**Implementasi Media Pembelajaran *Ludaar* Berbasis *Team Game Tournament* Untuk Mengenalkan Tari Tradisional Indonesia**

**Dalam Pendidikan Pancasila**

**Muhammad Ilham Cahyo Utomo**

Universitas Negeri Semarang

**Panca Dewi Purwati**

Universitas Negeri Semarang

Alamat: Jl. Raya Beringin No.15, Wonosari, Kec. Ngaliyan

*Korespondensi penulis:* *milhamcahyo@students.unnes.ac.id*

***Abstrak.*** *This less than optimal use of media makes students quickly feel bored because they think the learning is monotonous and not varied. That is what affects student learning outcomes that have not been maximized. The purpose of this study is to describe the design of Ludaar media to introduce Indonesian traditional dance and describe the learning steps using team game tournament-based ludaar media. The method used is a qualitative method with a library study model approach. This AR cultural ludo media (Ludaar) is quite innovative media because in it there is the use of contemporary technology such as Augmented Reality (AR). In using this media, students are directly involved and have two-way interaction from teachers and students. Because this AR cultural ludo media (Ludaar) is in the form of a game, the suitable model to be applied with this media is the team game tournament model.*

***Keywords:*** *Ludaar Media, Team Game Tournament, Pancasila Education*.

**Abstrak.** Penggunaan media yang kurang optimal ini menjadikan siswa cepat merasa bosan karena menganggap pembelajarannya monoton dan tidak bervariasi. Hal itulah yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan desain media Ludaar untuk memperkenalkan tari tradisional Indonesia dan mendeskripsikan langkah pembelajaran menggunakan media ludaar berbasis *team game tournament*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan dengan model studi Pustaka. Media ludo budaya AR (Ludaar) ini merupakan media yang cukup inovatif karena di dalamnya terdapat penggunaan teknologi yang kekinian seperti Augmented Reality (AR). Di dalam penggunaan media ini, peserta didik dilibatkan secara langsung dan memiliki interaksi dua arah dari guru dan murid. Karena media ludo budaya AR (Ludaar) ini berbentuk permainan, maka model yang cocok untuk diterapkan bersama media ini adalah model *team game tournament*

***Kata Kunci:*** Media Ludaar, Team Game Tournament, Pendidikan Pancasila.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses memaksimalkan potensi sumber daya manusia agar tercipta individu yang berbudaya dan bermartabat. Manusia melakukan kegiatan belajar melalui proses pendidikan, yang terwujud dalam bentuk perubahan tingkah laku dan kemampuan interaksi antara individu dengan lingkungan yang dihasilkan dari informasi dan pengalaman yang diperoleh.

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka untuk kurikulum yang digunakan dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga pendidikan menengah. Menurut Permendikbudristek no 12 tahun 2024 Kurikulum Merdeka adalah Kurikulum yang fleksibel dan berfokus pada konten yang mendasar untuk membantu peserta didik meningkatkan kompetensi sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

Mata pelajaran di kurikulum merdeka memiliki beberapa perubahan seperti ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang digabung menjadi satu di jenjang sekoah dasar. Lalu, pendidikan kewarganegaraan diubah namanya menjadi Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia, dengan tujuan mengembangkan warga negara yang baik yang memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, mencintai negaranya, dan memiliki semangat kebangsaan Indonesia. Pengajaran dapat dimulai dari sekolah dasar dan berlanjut hingga ke jenjang sekolah menengah. Pendidikan Pancasila mengajarkan kualitas karakter Pancasila yang dibentuk dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menghasilkan manusia yang cerdas dan bertanggung jawab. Hasil belajar siswa adalah keberhasilan akademis mereka yang dibuktikan dengan tes dan tugas, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang membantu pencapaian tujuan tersebut.

Salah satu tujuan Pendidikan Pancasila adalah Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang beragam, serta mampu bersikap adil dan tidak diskriminatif terhadap jenis kelamin, SARA (suku, ras, antargolongan), status sosial ekonomi, dan penyandang disabilitas.

