

**PENGARUH MEDIA RUMAH LUDO UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER CINTA TANAH AIR
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD 060868 MEDAN****Herswenni Sakila**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: sakilaherswenni@mail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Rumah Ludo dan mengetahui pengaruhnya terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD Negeri 060868 Medan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 21 peserta didik yang dipilih secara *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket skala Likert, tes pretest-posttest, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Rumah Ludo dilaksanakan dalam enam langkah sistematis yang menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil analisis data mengungkapkan adanya peningkatan skor rata-rata yang signifikan, yaitu dari 62,38 pada pretest menjadi 82,71 pada posttest. Uji *Paired Sample t-test* menghasilkan nilai $t\text{-hitung}$ 57,586 > $t\text{-tabel}$ 2,086 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa media Rumah Ludo berpengaruh signifikan terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air. Nilai *effect size* Cohen's d sebesar 3,36 menunjukkan pengaruh yang sangat besar, sedangkan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,54 (54%) termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Rumah Ludo merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: media Rumah Ludo, nilai karakter, cinta tanah air, pembelajaran IPS, sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Rumah Ludo media and determine its effect on instilling patriotic character values in fourth-grade students at SD Negeri 060868 Medan. The approach used was quantitative with a Quasi-Experimental research design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The study sample consisted of 21 students selected using saturated sampling. Data collection was conducted through a Likert-scale questionnaire, pretest-posttest tests, and observation sheets. The results showed that the implementation of Rumah Ludo media was carried out in six systematic steps that created active, interactive, and enjoyable learning. The results of the data analysis revealed a significant increase in the average score, from 62.38 in the pretest to 82.71 in the posttest. The Paired Sample t-test produced a calculated t-value of 57.586 > t-table 2.086 with a significance level of $0.000 < 0.05$, indicating that Rumah Ludo media has a significant

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)

effect on instilling patriotic character values. Cohen's d effect size of 3.36 indicates a very large effect, while the N-Gain test result of 0.54 (54%) falls into the moderate effectiveness category. Based on these findings, it can be concluded that Rumah Ludo media is an effective learning medium and can be used as an innovative alternative for instilling patriotism in social studies learning in elementary schools.

Keywords: *Rumah Ludo media, character values, patriotism, social studies learning, elementary schools.*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter peserta didik. Salah satu nilai karakter penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah nilai karakter cinta tanah air. Nilai ini mencakup sikap bangga menjadi warga negara Indonesia, menghargai budaya dan simbol negara, mematuhi peraturan, serta berpartisipasi dalam menjaga kesatuan bangsa (Zubaedi, 2018). Namun, kenyataannya penanaman nilai cinta tanah air di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Fenomena yang sering ditemukan di sekolah dasar yaitu rendahnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan yang berbasis nasionalisme seperti upacara bendera, menyanyikan lagu kebangsaan, maupun mengenal lambang negara. Mereka cenderung melakukan kegiatan karena kewajiban, bukan atas kesadaran nilai (Kemendikbud, 2017). Hal ini tidak terlepas dari metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru mendominasi penyampaian materi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif (Suyadi & Dahlan, 2020). Pembelajaran yang monoton mengurangi minat belajar sehingga nilai karakter tidak tertanam secara bermakna.

Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan, meningkatkan keaktifan, dan mengurangi kebosanan (Arsyad, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif. Pembelajaran berbasis permainan dinilai efektif untuk membangun interaksi positif, kerja sama, dan karakter, karena permainan melibatkan pengalaman langsung serta suasana emosional yang menyenangkan (Hidayat, 2021). Media Rumah Ludo merupakan media pembelajaran berbentuk permainan papan (board game) yang dimodifikasi untuk memuat unsur pendidikan karakter. Dalam permainan ini, peserta didik dituntut untuk berstrategi, bekerja sama, menaati aturan, dan menerima hasil permainan dengan lapang dada. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan pengembangan cinta tanah air seperti disiplin, menghargai simbol negara, dan kebersamaan dalam keberagaman (Pratama, 2022). Selain itu, permainan ini memberi ruang bagi guru untuk menyisipkan pengetahuan tentang budaya, pahlawan nasional, sejarah, atau simbol patriotik melalui desain papan, pertanyaan, atau tantangan dalam permainan (Wahyuni, 2023).

