**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUGAMES* TERINTEGRASI PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR DI KELAS IV SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

Lilis Dita Prastiwi1, Muflikhul Khaq2, Titi Anjarini3

1,2,3Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

[lilisdita57@gmail.com](mailto:lilisdita57@gmail.com)1, [muflikhul.khaq@umpwr.ac.id](mailto:muflikhul.khaq@umpwr.ac.id)2, [anjarini@gmail.com](mailto:anjarini@gmail.com)3

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran *Eduagmes* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo yang sesuai dengan prosedur pengembangan *research and development.* 2) Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Edugames* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Model penelitian menggunakan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan. Subjek penelitian yaitu murid kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 32 murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli media, ahli materi, dan respon murid. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan dan analisis kepraktisan. Hasil dari penelitian pengembangan media *edugames* ini adalah: 1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *Edugames* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Luas Bangun Datar Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Purworejo. 2) Hasil kelayakan produk memperoleh skor rata-rata 92% yang memiliki kategori “sangat layak”, hasil kepraktisan memperoleh skor rata-rata 99% yang memiliki kategori “sangat praktis”. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *edugames* layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Luas Bangun Datar, Media Pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila.

***ABSTRACT***

*This research aims to: 1) Produce a product in the form of Development of Integrated Eduagmes Learning Media for Pancasila Student Profiles on Flat Building Area Material for Class IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo which is in accordance with research and development development procedures. 2) Knowing the feasibility of developing Integrated Edugames Learning Media for Pancasila Student Profiles in Flat Building Area Material for Class IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. The type of research used in research is research and development. The research model uses Borg and Gall which consists of 10 development stages. The research subjects were fourth grade students at SD Muhammadiyah 1 Purworejo for the 2023/2024 academic year with a total of 32 students. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. The data collection instruments used consisted of observation sheets, interviews, validation questionnaires from media experts, material experts, and student responses. The data analysis techniques used are feasibility analysis and practicality analysis. The results of this edugames media development research are: 1) This research produces a product in the form of Integrated Edugames Learning Media for Pancasila Student Profiles on the Material of Area and Flat Structures for Class VI Muhammadiyah 1 Elementary School, Purworejo. 2) The product feasibility results obtained an average score of 92% which was in the "very feasible" category, the practicality results obtained an average score of 99% which was in the "very practical" category. Based on this study, it can be concluded that edugames learning media is suitable for use as learning media in elementary schools.*

***Keywords:*** *Flat Building Area, Learning Media, and Pancasila Student Profile.*

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu bagian penting untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki manusia dalam menjalani hidup. Melalui pendidikan seseorang yang awalnya belum mengetahui sesuatu, menjadi mengetahui segala sesuatu yang telah dipelajari. Ida Safitri berpendapat bahwa kualitas pendidikan yang baik dapat meningkatkan sumber daya manusia. Berbicara pendidikan, tidak akan jauh dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar. Rahayu dan Firmansyah (2019: 21), berpendapat bahwa belajar dan mengajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dengan tujuan menjadikannya menjadi manusia yang lebih baik. Lingkungan belajar yang sering dijumpai adalah sekolah. Sekolah dasar merupakan tingkat pertama pendidikan formal. Karenanya sekolah dasar merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan dan pengtahuannya. Pengembangan ketrampilan dan pengetahuan diera saat ini erat kaitannya dengan Ilmu Teknologi atau IT.

Teknologi seperti media didalam proses pengajaran dapat meningkatkan inovasi serta kreativitas yang dapat mendorong motivasi belajar dan proses penyerapan materi bagi peserta didik. Keterlibatan media dalam proses pengajaran dapat mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan menuntut peserta didik untuk turut berpartisipasi. Salah satunya dengan media pembelajaran Edugames. Edugames merupakan permainan yang berperan dalam proses pembelajaran serta mengandung komponen yang menarik perhatian peserta didik agar semakin giat dalam belajar juga sebagai sarana hiburan (Imanulhaq dan Prastowo, 2022:35). Multimedia pembelajaran berupa game berguna dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi belum banyak game yang dibuat untuk fungsi pembelajaran disekolah. Akhirnya game mulai dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dengan harapan peserta didik menjadi lebih tertarik dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar. Fenomena yang terjadi adalah anak-anak sering melupakan belajar karena waktu yang seharusnya untuk belajar dihabisakan dengan bermain game. Alangkah baiknya game yang dibuat dan dimainkan anak-anak adalah game yang dimanfaatkan di dunia pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan dapat membentuk karakter bangsa.

