2018): 107–17.

<sup>5</sup> Budi Agus Sumantri, "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21," *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2019): 146–67.

<sup>6</sup> Nur Cahyati Ngaisah, Firman Priyo Suhasto, and Kulsum Nur Hayati, "Preschool Curriculum System Innovation in the Philippines and Indonesia," *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 211–24.

pembelajaran di sekolah agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain.<sup>7</sup> Guru menyiapkan segala perangkat seperti kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, model atau metode dan media yang diintegrasikan dengan pembelajaran abad 21.<sup>8</sup> Dengan mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran, diharapkan setiap individu memiliki keterampilan untuk hidup di abad ke-21 dengan berbagai peluang dan tantangan yang akan dihadapi di era kemajuan teknologi dan informasi.<sup>9</sup> Beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan berbagai keterampilan abad ke-21 sebagai sarana kesuksesan di abad dimana dunia berkembang dengan cepat dan dinamis.<sup>10</sup>

Keterampilan abad 21 didalamnya terdiri dari keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi

---

<sup>7</sup> Imas Masfufah, "Bekal Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edupena* 3, no. 2 (2022): 95–109.

<sup>8</sup> Awalia Marwah Suhandi and Fajriyatur Robi'ah, "Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5936–45.

<sup>9</sup> Maya Meilia and Murdiana Murdiana, "Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21," *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam* 2, no. 1 (2019): 88–104.

<sup>10</sup> Meilan Arsanti, Ida Zulaeha, and Subiyantoro Subiyantoro, "Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 Dalam Pendidikan Di Perguruan Tinggi Untuk Menghadapi Era Society 5.0," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* 4, no. 1 (2021).

(collaboration) atau yang dikenal dengan 4C.<sup>11</sup> Keterampilan-keterampilan tersebut harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan tema-tema pada kurikulum 2013.<sup>12</sup>

Indikator keberhasilan lebih didasarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, dapat beradaptasi dan berinovasi dalam menanggapi tuntutan baru dan mengubah keadaan, dan memperluas kekuatan teknologi untuk menciptakan pengetahuan baru.<sup>13</sup> Ketidakmampuan anak dalam mengungkapkan keinginan, perasaan serta mengaktualisasikan apa yang ada dalam diri mereka menjadikan masalah yang dihadapi oleh anak-anak semakin besar. Sehingga anak-anak memerlukan sebuah kemampuan dan keterampilan untuk mengungkapkan masalah yang mereka hadapi kepada orang lain.<sup>14</sup> Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh siswa apabila pendidik mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Kegiatan yang mendorong

---

<sup>11</sup> Zakaria Zakaria, "Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi Covid-19," *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2021): 81–90.

<sup>12</sup> Kirana Prama Dewi and Siwi Purwanti, "Integrasi Kecakapan Abad 21 Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* 1, no. 2 (2019): 465–72.

<sup>13</sup> Emmeria Tarihoran, "Guru Dalam Pengajaran Abad 21," *SAPA-Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 4, no. 1 (2019): 46–58.

<sup>14</sup> M Sumanto, *Psikologi Perkembangan* (Media Pressindo, 2014).

siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi harus tampak dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya.<sup>15</sup>

Dua dari empat keterampilan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa di abad 21, yaitu keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Keterampilan kolaborasi adalah proses interaksi di antara beberapa orang yang berkesinambungan.<sup>16</sup> Keterampilan kolaborasi merupakan suatu landasan interaksi dan cara hidup seseorang dimana individu bertanggung jawab atas tindakannya, yang mencakup kemampuan belajar dan menghargai serta memberikan dukungan terhadap kelompoknya.<sup>17</sup>

Selain kemampuan kolaborasi, kemampuan lain yang perlu ditekankan adalah keterampilan komunikasi. Suprpto mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia.<sup>18</sup> Pengertian yang telah dikemukakan oleh Suprpto selaras dengan Beni bahwa keterampilan komunikasi merupakan penyampaian dan memahami pesan dari satu orang kepada orang lain. Keterampilan komunikasi mengarahkan siswa untuk

---

<sup>15</sup> Septikasari and Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar."

<sup>16</sup> Jonathan, *Peranan Koordinasi Dan Kolaborasi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2004).

<sup>17</sup> Muhali Muhali, "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25–50.