Pembelajaran yang memanfaatkan media permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu memberikan pembelajaran bermakna (meaningful learning) karena peserta didik belajar melalui interaksi, keterlibatan emosional, dan pengalaman sosial (Sanjaya, 2016). Dengan demikian, penggunaan media rumah Ludo diyakini dapat memberikan pengaruh positif dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air karena peserta didik terlibat secara langsung, aktif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh media rumah Ludo dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD sangat perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana efektivitas media ini mendukung pembelajaran karakter di sekolah dasar.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik maupun nonfisik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu penyampaian materi dari guru kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah bagian integral dari proses pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi dari guru kepada siswa guna merangsang minat, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara Sanjaya (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mampu memperjelas penyampaian pesan verbal sehingga tidak terjadi salah tafsir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sebuah alat bantu melainkan komponen penting yang memengaruhi tercapainya keberhasilan pembelajaran.

2. Kelebihan Media Pembelajaran

- Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- Menjadi jembatan pemahaman antara konsep abstrak dan pengalaman konkret.
- Meningkatkan partisipasi serta keterlibatan aktif siswa.
- Mendukung pembelajaran yang bermakna melalui pengalaman langsung.
- Mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi dalam jangka panjang.

3. Kekurangan Media Pembelajaran

- Tidak semua guru memiliki kompetensi untuk mengelola dan menggunakan media.
- Mebutuhkan biaya serta waktu pembuatan dan persiapan.
- Fasilitas sekolah terkadang belum mendukung penggunaan media tertentu.
- Jika tidak dikontrol, siswa dapat lebih fokus pada medianya daripada materinya.

4. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran

- Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Menganalisis karakteristik peserta didik dan materi.
- Menentukan media yang sesuai dan relevan.
- Menjelaskan aturan, prosedur, dan tujuan penggunaan media kepada siswa.
- Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- Menutup pembelajaran dengan refleksi dan evaluasi terhadap proses.

5. Pengertian Media Rumah Ludo

Media rumah Ludo merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan tradisional Ludo dengan menambahkan unsur edukatif dan nilai karakter di dalamnya. Pratama (2022) menyatakan bahwa media rumah Ludo membantu menanamkan nilai karakter melalui aktivitas interaktif, pengambilan keputusan, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan dalam permainan.

6. Kelebihan Media Rumah Ludo

- Menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- Melatih kerja sama, toleransi, disiplin, kejujuran, dan sportivitas.
- Membantu penanaman nilai karakter melalui pengalaman langsung.
- Meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa.

7. Kekurangan Media Rumah Ludo

- Permainan dapat memakan waktu lebih lama.
- Mebutuhkan pengawasan guru agar permainan tidak keluar dari tujuan.
- Tidak semua siswa memiliki kecepatan pemahaman yang sama.

8. Langkah-Langkah Penggunaan Media Rumah Ludo

- Guru menjelaskan tujuan dan nilai karakter yang ingin dibangun.
- Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil.

3. Permainan dijalankan sesuai aturan pada papan rumah Ludo.
4. Guru memonitor interaksi dan perilaku siswa selama bermain.
5. Guru memberikan refleksi di akhir sesi terkait nilai cinta tanah air.
6. Evaluasi dilakukan berbasis sikap, tindakan, dan pemahaman siswa.

9. Indikator Media Rumah Ludo

1. Tampilan media menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Komponen warna, gambar, dan bentuk jelas serta mudah dipahami.
3. Aturan permainan mudah dimengerti peserta didik.
4. Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
6. Menumbuhkan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.
7. Mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik.
8. Relevan dengan materi pembelajaran IPS yang diajarkan.
9. Mengandung unsur nilai karakter cinta tanah air di dalam permainan.
10. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
11. Membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.
12. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

B. Nilai Karakter Cinta Tanah Air

1. Pengertian Cinta Tanah Air

Cinta tanah air merupakan sikap yang menunjukkan rasa bangga, hormat, peduli, loyal, dan rela berkorban untuk bangsa dan negara (Kemendikbud, 2017). Menurut Zubaedi (2018), cinta tanah air adalah perasaan memiliki identitas nasional yang diwujudkan dalam perilaku menghormati simbol negara, menjaga persatuan, dan melestarikan budaya bangsa.