Pembangunan karakter bangsa yang bermartabat dan santun serta pendidikan kehidupan bangsa merupakan dua fungsi penting pendidikan bagi bangsa Indonesia. Sehingga dalam pendidikan terkait dengan pengembangan karakter peserta didik serta kompetensi pembelajaran. Dunia pendidikan saat ini masih menghadapi tantangan yaitu Degradasi moral. Riset yang dilakukan KPAI menemukan fakta bahwa pada tahun 2018 terjadi kenaikan kasus pelajar tawuran di Indonesia sejumlah 1,1%. Sementara itu, berdasarkan data KPAI bahwa pada tahun 2020, banyaknya kasus bullying menambah catatan masalah anak (KPAI, 2020). Fenomena tersebut menggambarkan bahwa perilaku dan karakter bangsa yang menyimpang marak terjadi sehingga perlu diciptakan kesadaran untuk menanamkan karakter. Karakter bangsa yang baik perlu dibentuk dan dibina sebagai upaya untuk meningkatkan SDM. Oleh sebab itu, pendidikan karakter menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. Salah satu pendidikan karakter adalah melalui Profil Pelajar Pancasila.

Kemendikbud sebagai kementerian yang menaungi dunia pendidikan, telah merancang upaya-upaya dan kebijakan-kebijakan untuk mengatasi problematika ini, salah satunya ialah gagasan Sekolah Penggerak yang akan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Profil yang dimaksud ialah berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong dan berkebhinnekaan global. Enam hal ini disebut sebagai indikator profil pelajar Pancasila (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Eni & Saleh (2021: 158),berpendapat bahwa, langkah awal dalam mengimplementasikan nawacita presiden yang disebut Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Profil Pelajar Pancasila.

Matematika merupakan mata pelajaran pokok yang dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar. Mata pelajaran Matematika dipelajari peserta didik sejak jenjang sekolah dasar mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam. Adapun Matematika pada jenjang sekolah dasar, mulai dari kelas empat sampai dengan kelas enam diajarkan secara terpisah, berbeda dengan kelas satu sampai dengan tiga yang materinya masih tergabung dengan mata pelajaran lain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah Purworejo pada sarana prasarana sudah cukup baik, namun pada media pembelajaran, belum terdapat adanya Media Pembelajaran Edugames Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila terutama pada materi Luas Bangun Datar.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber guru kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo telah ditemukan beberapa kendala yang pertama yaitu, murid belum bisa memanfaatkan game secara bijak yang berkaitan dengan dunia pendidikan karena murid ketika bermain belum bisa mengatur waktu antara bermain dengan belajar sehingga memberikan dampak buruk bagi murid. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jadidah, I. (2023). kondisi siswa serta dampak dari game online yang seringkali berdampak burukterhadap kepribadiannya, tetapi tidak bisadiragukan lagibahwa game online dapat memberikan dampak yang baik. Namun jika anak tidak diawasiioleh orang tuanya, mereka dapat terus-terusan bermain game online sampai kehilangan waktu, yang dapat berakibat serius apabila bermain sampai lupa waktu.

Oleh karena itu solusi dari permasalahan tersebut yaitu memberikan media pembelajaran edugames karena media tersebut merupakan gabungan dari belajar serta bermain, edugames ini juga bisa digunakan untuk menarik minat murid untuk menimba ilmu sesuai dengan pendapat Imanulhaq & Prastowo (2022: 34) menurut (Nugraini dkk., 2024: 250) permainan ludo cocok untuk pembelajaran ini karena permainan ludo ini merupakan permainan yang dicetak sehingga dapat dimainkan secara langsung di tempat manapun tanpa menggunakan bantuan alat elektronik maupun jaringan internet. Jadi peneliti menggunakan permainan ludo sebagai media pembelajaran.