<sup>18</sup> Suprpto, *Pengantar Ilmu Komunikasi Dan Peran Manajemen Dalam Komunikasi* (Jakarta: PT. Buku Seru, 2011).

mampu mengungkapkan suatu informasi yang dapat diterima oleh orang lain dengan jelas.<sup>19</sup>

Keterampilan kolaborasi dan komunikasi sangat bermanfaat bagi siswa di abad 21 ini, namun berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV di MI PUI Cilimus dalam hal kemampuan komunikasi dan kolaborasi masih belum optimal. Keterampilan kolaborasi belum optimal seperti siswa belum dapat menerima keputusan bersama. Hal tersebut dapat dilihat ketika siswa diminta untuk pemilihan ketua kelompok tetapi siswa tidak ada yang menginginkannya. Siswa belum mampu menerima kritik dan saran dari siswa lain dengan baik. Siswa masih kesulitan dalam menemukan solusi terkait permasalahan dalam kelompok. Siswa belum optimal dalam memahami perbedaan pandangan, dan siswa belum optimal dalam menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok, yang aktif dalam kelompok hanya 1-2 orang saja. Serta siswa belum optimal dalam berdiskusi dengan tim untuk menyelesaikan masalah.<sup>20</sup> Sedangkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi masih belum optimal seperti, dalam mempresentasikan hasil temuan atau berpendapat. Belum menggunakan grafik, tabel maupun simbol tertentu untuk menyajikan informasi. Belum menggunakan alat komunikasi

---

<sup>19</sup> A Beni, *Psikologi Pendidikan Dan Pengajaran* (Yogyakarta: CAPS, 2012).

<sup>20</sup> Hasil Observasi Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023.

yang sesuai sehingga agar temuannya dapat dimengerti teman-temannya dan belum optimal dalam mencari sumber belajar.<sup>21</sup>

Melihat kondisi sekarang peran guru menjadi bagian terpenting dalam pengembangan keterampilan siswa abad 21. Tentu dalam hal ini guru harus mempunyai pengalaman dan pedagogik untuk dapat melaksanakan berbagai macam proses pembelajaran.<sup>22</sup> Usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan abad 21 ini yaitu menggunakan media pembelajaran.

Model penyajian materi yang menyenangkan dan menarik dapat diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran.<sup>23</sup> Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan (*learning is fun*), sehingga siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap apa yang diajarkan oleh guru.<sup>24</sup> Anak ketika melakukan permainan akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan, dan dengan kebebasan anak dapat

---

<sup>21</sup> Hasil Observasi Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023.

<sup>22</sup> Siti Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan 2*, no. 2 (2016): 1–17.

<sup>23</sup> Hamdan Husen Batubara and Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46.

<sup>24</sup> Ujang Hidayat, *Model-Model Pembelajaran Efektif* (Bina Mulia Publishing, 2016).



berekspresi serta bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui maupun menemukan hal-hal baru.<sup>25</sup> Selain itu, kegiatan bermain memberikan dampak yang baik bagi anak. Dampak kegiatan bermain yang timbul antara lain anak dapat belajar mengambil keputusan, menentukan, mencipta, membongkar, memasang, mencoba, mengembalikan, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan sesuatu secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.<sup>26</sup>

Salah satu ciri dari pembelajaran abad 21 yaitu aktivitas siswa.<sup>27</sup> Permainan dan simulasi dapat mengubah siswa menjadi peserta aktif daripada konsumen pasif informasi, jenis keterlibatan aktif berdampak positif terhadap proses belajar.<sup>28</sup> Permainan juga dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kerja tim, kolaborasi, dan keterampilan sosial interpersonal. Permainan mempromosikan keterlibatan aktif dalam proses belajar sambil memberikan kesempatan untuk praktek dan aplikasi tanpa menghafal.<sup>29</sup>

---

<sup>25</sup> Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Siswa," *Al-Talim Journal* 19, no. 3 (2012): 209–215.

<sup>26</sup> Wahyu Candra Dwi Safitri, "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (2020): 181–90.

<sup>27</sup> Eny Winaryati, "Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21," *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* 1, no. 1 (2018).

<sup>28</sup> Amalia Ratna Zakiah Wati and Syunu Trihantoyo, "Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 5, no. 1 (2020): 46–57.