2. Indikator Nilai Karakter Cinta Tanah Air

1. Mengikuti upacara bendera dengan tertib.
2. Menghormati simbol negara (bendera, lambang Garuda, lagu nasional).
3. Menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
4. Menyanyikan lagu nasional dengan penuh semangat.
5. Mengenal pahlawan nasional dan sejarah perjuangan bangsa.
6. Menghargai keberagaman budaya Indonesia.
7. Menjaga lingkungan sekolah dan fasilitas umum.
8. Melakukan kerja sama dalam kegiatan gotong royong.
9. Mematuhi tata tertib sekolah.
10. Mendukung persatuan dan menolak perpecahan.
11. Berperilaku sopan, ramah, dan menghargai sesama.
12. Mengutamakan produk dan warisan budaya bangsa.
13. Peduli terhadap lingkungan sosial dan budaya sekitar.

3. Manfaat Nilai Cinta Tanah Air

- a. Membentuk identitas nasional pada diri siswa.
- b. Menumbuhkan rasa bangga terhadap bangsa dan negara.
- c. Menjaga kelestarian nilai budaya bangsa.
- d. Menumbuhkan sikap persatuan dan solidaritas antarwarga sekolah.

4. Jenis-Jenis Perwujudan Cinta Tanah Air

- Menghargai budaya dan tradisi lokal.
- Mengikuti upacara kenegaraan.
- Menaati aturan sekolah dan masyarakat.
- Menjaga persatuan dalam kehidupan sosial.
- Menggunakan produk dalam negeri.

C. Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami diri dan lingkungan sosialnya. IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada nilai, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan peserta didik untuk berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS sebagai pendidikan yang membentuk peserta didik menjadi warga negara yang aktif, kritis, peduli, serta bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pelaksanaan pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar berfokus pada pengenalan konsep-konsep dasar tentang manusia dan lingkungan sosialnya, termasuk keluarga, sekolah, masyarakat, hingga kehidupan berbangsa dan bernegara. Pembelajaran IPS juga diarahkan agar peserta didik mampu memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tenggang rasa, disiplin, menghargai perbedaan, dan cinta tanah air. Salah satu ruang lingkup materi IPS pada kelas IV SD adalah keberagaman budaya di Indonesia. Materi ini sangat penting karena Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, bahasa, adat istiadat, suku bangsa, dan tradisi yang tersebar di berbagai daerah. Melalui pembelajaran keberagaman budaya, peserta didik diharapkan dapat memahami bahwa perbedaan adalah kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan, bukan dijadikan alasan untuk membedakan-bedakan atau menimbulkan konflik. Dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013, pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia mencakup beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengenalkan berbagai suku dan budaya yang ada di Indonesia.
2. Menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai sejak dini.
3. Menanamkan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.
4. Menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bermasyarakat.

Agar tujuan tersebut tercapai, proses pembelajaran IPS perlu dirancang secara kreatif dan kontekstual. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan Rumah Ludo, yang dirancang dengan muatan gambar, informasi, atau simbol terkait keberagaman budaya Indonesia. Melalui kegiatan bermain, peserta didik tidak hanya belajar mengenal budaya Indonesia, tetapi juga berlatih sikap menghargai perbedaan, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif dengan teman. Dengan demikian, pembelajaran IPS di SD yang menggunakan media Rumah Ludo dapat memberikan pengalaman belajar bermakna, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter nasional, yaitu membentuk generasi yang berkepribadian, berbudaya, dan bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

D. Karakteristik Peserta Didik SD

Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret, yaitu belajar melalui pengalaman nyata, aktivitas permainan, dan contoh langsung (Santrock, 2018). Oleh karena itu, media rumah Ludo cocok digunakan.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Putri (2021). *"Permainan Tradisional untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme."* meningkatkan cinta tanah air siswa SD.
2. Pratama (2022). *"Pengembangan Rumah Ludo Edukatif."* permainan meningkatkan sikap disiplin dan tanggung jawab.
3. Sari (2020). *"Media Permainan Kelompok pada Pembelajaran IPS."* pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.
4. Fadillah (2019). *"Game Edukasi Berbasis Karakter."* membangun karakter melalui pengalaman bermain aktif.
5. Sari (2021) dalam penelitiannya berjudul *"Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar"* menemukan bahwa penggunaan media

permainan edukatif meningkatkan partisipasi belajar dan menumbuhkan nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

6. Rahmawati (2022) dalam penelitiannya *“Penggunaan Media Monopoli Edukatif untuk Menanamkan Nilai Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar”* menyatakan bahwa permainan edukatif efektif menumbuhkan rasa nasionalisme dan kebanggaan terhadap bangsa.
7. Putra (2023) dalam jurnal *“Media Ludo sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa permainan Ludo meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral.
8. Wulandari (2020) dalam penelitiannya *“Implementasi Media Permainan Tradisional untuk Penguatan Karakter di Sekolah Dasar”* menemukan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dapat menumbuhkan nilai cinta tanah air dan mempererat hubungan sosial siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