Permasalahan yang kedua yaitu, kurangnya pendidikan karakter pada murid, yang pertama belum bisa mencari bantuan sendiri apabila mengalami kesulitan, murid belum bisa menyelesaikan permasalahan secara runtut, dan kurangnya diskusi antar murid. Hal itu sesuai dengan pendapat Hayati, S., & Fadriati, F. (2023). Pada saat ini, karakter merupakan suatu hal yang wajib di bentuk dalam jiwa peserta didik. Pendidikan diharapkan tidak hanya meningkatkan nilai secara kognitif saja namun lebih dari itu karakter merupakan pondasi awal sehingga tercipta manusia yang cerdas luar dalam, baik secara kognitifnya apalagi secara afektif atau karakternya. Hal ini dipicu karena kurangnya karakter siswa yang marak dilakukan saat sekarang ini seperti terjadinya bullying, perkataan kotor yang telah biasa diucapkan, kurang hormatnya siswa kepada guru dan lain sebagainya. Menurut (Sari dkk., 2023) Pendidikan karakter ialah nilai karakter yang ditanamkan kepada individu melalui suatu pendidikan yang meliputi pengetahuan, tindakan, kesadaran melalui sebuah pengajaran, pembiasaan, dan keteladanan.

Mengingat pada hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa kelas IV menggunakan kurikulum merdeka sehingga solusi yang dapat diberikan yaitu menerapkan elemen profil pelajar Pancasila khususnya pada elemen mandiri, bernalar kritis dan gotong royong.

Permasalahan ketiga yaitu murid masih kesulitan dalam memahami soal cerita pada materi luas bangun datar. Oleh karena itu dapat diberikan solusi media pembelajaran sebagai alat bantu untuk murid agar lebih memahami materi luas bangun datar yaitu dengan media flashcard (kartu soal ). Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget dalam (Hidayati, 2022: 3) yaitu proses berfikir manusia sebagai suatu perkembangan yang bertahap dari berfikir intelektual konkret keabstrak pada tahap murid di sekolah dasar yaitu tahap operasi berfikir konkret berlangsung mulai usia 7-11 tahun.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Edugames Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Luas Bangun Datar di Kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo”.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) yang bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran edugames terintegrasi profil pelajar pancasila pada materi luas bangun datar di kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo. Sugiyono (2015: 407), berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan media edugames yaitu gabungan antara permainan ludo dengan flashcard yang terintegrasi profil pelajar Pancasila pada materi luas bangun datar yang dirancang dengan model borg and gall. Borg and gall meliputi 10 tahapan yaitu 1) research and information collecting 2) planning 3)development preliminary form of product 4) preliminary field testing 5) main product revision 6) main field testing 7) operational product revision 8) operational field testing 9) final product revision 10) dissemination an implementation. Subjek penelitian terdiri dari 32 murid. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara, angket validator, dan angket respon murid. Teknik analisis kelayakan dan kepraktisan.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian dan pengembangan produk media *edugames* ini menggunakan model *borg and gall.* Tahap pertama *research and information collecting* yaitu mencari dan mengumpulkan informasi yang ada di kelas 4 SD Muhammadiyah Purworejo. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 4 bahwa pada analisis kebutuhan diperoleh hasil yaitu : 1) keterbatasan media pembelajaran; 2) kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas terutama kelas IV. Dari hasil analisis tersebut media pembelajaran yang cocok untuk kebutuhan pada materi Luas Bangun Datar yaitu media pembelajaran *edugames.*

Tahap kedua yaitu *planning* Pada tahap *planning* ini peneliti membuat design produk berdasarkan *research and information collecting*. Produk yang digunakan adalah gabungan permainan ludo dengan *flashcard* pada materi luas bangun datar di kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo.

Pada tahap ketiga yaitu *develop preliminary from of product yaitu* mengembangkan produk dengan merealisasikan dari tahap *planning* yang berisi rancangan produk sehingga menghasilkan produk yang siap pakai. Rancangan media *edugames* kemudian diolah sedemikian rupa sehingga media tersebt dapat membantu murid dalam proses pembelajaran pada materi luas bangun datar. Pada tahap pengembangan produk dilakukan penilaian terhadap kualitas produk yang dibuat berdasarkan penialaian ahli materi dan media, pada aspek kelayakan. Penialain ahli materi, dan media pada tabel 1*.*

Tabel 1. *Penilaian Aspek Kevalidan*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Pakar | Skor Akhir | Kriteria |
| 1 | Ahli Materi Dosen | 87% | Sangat Layak |
| 2 | Ahli Media Dosen | 92% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan kepada validator ahli media, ahli materi bahwa Media pembelajaran *edugames* Materi luas bangun datar Kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo memperoleh validasi dengan persentase keseluruhan 89,5% dengan kategori sangat layak.