<sup>29</sup> Ismi Yunita and Adhicipta, "Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Penggunaan permainan masih jarang dilakukan dalam pembelajaran, hal tersebut karena minimnya sarana prasarana dan sulit diaturnya siswa jika harus belajar dengan cara aktif.<sup>30</sup> Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan permainan lama dapat menjadi alternatif solusi dengan dilakukannya pengembangan. Didesain dengan pembelajaran terkini, yaitu pembelajaran kooperatif.<sup>31</sup>

Permainan ludo banyak dimainkan anak-anak sekarang, baik dalam bentuk fisik maupun bentuk online. Namun yang peneliti kehendaki untuk digunakan dalam pembelajaran di MI PUI Cilimus yaitu permainan ludo dalam bentuk fisik. Selain ketersediaan komputer yang masih terbatas, penggunaan handphone juga tidak diperkenankan karena seringkali disalahgunakan oleh siswa.<sup>32</sup> Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan ludo sebagai media dalam pembelajaran di MI PUI Cilimus.

Penelitian tentang permainan Ludo yang digunakan dalam pembelajaran bukan pertama kali dilakukan, merujuk pada penelitian sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Andi dan Hastuti, Permainan ludo membantu perkembangan keterampilan sosial, kemampuan berekspresi,

---

Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial,” *Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi (JATI)* 11 (2017): 1–14.

<sup>30</sup> Hasil Wawancara Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023.

<sup>31</sup> Andi Suhardiyanto, “Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivistik,” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38, no. 1 (2009).

<sup>32</sup> Hasil Wawancara Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023, 2023.

dan komunikasi.<sup>33</sup> Nasya Tisaklimi mengungkapkan bahwa permainan ludo ini mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena sistem media ini adalah bermain sambil belajar.<sup>34</sup>

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu Ludo yang dibuat khusus untuk anak tingkat sekolah dasar dengan ciri khas nya yaitu pembelajaran tema. Materi yang terdapat dalam media disesuaikan dengan tema yang belum dipahami siswa, yaitu keberagaman pakaian adat di Indonesia. Sehingga dengan memilih materi tersebut dapat membuat siswa lebih paham dan mampu mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa dalam menggunakan permainan Ludo BUKOKA.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti ingin mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa kelas IV MI PUI Cilimus dengan menggunakan permainan Ludo materi pembelajaran tematik yang dikembangkan, dengan judul “Efektivitas media Pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah”

---

<sup>33</sup> Andi Abdul Rahman Solori and Hastuti, “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapala,” *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 1 (2021): 58–70.

<sup>34</sup> Nasya Tikalisti, Octaviany Widyarningsih, and Maria Ulfa, “Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahya Keragaman Di Negeriku,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 2017, 193–200.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka disusunlah rumusan masalah yang terkait dengan judul guna membatasi lingkup penelitian, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Penelitian
  - a. Menjelaskan pengembangan media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah
  - b. Menjelaskan efektivitas media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

### **2. Manfaat Penelitian**

Berdasar tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua

pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai gambaran dan bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.
- 2) Sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa:

a) Dengan adanya Ludo BUKOKA, siswa dapat lebih tertarik, berminat, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b) Dengan adanya Ludo BUKOKA, keterampilan sosial siswa dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.

2) Bagi Guru:

a) Dengan Ludo BUKOKA, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan

perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah dasar.
- c) Mengembangkan kualitas dan wawasan guru dalam mengajar di sekolah dasar.

3) Bagi Sekolah:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- b) Memaksimalkan peranan dan tanggung jawab sekolah dalam membekali siswanya.
- c) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melakukan penelitian sehingga ketika terjun ke dunia pendidikan, peneliti sudah mampu mengatasi permasalahan yang di lapangan.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi tentang pengembangan Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk media pembelajaran Ludo BUKOKA yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Istilah BUKOKA merupakan singkatan dari kata Budaya Kolaborasi dan komunikasi.
2. Ludo BUKOKA yang dikembangkan menyajikan materi tema 7, Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia.
3. Ludo BUKOKA yang dikembangkan berupa bentuk fisik.
4. Ludo BUKOKA dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik (IPS dan PPKn).
5. Desain Ludo BUKOKA terdiri dari empat box yang jika disatukan akan membentuk papan permainan ludo.
6. Ludo BUKOKA dilengkapi dengan kartu permainan (Kartu materi, kartu pertanyaan dan kartu polaroid sebagai lembar kerja kelompok)
7. Kartu materi berupa gambar pakaian adat dilengkapi identitas nama dan asal dibagian depan serta keunikannya di bagian belakang. Sedangkan kartu pertanyaan berisi logo tanya jawab dibagian depan dan tanya jawab di bagian belakang. Kartu polaroid berisi kolom kosong pada bagian depan dan kolom komentar di bagian belakang.