Namun pada kenyataannya, tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal dan masih terdapat permasalahan di tingkat sekolah dasar. Salah satu materi yang terdapat permasalahan adalah materi keberagaman budaya. Hal ini disebabkan materi tersebut memuat keberagaman budaya Indonesia yang banyak. Banyaknya budaya di Indonesia membuat siswa harus bisa menghafalkannya.

Berdasarkan data penelitian pendahuluan melalui observasi dan wawancara di SD N Wonolopo 1 Semarang pada kelas III diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran, antara lain pada saat guru menyampaikan materi siswa kurang memahami apa yang telah disampaikan, kurangnya fasilitas belajar siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa, kurangnya antusiasme siswa pada materi yang membutuhkan banyak hafalan, kurangnya penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media yang kurang optimal ini membuat siswa menjadi bosan karena mereka menganggap pembelajaran yang dilakukan monoton dan tidak berubah. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Kemudian kurangnya pemahaman siswa terhadap budaya daerah, seperti tidak mengetahui nama-nama rumah adat, pakaian adat, dan alat musik daerah.

Untuk mengatasi masalah ini, sebuah media pembelajaran khusus dirancang sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Menanggapi tantangan di SDN Wonolopo 1, para peneliti menciptakan media pembelajaran Ludo berbasis AR, sebuah alat permainan edukatif yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konten pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan,permainan ini dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Menurut Setiawati (dalam Supriatna, H., & Hadi, M. S. 2023) Permainan papan Jerman dalam bentuk permainan ludo silang dan lingkaran ini telah ada sejak abad ke-6. Untuk memainkannya, pemain harus melempar dadu untuk maju ke tengah kotak. Kemudian menurut Ningsih & Pritandhari (2019) Permainan ludo adalah permainan tradisional di mana 2-4 peserta harus mengembangkan strategi untuk memindahkan empat bidak dengan dadu. Jadi, dapat disimpulkan Ludo adalah permainan yang dimainkan minimal 2 orang dimana masing-masing pemain akan bertujuan mencapai finish yang berada di tengah kotak.

Menurut Armidi (dalam Nur’aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. 2023) Model Team Game Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembelajaran kelompok melalui permainan. Menurut Hamdani (dalam Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. 2024) menyatakan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan yang menggabungkan permainan dan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang.

Dari uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan desain media Ludaar untuk memperkenalkan tari tradisional indonesia dan mendeskripsikan langkah pembelajaran menggunakan media ludaar berbasis *team game tournament*.

**KAJIAN TEORI**

Penelitian relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat” menyatakan hasil penelitian penggunaan permainan ludo yang dimodifikasi, peserta didik sangat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, lebih kreatif juga mudah dalam memahami materi pelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan Izzaty, A. D., & Nurfitriani, M. (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja” menyatakan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran permainan ludo layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa nilai postest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Adapun penelitian lain untuk mendukung penelitian diatas yaitu penelitian yang dilakukan Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019) yang berjudul “PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN LUDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PERSYARATAN PERSONIL ADMINSTRASI KELAS X OTKP DI SMK NEGERI 10 SURABAYA” menyatakan media pembelajaran papan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar dengan standar gain sebesar 0,5 dengan kriteria interpretasi tinggi. Lalu penelitian lain yang dilakukan Anggreini, R. K., & Dewi, N. R. (2020) yang berjudul “Development of Ludo-science media with a somatic auditory visual intellectual (SAVI) approach to train the activeness and conceptual understanding.” Menyatakan media ludo dapat digunakan untuk melatih keaktifan siswa dengan dengan skor di atas 70%. Media SAVI-ludoscience juga efektif digunakan untuk melatih pemahaman konsep siswa dengan meningkatnya nilai pretest dan posttest. dan posttest. Profil siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 37,27%, sedangkan pada saat posttest 63,59%. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sari, I. F., & Iswendi, I. (2023) berjudul “The Effectiveness of using Android Based Chemical Ludo Game Media Reduction and Oxidation Reaction Material on Students Learning Outcomes” menyatakan media permainan ludo kimia berbasis android materi reaksi reduksi dan oksidasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada ranah kognitif di siswa kelas X SMA/MA.