Hasil pengembangan produk media pembelajaran *edugames* pada gambar 1







Gambar 1. *Tampilan Produk Media Edugames*

Pada tahap keempat *Preliminary Field Testing* yaitu Uji Coba Lapangan Awal yaitu mengujikan media yang telah dibuat pada 4 murid guna mengetahui nilai terhadap aspek kepraktisan.

Pada tahap kelima yaitu *Main Product Revision* Revisi produk awal dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan awal, pada tahap ini yaitu tahap untuk merevisi produk yang dikembangkan berdasarkan saran atau masukan murid setelah mencoba produk pada tahap sebelumnya.

Pada tahap keenam *Main Field Testing* yaitu tahap uji coba utama yang dilakukan setelah dilakukannya tahap revisi produk awal (*main product revision*) dengan melibatkan murid kelas IV SD Muhammadiyah Purworejo sejumlah 8 anak.

Pada tahap ketujuh yaitu *Operational Product Revision* Revisi produk operasional adalah revisi tahap ke 2 setelah dilaksanakannya uji coba yang kedua yaitu pada tahap *main field testing.*

Pada tahap kedelapan *Operational Field Testing* yaitu Uji coba operasional adalah tahap ke 3 atau tahap terakhir uji coba produk, tahap ini dilaksanakan setelah produk yang direvisi pada tahap sebelumnya selesai dilakukan. Pelaksanaan tahap *operational field testing* dengan melibatkan 20 murid.

Pada tahap kesembilan *Final Product Revision* yaitu tahap revisi produk akhir *(final product revision)* adalah tahap yang dilakukan jika pada tahap sebelumnya yaitu *operational field testing* terdapat saran dan masukan oleh murid.

Tabel 1. *Rata-rata Penilaian Aspek Kepraktisan*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Pakar | Skor Akhir | Kriteria |
| 1 | Uji Coba Awal | 89% | Sangat Praktis |
| 2 | Uji Coba Utama | 89% | Sangat Praktis |
| 3 | Uji Coba Operasional | 99% | Sangat Praktis |

Berdasarkan data hasil uji coba awal rata-rata skor memperoleh 89% kriteria”sangat praktis”. Uji coba utama memperoleh skor rata-rata 89% kriteria “sangat praktis”. Uji coba operasional memperoleh rata-rata skor 99% kriteria “sangat praktis”.

Tahap kesepuluh yaitu *Dissemination and Implementation* tahap diseminasi dan implementasi yaitu tahap terakhir yang harus dilakukan, tahap ini yaitu tahapan untuk menyebarluaskan media pembelajaran edugames yang telah dibuat. Penyebarluasan media pembelajaran edugames ini dipresentasikan di SD lain yaitu SD N Ketangi.

**Pembahasan**

Hasil dari analisis data menunjukan bahwa produk media pembelajaran *edugames* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi luas bangun datar layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan produk media *edugames* dapat meningkatkan pemahaman murid kelas IV terlihat dari angket respon murid. Adanya media *edugames* proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dalam media menggabungkan dua unsur yaitu pendidikan dan permainan melahirkan konsep baru dalam dunia pendidikan yang lebih menyenangkan sehingga menarik daya tarik belajar murid. Media *edugames* konsep dasarnya hanya membantu dalam proses pembelajaran, karena setiap murid memiliki kompetensi yang dapat dikembangkan (Yanuardianto, 2020). Guru juga dapat memanfaatkan bahan 3R yang mudah ditemui dan mudah dikelola menjadi media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran di kelas.