8. Sasaran produk yang dikembangkan yaitu siswa kelas IV.
9. Terdapat dadu, bidak permainan, pengocok dadu, dan benda-benda di dalam box (lembar kerja berbentuk kartu polaroid, tali pita, pin dan stiker pakaian adat).
10. Permainan dilakukan secara berkelompok. Terdiri dari 4 kelompok yang masing-masing terdapat 5 orang.
11. Dilengkapi dengan video cara bermain media pembelajaran Ludo BUKOKA.

#### **E. Kajian Pustaka**

Untuk mendukung penelitian dan penyusunan tesis, peneliti melakukan studi kepustakaan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian Andi dan Hastuti

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan ludo pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di MIS Borong Kapala layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ludo membantu perkembangan keterampilan sosial, kemampuan berekspresi, dan komunikasi.<sup>35</sup>

Terdapat perbedaan penelitian dengan peneliti yaitu materi pembelajaran yang termuat di media. Peneliti menggunakan materi tematik (IPS dan PPKn), sedangkan peneliti terdahulu hanya pada bahasa

---

<sup>35</sup> Solori and Hastuti, "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapala."



Indonesia. Relevansi dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan Ludo sebagai media pembelajaran sehingga membantu perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa tingkat sekolah dasar.

## 2. Penelitian Nasya Tikalismi, Octaviany dan Maria

Penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ludo ini mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena sistem media ini adalah bermain sambil belajar. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran PKn.<sup>36</sup>

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu materi yang terdapat pada Ludo sebagai media pembelajaran. Relevansi kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam tema keberagaman di sekolah dasar.

## 3. Penelitian Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini

Penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan hadirnya media pembelajaran *game* ludo IPS pada siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Jakarta Timur, siswa

---

<sup>36</sup> Tikalisti, Widyarningsih, and Ulfa, "Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahya Keragaman Di Negeriku," 2017.

menjadi percaya diri dan lebih aktif dalam belajar atau menjawab soal yang disediakan dalam permainan.<sup>37</sup>

Perbedaan penelitian ini yaitu materi pembelajaran yang terdapat pada permainan Ludo. Relevansi kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

4. Penelitian Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri dan Zakirman

Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media ludo dan belajar secara konvensional. Belajar dengan menggunakan media ludo terbukti dapat melibatkan keseluruhan siswa aktif untuk belajar karena media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa pada tingkat SD. Media ludo juga dapat meningkatkan kerjasama, rasa saling ketergantungan antara masing-masing siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru dan memotivasi siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan lebih lanjut.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Novanita Whindi Arini Syifa Aulia Nissa, "Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70.

<sup>38</sup> Mishbah Ulhusna and Sri Diana, "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika," *International Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 130–37.

Perbedaan penelitian ini yaitu materi yang terdapat pada media Ludo. Sedangkan relevansinya yaitu sama-sama menggunakan media Ludo dalam pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar dan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

5. Penelitian Aldyana Pertiwi Farizky, Zuhdan Kun Prasetyo, dan Susilowati

Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa kemampuan kerjasama siswa dan hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament. Peningkatan pada kemampuan kerjasama siswa melalui lembar observasi kemampuan kerjasama siswa dan lembar angket kemampuan kerjasama siswa mendapatkan persentase rata-rata dari keseluruhan siswa telah mencapai kriteria tinggi pada seluruh aspek kemampuan kerjasama.<sup>39</sup>

Perbedaan penelitian ini yaitu materi yang terdapat pada media Ludo. Sedangkan relevansinya yaitu sama-sama menggunakan media Ludo dalam pembelajaran dan dalam meningkatkan keterampilan kerjasama/kolaborasi siswa.

---

<sup>39</sup> susilowati Aldyana Pertiwi Farizky, Zuhdan Kun Prasetyo, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Dan Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament di SMPN 1 Mungkid Kelas VII D," *E-Journal Pendidikan* 7, no. 1 (2018): 63–68.

## 6. Penelitian Doni Iswandi

Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa media Ludo dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media permainan Ludo mengasah kemampuan berpikir yang baik dan mengajarkan kerjasama yang baik pula. karena untuk menjadi pemenang dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama kelompok agar semua anggota kelompok sampai pada suatu tujuan yang sama.<sup>40</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi yang terdapat pada media Ludo dan tingkatan penerapannya. Sedangkan relevansi penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran.

## 7. Penelitian Singh, Elaziz dan Xiong

Hasil menunjukkan bahwa permainan Ludo dapat membantu meningkatkan kemampuan algoritma siswa dan membuat siswa saling bersaing dengan lawan utamanya.<sup>41</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi yang terdapat pada media Ludo. Sedangkan relevansi

---

<sup>40</sup> Doni Iswandi, "Desain Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Organisasi Kehidupan Untuk Sekolah Menengah Pertama" (UIN Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi, 2018).