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan dengan model studi Pustaka. Objek utama dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian terdahulu, teori, pendapat ahli, dokumentasi dan literatur lainnya sebagai objek yang utama dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk membahas implementasi media Ludaar berbasis *team game tournament*  untuk memperkenalkan Tari tradisional Indonesia dalam pendidika pancasila. Utarini (dalam Anggita Sakti, 2020) menyebutkan bahwa yang dihasilkan dari penelitian kualitatif adalah informasi dalam bentuk data deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menemukan sumber pada materi yang relevan dan menkontruksi dari berbagai sumber contohnya jurnal, buku, riset terdahulu. Peneliti menggunakan laman database google scholar untuk mencari dan menemukan artikel jurnal terdahulu yang relevan. Peneliti menggunakan kriteria media ludo dalam memilih studi yang menjadi literatur review pada penelitian ini.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Media Ludo Budaya AR (Ludaar)**

Menurut Kristiani (dalam Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. 2019) Ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua hingga empat pemain di mana setiap pemain menggunakan bidak-bidak dengan warna yang berbeda untuk mencapai garis finish. Permainan Ludo sangat menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, dan mudah dibuat dan ditiru. Menurut Setiawati (dalam Supriatna, H., & Hadi, M. S. 2023) Permainan papan Jerman dalam bentuk permainan ludo silang dan lingkaran ini telah ada sejak abad ke-6. Untuk memainkannya, pemain harus melempar dadu untuk maju ke tengah kotak. Jadi, dapat disimpulkan Ludo adalah permainan yang dimainkan minimal 2 orang dimana masing-masing pemain akan bertujuan mencapai finish yang berada di tengah kotak. Untuk bergerak pemain akan melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang keluar dari dadu.

Media Ludo Budaya berbasis AR (Ludaar) menggabungkan ludo dengan augmented reality. Menurut Riskiono & Kristianto (2020) Augmented reality (AR) merupakan teknologi yang dapat menampilkan dunia nyata dengan menggunakan benda-benda virtual, dengan benda-benda virtual yang ditampilkan secara real time ke dalam lingkungan nyata. Kemudian menurut Billinghurst (dalam Rahmatullah, R., Ramadhanti, D., Suwarno, R. N., & Kuswanto, H. 2021) Augmented reality adalah teknologi yang dapat memproyeksikan grafik komputer ke lingkungan yang sebenarnya. Jadi Augmented Reality adalah teknologi yang dapat memunculkan benda-benda maya dari komputer ke dunia nyata. Dalam AR, lingkungan itu nyata, tetapi diperluas dengan informasi dan gambar dari sistem.

Menurut Ningsih (dalam Nistrina. 2021) Penggunaan augmented reality dalam dunia pendidikan memiliki keunggulan sebagai media edukasi yang signifikan, dimana siswa yang mempelajari materi gelombang lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan augmented reality, hal ini dibuktikan dari hasil perbandingan dan analisis terhadap kedua tipe belajar siswa tersebut.

Baik pengajar maupun siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran Ludaar. Media ini dapat digunakan untuk berkompetisi dalam pembelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran ini memiliki keunggulan sebagai berikut: praktis, ringan, mudah dibawa, aman bagi siswa, dan menyenangkan.

Media Pembelajaran Ludaar adalah permainan edukasi yang dikembangkan dari permainan ludo dan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik keanekaragaman budaya Indonesia, khususnya tarian tradisional Indonesia. Budaya tersebut digambarkan dengan beberapa gambar dari berbagai budaya di Indonesia yang terdapat pada papan ludo, buku petunjuk, materi ingatan, dan tantangan.

1. Papan Carpet Ludo

Papan ini berukuran sekitar 320 cm x 320 cm, terbuat dari bahan spanduk dan dirancang agar sesuai dengan isi papan Ludo, yang memiliki empat tempat singgah pion dengan tampilan warna yang beragam. Lambang bintang dipasang pada kotak alur perjalanan.