Media *edugames* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila yaitu profil pelajar Pancasila di dalam permainannya yang diterapkan ada tiga elemen yaitu bernalar kritis, mandiri, dan bergotong royong. Media dengan terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dengan elemen pancasila berpikir kritis seperti murid mampu menganalisis soal cerita pada kartu soal, mengolah pola pikir dan mengambil keputusan. Mandiri yaitu murid secara langsung menjadi pion dalam permainan. Bergotong royong kemampuan murid dalam bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah kegiatan agar menjadi lancar, dan mudah terlaksana dengan baik (Juliani, A. J & Bastian, A 2021: 262-263). Media *edugames* memuat materi luas bangun datar yaitu mata pelajaran Matematika kelas IV materi tersebut terdapat dalam kartu soal yang nantinya murid menjawab kartu soal tersebut dengan memanfaatakan profil pelajar pancasila yang 3 elemen yaitu bernalar kritis, mandiri, dan bergotong royong. Menjadikan murid mampu berpikir dalam menjawab pertanyaan, mandiri yaitu murid menjadi pion dalam permainan ludo. Kemudian bergotong royong artinya dalam permainan saling bekerjasama menyelesaikan permainan dan jika ada teman kesulitan dapat membantu. *Edugames* menerapkan proses keterlibatan murid dalam proses pembelajaran dengan hati yang senang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. 2021: 87). *Edutainment* menjadikan pembelajaran menjadi terasa nyaman sehingga murid senang dengan pembelajaran yang diberikan (Nurâ, I. 2022: 34 ). Media *edugames* ini sangat berpengaruh ke murid karena memberikan pengaruh dalam memotivasi belajar murid untuk menjadi lebih semangat. Diharapkan dapat dikembangkan media *edugames* lebih lanjut dengan permainan yang lain dan tema permainan yang baru.

**D. KESIMPULAN**

Produk media *edugames* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi luas bangun datar memenuhi kriteria “layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai akhir kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor akhir 87% dengan kriteria “sangat layak” dan penilaian ahli media diperoleh skor akhir 92% dengan kriteria “sangat layak”. Kepraktisan pada uji coba awal skor rata rata 89% dengan kriteria “sangat praktis” sedangkan pada uji coba lapangan utama diperoleh skor rata-rata 89% dengan kriteria “sangat praktis”, dan uji coba operasional 99% dengan kriteria “sangat praktis”. Untuk penilaian guru terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media diperoleh 3,83 dengan kriteria “sangat praktis”.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adawiyah, R, & Safrida, LN. (2021). Pengembangan dan Sosialisasi Game Edukasi Matematika Berbasis “GESIT” sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia. 2(2). 83-92.

Anggun Nadiya, Ummul Izzah, F., Prezilia Bahri, F., Mayang Sari, T., & Tasya Jadidah, I. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Teradap Prilaku Sosial Anak Sekolah Dasar. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, *2*(02), 241–249. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i02.879>

Arief, M. (2018). Pengembangan Media Puzzle Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III SDN Lowokwaru III Malang. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.

Azizah, A. N., & Fitrianawati, M. (2020). Pengembangan media *ludo math* pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(1), 28-35.

Azizah, A. *Pengembangan Media Flashcard dalam Memperkenalkan Keanekaragaman Hayati Tanaman Obat* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Dayalni, D. (2022). *Gamifikasi Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Smp* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).

Eni, S., & Saleh, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. Jurnal TEKNODIK, 25(2), 157- 158.

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pedagogos, 4(1), 33-41.

Juliani & Bastian. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. Prosiding Semina Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 257-265.

Kawuryan, S. P. (2011). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembalajarannya. Jurnal Kependidikan, 1(2).

KBBI. (2023) pengertian edukasi. Retrieved from KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id//>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020). Sekolah Penggerak dan Profil Pelajar Pancasila. Diakses di link <https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id//>

KPAI. (2020). Rincian Data Kasus Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak.

Maharani, D., & Samudera, A. G. (2024). Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ludo. *Prosiding Patriot Mengabdi*, *3*(01), 659-668.

MIFTAHUL, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Domath (*Ludo Mathematics*) Pada Materi Teorema Phytagoras (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Netriwati, N. (2016). Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Pemecahan Masalah Matematis menurut Teori Polya. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 7 (2), 181-190. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/aljabar/article/view/32//>

Nugraini, D., Ratnaningsih, A., & Khaq, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatirejo Kaligesing Purworejo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(2), 247 - 257. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2836>

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI*, *3*(2), 289-298.

Nusaibah, N., & Murdiyani, N. M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Peserta didik Kelas VII SMP. Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika, 475–482.

Rahadi, M. R. (2016). Perancangan *Game Path Adventure* sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Android. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 4(1), 44 49.

Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(1), 136-145. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>