<sup>41</sup> Prabhat R. Singh, Mohamed Abd Elaziz, and Shengwu Xiong, "Ludo Game-Based Metaheuristics for Global and Engineering Optimization," *Applied Soft Computing* 84 (2019): 105723.

penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran.

#### 8. Penelitian Haeruman, Serevina, Griselda dan Susanti

Penelitiannya menunjukkan bahwa dengan memadukan antara belajar dan bermain (*edutainment*), dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan ilmunya.<sup>42</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi yang terdapat pada media Ludo dan tingkatan penerapannya. Sedangkan relevansi penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan Ludo sebagai media pembelajaran.

#### 9. Penelitian Laura Faucher

Penelitiannya menunjukkan bahwa permainan Ludo membuat peserta memikirkan perilaku mereka dan menyampaikan nasihat dengan menanyai mereka tentang topik-topik yang tampaknya penting untuk mencapai kehidupan emosionalnya.<sup>43</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah respondennya. Sedangkan relevansi penelitian ini yaitu

---

<sup>42</sup> Leny Dhianti Haeruman et al., “Development of Interactive Ludo Games on Earth and Space Science Learning Material as High School Exercise Media,” *Journal of Physics: Conference Series* 2309, no. 1 (2022): 1–10.

<sup>43</sup> Laura Faucher, “Un Support Ludo-Pédagogique Aux Interventions En Éducation à La Vie Affective,” *Sages-Femmes* 20, no. 4 (2021): 33–35.

sama-sama menggunakan permainan Ludo sebagai bahan penelitian.

#### 10. Penelitian Vegh dan Gubo

Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa dalam permainan Ludo, setiap pemain memiliki peluang kemenangan yang berbeda-beda, sehingga pemain harus bermain dengan kompetitif. Permainan ini mendorong pembelajaran lebih lanjut untuk menciptakan alat untuk mengevaluasi pemikiran strategis siswa saat bermain.<sup>44</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitiannya. Sedangkan relevansi penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan permainan Ludo sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian relevan diatas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam penelitiannya sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terdapat dalam modifikasi media ludo, tata cara bermain permainan dan variabel yang diteliti. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam pembelajaran tematik, untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

---

<sup>44</sup> Ladislav Végħ and Štefan Gubo, “Analyzing Game Strategies of the Don’t Get Angry Board Game Using Computer Simulations,” *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches (IJANSER)* 7, no. 10 (2023): 184–91.

## F. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, utama, dan akhir. Bagian awal mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan abstrak. Bagian utama berisikan penjabaran penelitian atas bagian-bagian pendahuluan hingga bagian penutup yang dituangkan dalam bab. Bagian akhir berisikan lampiran-lampiran.

Dalam tesis ini dituangkan menjadi lima bab, setiap bab mencakup sub-sub bab yang menerangkan pokok pembahasan dari bab terkait.

**Bab I**, pada bab ini akan dipaparkan seputar latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian kemudian metode penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran Ludo BUKOKA serta sistematika pembahasan.

**Bab II**, menjelaskan teori-teori yang dapat memperkuat atau memperkokoh penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa kelas IV pembelajaran Tematik di MI PUI Cilimus.

**Bab III**, berisikan tentang metode penelitian, gambaran umum mengenai lokasi penelitian baik dari segi deskripsi

wilayah, serta memaparkan data lapangan terkait dengan lokasi penelitian.

**Bab IV**, menguraikan hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan mengenai media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa kelas IV pembelajaran Tematik di MI PUI Cilimus.

**Bab V**, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran.

Pada bagian akhir dalam tesis ini memuat daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dengan judul efektivitas media pembelajaran Ludo BUKOKA dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa Madrasah Ibtidaiyah mendapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran berupa Ludo BUKOKA. Media pembelajaran Ludo BUKOKA dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analyse, design, development, implementation, evaluation*). *Analyse* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum dan materi. Selanjutnya membuat rancangan (*design*) sebuah produk baru untuk dikembangkan (*development*). Produk yang sudah jadi kemudian divalidasi untuk diimplementasikan (*implementation*) dalam pembelajaran, lalu dinilai (*evaluation*) untuk mengetahui nilai dan manfaat dari produk yang dikembangkan. Hasil validasi media memperoleh skor 85% kriteria “Sangat Baik” dan validasi materi memperoleh skor 96% kriteria “Sangat Baik”. Media yang sudah diimplementasikan kemudian dinilai melalui respon guru dan respon siswa. Respon guru memperoleh skor 90% kriteria “Sangat Baik” dan

respon siswa memperoleh skor 98% kriteria “Sangat Baik”.