1. Dadu

Dadu yang digunakan berbentuk kubus menggunakan dadu digital.

1. Pion

Pemain atau siswa menjadi pion itu sendiri. Setiap kelompoknya semua anggota minimal 4 siswa menjadi pion.

1. Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk menjelaskan langkah permainan ludaar, agar siswa dapat bermain sendiri setelah mendapat penjelasan dari guru.

1. Materi Ingatan

Materi ingatan merupakan isi materi untuk catatan yang berisi materi ajar Pendidikan Pancasila mengenai keragaman budaya Indonesia. Materi Ingatan sudah terintegrasi di setiap blok yang ada di papan berupa barcode AR yang dapat discan oleh siswa secara langsung.

1. Tantangan

Tantangan merupakan seperangkat latihan atau soal berisi materi Pendidikan Pancasila tetang keragaman budaya Indonesia. Tantangan seperti materi ingatan yaitu sudah terintegrasi di setiap blok yang ada di papan berupa barcode AR yang dapat discan oleh siswa secara langsung.

Baik guru maupun siswa dapat menggunakan sumber belajar Ludaar. Media Ludaar dapat digunakan sebagai media selama kontes dalam beberapa pelajaran, serta digunakan dalam latihan pembelajaran. Ketika digunakan oleh guru dan siswa, media ini sangat berguna dan tidak memerlukan perawatan ekstra.

**Langkah Pembelajaran**

Menurut Isjoni (dalam Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. 2019) model kooperatif adalah suatu bentuk model di mana siswa menyelesaikan tugas belajar mereka dalam kelompok, bekerja sama sebagai sebuah tim.. Kemudian menurut Armidi (dalam Nur’aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. 2023) Model Team Game Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan untuk mengajarkan keterampilan kelompok.. Menurut Hamdani (dalam Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. 2024) menyatakan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan yang menggabungkan permainan dan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang. Kemudian menurut Menurut Rusman (dalam Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah Salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang dengan beragam bakat, jenis kelamin, dan etnis atau ras.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang berbentuk permainan dengan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok tanpa memandang perbedaan.

Menurut Slavin (dalam Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. 2019), model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempuh lima langkah tahapan (sintaks), yakni penyajian (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan (team recognition).

Penggunaan media Ludaar sangat cocok digunakan dalam model pembelajaran *team game tournament.* Hal ini karena di dalam pelaksanaanya dibutuhkan kerja sama kelompok dan media yang berbentuk permainan.

Adapun Langkah pembelajaran yang dilaksanakan menyesuaikan sintaks model pembelajaran *team game tournament yaitu.*

1. Penyajian (*class presentation*)

Pada tahap ini peserta didik dijelaskan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yaitu keberagaman budaya di Indonesia. Selain penyajian materi, peserta didik disini diberikan motivasi dan dorongan yang agar dapat berkompetisi dengan antusias, adil, dan jujur.

1. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Tahap kedua, peserta didik dibagi menjadi kelompok sebanyak 4 kelompok beranggotakan 4-5 anggota. Untuk membedakan kelompok satu dan yang lainnya setiap kelompok diberikan kode warna merah, kuning, hijau, dan biru. Pada tahap ini, pembagian kelompok harus seimbang dan tidak ada kelompok yang lebih dominan daripada kelompok lainnya. Hasil ujian, jenis kelamin, ras, etnis, dan karakteristik psikologis siswa, semuanya dapat dipertimbangkan dalam upaya untuk memastikan bahwa setiap kelompok dibagi secara merata.

Tujuan dari kelompok ini adalah untuk mendorong komunikasi di antara para siswa. Sebelum memainkan permainan, setiap kelompok harus meninjau materi instruksional dan menyiapkan semua orang untuk berkolaborasi demi hasil terbaik.