2. Hasil analisis skor *n-gain* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ludo BUKOKA materi pakaian adat Indonesia untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Keterampilan kolaborasi siswa menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan  $(g) > 0,7$ , yaitu 0,9 dengan kriteria “Tinggi” sebanyak 19 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai  $0,3 \leq (g) \leq 0,7$  kriteria ”Sedang” sebanyak 1 siswa dan siswa yang mendapatkan nilai  $(g) < 0,3$  yaitu 0 atau tidak ada siswa yang mendapatkan kriteria “Rendah”. Sehingga data tersebut memiliki persentase sebesar 90% kriteria “Efektif”. Sedangkan hasil analisis *n-gain* untuk keterampilan komunikasi siswa mendapatkan  $(g) > 0,7$ , yaitu 1,0 dengan kriteria “Tinggi” sebanyak 20 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai  $0,3 \leq (g) \leq 0,7$  kriteria”(Sedang” dan siswa yang mendapatkan nilai  $(g) < 0,3$  yaitu 0 atau tidak ada siswa yang mendapatkan kriteria “Rendah”. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki persentase sebesar 96% kriteria “Efektif”.

## B. Saran

Media pembelajaran Ludo BUKOKA diharapkan dapat menunjang pembelajaran pada pembelajaran tematik materi Pakaian Adat Indonesia. Adapun saran tentang media pembelajaran Ludo BUKOKA adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Ludo BUKOKA materi pakaian adat Indonesia yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Karena media pembelajaran Ludo BUKOKA dimainkan secara berkelompok, sehingga dalam memainkannya siswa dapat berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-temannya.
2. Media pembelajaran Ludo BUKOKA materi pakaian adat Indonesia dapat digunakan kapan dan dimana saja. Dapat dipakai lengkap dengan semua peralatan maupun hanya menggunakan kartu Ludo BUKOKA.
3. Bagi guru, media pembelajaran Ludo BUKOKA diharapkan dapat juga dikembangkan oleh guru secara kreatif dalam pembelajaran.
4. Bagi penulis, media pembelajaran Ludo BUKOKA dapat dikembangkan lagi menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi.
5. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran Ludo BUKOKA pada materi lain dan dalam bentuk lain seperti bentuk digital .

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Karim, and Tasman Hamami. "Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi* 4, no. 1 (2021).
- Adning, Mohamad, Diana Sari Dj, and Kulsum Nur Hayati. "Eacher Perception Using the Mobile Phone in the Teacher Working Group; Age Matters." *International Institute of Social and Economic Sciences*, no. No. 8411320 (2019): 1.
- Agustina, Candra. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 1, no. 1 (2015): 1–8.
- Agustina, Candra, and Tri Wahyudi. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia." *IJSE - Ndonesian Journal on Software Engineering* 1, no. 1 (2015): 1–8.
- Aldyana Pertiwi Farizky, Zuhdan Kun Prasetyo, dan Susilowati. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Dan Hasil Belajar Kognitif Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament Di Smpn 1 Mungkid Kelas VII D." *E-Journal Pendidikan* 7, no. 1 (2018): 63–68.
- Ardana, Meliana Dwi, Dayu, Dian Permatasari Kusuma, and Dian Nur Antika Eky Hastuti. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3, no. 3 (202AD): 407–19.
- Arsanti, Meilan, Ida Zulaeha, and Subiyantoro Subiyantoro. "Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 Dalam Pendidikan Di Perguruan Tinggi Untuk Menghadapi Era Society 5.0." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* 4, no. 1 (2021).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Batubara, Hamdan Husen, and Dessy Noor Ariani. "Model

- Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar.” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46.
- Beni, A. *Psikologi Pendidikan Dan Pengajaran*. Yogyakarta: CAPS, 2012.
- Bundu, P. *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Chatab, Nevizond. *Profil Budaya Organisasi*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Cresswell, John W. *RESEARCH DESIGN (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Darwis, Amir. *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014.
- Dawson, Catherine. *Metode Penelitian Praktis: Sebuah Panduan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Dewi, Diah Rusmala. “Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21.” *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 1–22.
- Dewi, Kirana Prama, and Siwi Purwanti. “Integrasi Kecakapan Abad 21 Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* 1, no. 2 (2019): 465–72.
- Dwi, Agus. “9 Cara Jitu Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anda,” 2018. <https://www.duniakaryawan.com/cara-meningkatkanketerampilan-berkomunikasi/>.
- Faucher, Laura. “Un Support Ludo-Pédagogique Aux Interventions En Éducation à La Vie Affective.” *Sages-Femmes* 20, no. 4 (2021): 33–35.
- Febliza, Asyti, and Zul Afdal. *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015.
- Febriyanto, Budi, and Ari Yanto. “Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

- Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 108–16.
- Haeruman, Leny Dhianti, Vina Serevina, Griselda, and Yuli Susanti Eri. “Development of Interactive Ludo Games on Earth and Space Science Learning Material as High School Exercise Media.” *Journal of Physics: Conference Series* 2309, no. 1 (2022): 1–10.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Gita Permata Puspita. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94.
- Hasil Observasi Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023.*, n.d.
- Hasil Wawancara Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023*, n.d.
- Hasil Wawancara Di MI PUI Cilimus Tanggal 21 Februari 2023*, 2023.
- Hidayat, Ujang. *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Bina Mulia Publishing, 2016.
- Iqra, Muhammad. “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.” Makassar: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.
- Irene, Gunanto, Wini Kristiani, and Dhesy Adalia. *BUPENA Buku Penilaian Tema Cita-Citaku Dan Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Jilid 4C Untuk SD/MI Kelas IV. Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Erlangga, 2016.
- Irsan, Irsan, Adinda Pertiwi, and Fina. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva.” *Jurnal Abdidas* 2, no. 6 (2021): 1412–17.
- Iswandi, Doni. “Desain Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Orgaisasi Kehidupan Untuk Sekolah Menengah Pertama.” UIN Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi, 2018.
- Jauhari, Moh Irmawan. “Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam.” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2018): 54–67.
- Jawati, Ramaikis. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

- Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibur Ummi II." *SPEKTRUM PLS* 1 (2013): 225.
- Jonathan. *Peranan Koordinasi Dan Kolaborasi*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2004.
- Kamil, Nurhusna, and Kulsum Nur Hayati. "The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning Media." *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 8, no. 2 (2023): 127–37.
- Karli, Hilda. "Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia." 2.1 (2015)." *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 2, no. 1 (2015): 3.
- Karomah, Rosi Tunas, Santi Fahrma, Kulsum Nur Hayati, and Andi Prasetyo. "Utilization of Kurikulum Merdeka to Develop Diversity Character at Mentari Ambarawa School." *Inovasi Kurikulum* 21, no. 1 (2024): 243–54.
- Kasim, Sinta Nurul Oktaviana. "Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* 3, no. 1 (2017): 45–52.
- Kebudayaan., Kementerian Pendidikan dan. *Indahnya Keragaman Di Negeriku : Buku Guru / Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, 2017.
- Khodizah, Selviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar." *Diss. UIN Raden Intan Lampung*, 2019, 39.
- Kurniawan. "Model Pembelajaran Kolaborasi (Collaborative Learning)," 2013. <https://www.google.com/amp/s/kurniawanbudi04.wordpress.com/2013/05/%0A27/collaborative-learning/amp/>.
- Kusnandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan

- Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (2021): 275–81.
- Malawi, Ibadullah, and Ani Kardawati. *Pembelajaran Tematik*. Jawa Timur: Media Grafika, 2017.
- Maryanti, S., Zikra, dan Nurfahanah. “Hubungan Antara Keterampilan Komunikasi Dengan Aktivitas Belajar Siswa.” *Konselor* 1, no. 1 (2012).
- Masfufah, Imas. “Bekal Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edupena* 3, no. 2 (2022): 95–109.
- Meilia, Maya, and Murdiana Murdiana. “Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21.” *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam* 2, no. 1 (2019): 88–104.
- Muhali, Muhali. “Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21.” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25–50.
- Muklis, Mohammad. “Pembelajaran Tematik.” *Samarinda: Fenomena* 4, no. 1 (2013): 69–70.
- Ngaisah, Nur Cahyati, Firman Priyo Suhasto, and Kulsum Nur Hayati. “Preschool Curriculum System Innovation in the Philippines and Indonesia.” *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 211–24.
- Nurhasanah Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman. “Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar.” *Penelitian Pendidikan INSANI* 20 (2017): 125.
- Nurwahidah, Taufik Samsuri, Baiq Mirawati, and Indriati. “Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik.” *Reflection Journal* 1, no. 2 (2021): 70–76.
- PERMENDIKBUD No. 57 Tahun 2014, 2014.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: , 2011). Hlm. . Yogyakarta: DIVA Press, 2011.
- . *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan*



- Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- . *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Prijowuntato. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma Univertisy Press, 2016.
- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, 2019.
- Putra, Jaya Adi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: PT. Mediatama Digital Cendekia, 2022.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.
- RI, Departemen Agama. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2010.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rofiq, M. N. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. , 1(1)." *Jurnal Falasifa* 1, no. 1 (2010): 12.
- Rozie, Fachrur. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran." *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2018): 99.
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (2020): 181–90.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.
- Septikasari, Resti, and Rendy Nugraha Frasandy. "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar."

- Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 8, no. 2 (2018): 107–17.
- Sinaga, Nopita Sari, and Eva Betty Simanjuntak. “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Menggunakan Aplikasi Canva Pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari TA 2022/2023.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4375–82.
- Sindy, Sasmita. “Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas Iv SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017 / 2018.” *Teknologi Pendidikan* 8 (2018).
- Singh, Prabhat R., Mohamed Abd Elaziz, and Shengwu Xiong. “Ludo Game-Based Metaheuristics for Global and Engineering Optimization.” *Applied Soft Computing* 84 (2019): 105723.
- Solori, Andi Abdul Rahman, and Hastuti. “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapala.” *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 1 (2021): 58–70.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suhandi, Awalia Marwah, and Fajriyatur Robi’ah. “Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5936–45.
- Suhardiyanto, Andi. “Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivistik.” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 38, no. 1 (2009).
- Sulistyarini, Winda, and Siti Fatonah. “Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning.” *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)* 2, no. 1 (2022): 42–72.
- Sumanto, M. *Psikologi Perkembangan*. Media Pressindo, 2014.
- Sumantri, Budi Agus. “Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21.” *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*

- 13, no. 2 (2019): 146–67.
- Suprpto. *Pengantar Ilmu Komunikasi Dan Peran Manajemen Dalam Komunikasi*. Jakarta: PT. Buku Seru, 2011.
- Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48.
- Surahmat, Ahmad, and Sukarta Atmaja. “Media Pembelajaran Desain Web Menggunakan Photoshop Cs6 Dan Adobe Dreamweaver Berbasis Multimedia.” *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)* 2, no. 1 (2019): 1–18.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Suryawan, Agung Jaya. “Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa.” *GENTA HREDDAYA* 2, no. 2 (2018): 1–10.
- Sutjipto, Cecep Kustandi dan Bambang. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- . *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Syifa Aulia Nissa, Novanita Whindi Arini. “Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70.
- Tarihoran, Emmeria. “Guru Dalam Pengajaran Abad 21.” *SAPA-Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 4, no. 1 (2019): 46–58.
- Tayibnapis, Farida Yusuf. *Evaluasi Program Dan Instrumen Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Tikalisti, Nasya, Octaviany Widyaningsih, and Maria Ulfa. “Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 2017, 193–200.
- . “Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2020, 193–200.
- Trilling, Bernie, and Charles Fadel. *21st Century Skills:*

- Learning for Life in Our Times*. San Francisco: CA John Wiley & Sons, 2009.
- Trinova. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Al-Ta Lim Journal* 19, no. 3 (2012): 209–215.
- Ulhusna, Mishbah, and Sri Diana. "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." *International Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 130–37.
- Végh, Ladislav, and Štefan Gubo. "Analyzing Game Strategies of the Don't Get Angry Board Game Using Computer Simulations." *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches (IJANSER)* 7, no. 10 (2023): 184–91.
- Wati, Amalia Ratna Zakiah, and Syunu Trihantoyo. "Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 5, no. 1 (2020): 46–57.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan R & D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Winaryati, Eny. "Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* 1, no. 1 (2018).
- "Www.Adobe-Photoshop-CS6.Com," n.d.
- "Www.Canva.Com," n.d.
- Yamin, Martinis. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2013.
- Yunita, Ismi, and Adhicipta. "Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial." *Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi (JATI)* 11 (2017): 1–14.
- Zakaria, Zakaria. "Kecakapan Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi Covid-19." *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2

(2021): 81–90.

Zubaidah, Siti. “Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran.” *Seminar Nasional Pendidikan 2*, no. 2 (2016): 1–17.

Zulfiati, Heri Maria, Pramudya Cahyandaru, and Tansa Wahyu Agustina. “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An 9*, no. 3 (2023): 251–63.