1. Permainan (*games*)

Peserta didik diberi arahan dalam memainkan ludo budaya AR. Kelompok yang sudah terbentuk akan ditempatkan dalam rumah atau base masing-masing sesuai warna. Anggota setiap kelompok akan menjadi pion yang akan bergerak dengan minimal pion adalah 4 orang. Jika terdapat kelebihan anggota, maka sisa anggota tersebut akan menjadi pemutar dadu dan membantu tim dalam menjawab tantangan yang diperoleh tim. Giliran dalam bermain akan ditentukan melalui undian melalui lempar dadu. Kelompok dengan mata dadu terbanyak akan mendapat giliran pertama dan seterusnya.

1. Pertandingan (*tournament*)

Setiap kelompok akan bermain dan mulai bergerak keluar base atau rumah jika mendapat mata dadu 6. Setiap blok atau kotak yang dilewati dan ditempati akan memiliki materi ingatan atau tantangan yang disediakan dalam bentuk AR.

Tantangan yang tidak terjawab akan mengakibatkan pemain kembali ke titik awal sebelum memutar dadu. Peserta didik yang masih berada di dalam base atau rumah dapat membantu pemain yang sedang mendapat tantangan, tetapi tidak boleh keluar dari base atau rumah.

Pertandingan dinilai dari seberapa banyak poin dalam menjawab tantangan dan seberapa cepat kelompok menempati titk tengah papan atau menyelesaikan permainan.

1. Penghargaan (*team recognition*)

Poin dari tantangan yang terjawab setiap kelompok akan dicek kembali. Hasil kerja setiap kelompok dalam menjawab atau menyelesaiakan tantangan akan dibahas bersama-sama. Perolehan poin dari tantangan yang terjawab dan kecepatan menyelesaikan permainan akan diurutkan dari yang terbaik ke yang kurang baik. Kelompok yang menang akan diumumkan di depan kelas dan diberi penghargaan berupa hadiah.

**KESIMPULAN**

Media ludo budaya AR (Ludaar) ini merupakan media yang cukup inovatif karena di dalamnya terdapat penggunaan teknologi yang kekinian seperti Augmented Reality (AR). Di dalam penggunaan media ini, peserta didik dilibatkan secara langsung dan memiliki interaksi dua arah dari guru dan murid. Media ini merupakan media yang berbentuk permainan dan dimainkan secara berkelompok. Hal tersebut dapat melatih peserta didik dalam bekerja sama dalam kelompok. Karena media ludo budaya AR (Ludaar) ini berbentuk permainan, maka model yang cocok untuk diterapkan bersama media ini adalah model *team game tournament.* Model ini mengajarkan peserta didik melalui permainan yang berkelompok, sehingga sangat cocok dengan media ludo budaya AR yang merupakan permainan berkelompok.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggita Sakti, S. (2020). Implementasi Pendidikan Inklusif Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia. Jurnal Golden Age, 4(02), 238–249. https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2019

Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, *7*(3), 43-50.

Anggreini, R. K., & Dewi, N. R. (2020). Development of Ludo-science media with a somatic auditory visual intellectual (SAVI) approach to train the activeness and conceptual understanding. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, *6*(2), 241-267.

Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, *6*(2), 104-113.

Izzaty, A. D., & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, *17*(1), 33-41.

Kemdikbud. 2022. KEPUTUSAN KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI NOMOR 008/H/KR/2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduhan/CP_2022.pdf>

Kemdikbud. 2024. PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 12 TAHUN 2024. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711507788_manage_file.pdf>

Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, *7*(1).

Nistrina, K. (2021). Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran. *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, *3*(01), 1-5.

Nur’aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, *4*(3), 259-273.

Rahmatullah, R., Ramadhanti, D., Suwarno, R. N., & Kuswanto, H. (2021). Literature review: Technology development and utilization of augmented reality (AR) in science learning. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, *2*(4), 135-144.

Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika*, *8*(1), 8-18.

Sari, I. F., & Iswendi, I. (2023). The Effectiveness of using Android Based Chemical Ludo Game Media Reduction and Oxidation Reaction Material on Students Learning Outcomes. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, *11*(2), 267-280.

Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *8*(3), 2337-2345.

Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 105-112.