A. Kondisi Awal

Pada kondisi awal, nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD umumnya masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku yang menunjukkan kurangnya penghayatan terhadap identitas kebangsaan, seperti kurang serius dalam mengikuti upacara bendera, tidak hafal lagu nasional, kurang menghargai keragaman budaya daerah, serta rendahnya rasa bangga terhadap produk dan karya bangsa sendiri. Selain itu, peserta didik lebih banyak mengenal budaya populer asing yang diperoleh dari internet atau media sosial dibandingkan mengenal budaya lokal atau sejarah perjuangan para pahlawan bangsa.

Kondisi ini juga dipengaruhi oleh pola pembelajaran di sekolah yang masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, yaitu guru lebih banyak berceramah dan memberi penjelasan secara verbal tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam pengalaman pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang merasakan keterlibatan emosional dalam proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa penanaman nilai karakter tidak efektif jika hanya diberikan melalui penjelasan moral tanpa memberikan pengalaman langsung yang bermakna.

Selain itu, pembelajaran IPS yang memuat materi wawasan kebangsaan kurang dimaknai siswa sebagai sesuatu yang dekat dengan kehidupan mereka. Siswa cenderung menganggap tema cinta tanah air hanya sebagai materi hafalan, bukan nilai yang harus dihidupi dalam perilaku sehari-hari. Karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan sehingga pembentukan karakter dapat terjadi secara alami.

B. Solusi

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi rendahnya nilai karakter cinta tanah air yaitu dengan menggunakan media Rumah Ludo sebagai media pembelajaran. Media Rumah Ludo merupakan permainan edukatif yang dimodifikasi dengan muatan nilai karakter bangsa, khususnya cinta tanah air. Permainan ini dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial, komunikasi antar siswa, serta keterlibatan emosional dalam suasana belajar yang menyenangkan. Melalui permainan Rumah Ludo, guru dapat menyisipkan nilai-nilai cinta tanah air seperti bekerja sama, menaati aturan, menghargai keberagaman, mengenal simbol negara, hingga memahami sejarah perjuangan bangsa. Proses bermain memberikan pengalaman langsung (*experiential learning*) sehingga nilai karakter tertanam melalui tindakan, bukan sekadar teori. Sejalan dengan pendapat Hidayat (2021), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar, mengaktifkan peserta didik, dan memberikan dampak positif pada pembentukan karakter melalui pengalaman emosional dan sosial. Selain itu, penggunaan media ini mendukung pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahamannya sendiri

melalui aktivitas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa menemukan makna nilai cinta tanah air melalui refleksi setelah permainan berlangsung.

C. Hasil yang Diharapkan

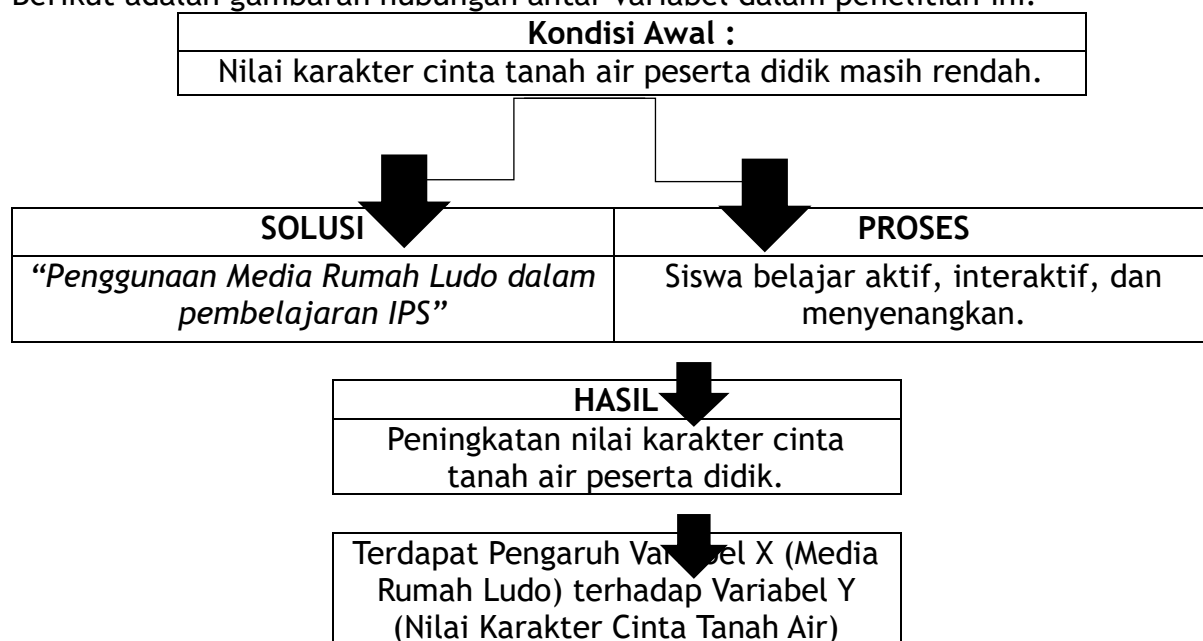
Melalui penerapan media Rumah Ludo dalam pembelajaran IPS, hasil yang diharapkan adalah terjadinya peningkatan nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perubahan sikap seperti:

1. Peserta didik mengikuti upacara bendera dengan tertib dan penuh penghargaan.
2. Peserta didik menunjukkan sikap bangga terhadap budaya nasional dan simbol negara.
3. Peserta didik menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
4. Peserta didik aktif dan antusias dalam mempelajari sejarah dan pahlawan bangsa.
5. Peserta didik menunjukkan perilaku sosial positif seperti menghargai teman, bekerja sama, dan menjaga lingkungan sekolah.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media Rumah Ludo diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga membentuk sikap dan perilaku nyata yang mencerminkan cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan pendapat Zubaedi (2018), bahwa pendidikan karakter yang efektif adalah pendidikan yang dilakukan melalui pembiasaan perilaku yang didukung oleh pengalaman nyata, bukan hanya pemahaman verbal.

Gambar Kerangka Konseptual

Berikut adalah gambaran hubungan antar variabel dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

H_a : Terdapat pengaruh media rumah Ludo terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media rumah Ludo terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data berupa angka. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif

adalah penelitian yang data penelitiannya berupa angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan desain Quasi Experimental dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, peneliti memberikan tes awal (pretest), kemudian memberikan perlakuan atau treatment berupa penggunaan Media Rumah Ludo, dan setelah itu memberikan tes akhir (posttest). Model ini digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap hasil yang diperoleh siswa.

Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

O_1 : Pretest sebelum perlakuan

X : Perlakuan penggunaan media Rumah Ludo

O_2 : Posttest setelah perlakuan

(Sugiyono, 2019; Arikunto, 2020)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060868 Medan yang berada di Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada keterjangkauan lokasi, kesesuaian kondisi pembelajaran IPS, serta ditemukannya permasalahan kurang berkembangnya nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang mencakup tahapan:

- Observasi awal
- Penyusunan instrumen
- Pelaksanaan pretest
- Pelaksanaan perlakuan dengan media Rumah Ludo
- Pelaksanaan posttest
- Analisis data

(Arikunto, 2020)

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 060868 medant 5. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan dalam penelitian. Teknik yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil (21 siswa) 9 laki-laki dan 12 perempuan.

(Nasution, 2021; Sugiyono, 2019)

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X) : Media Rumah Ludo

Variabel Terikat (Y) : Nilai Karakter Cinta Tanah Air

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Rumah Ludo (X)

Media pembelajaran berbentuk permainan papan edukatif yang memuat unsur nilai kebangsaan yang digunakan untuk menanamkan nilai cinta tanah air.

Indikator:

- Kejelasan aturan permainan

- Keterlibatan siswa dalam permainan
- Interaksi antar siswa
- Penguatan nilai karakter melalui refleksi

b. Nilai Karakter Cinta Tanah Air (Y)

Sikap yang mencerminkan rasa bangga, peduli, dan loyal terhadap bangsa dan negara.

Indikator:

- Menghargai simbol negara
- Menghargai budaya dan kearifan lokal
- Mengutamakan produk dalam negeri
- Bangga menjadi warga negara Indonesia
- Berpartisipasi dalam kegiatan nasional

(Kemendikbud, 2021; Wibowo, 2021)

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket (Kuesioner) dengan skala Likert untuk mengukur nilai karakter cinta tanah air.
2. Tes Pretest dan Posttest untuk mengukur kemampuan sebelum dan setelah perlakuan.
3. Lembar Observasi untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian harus memenuhi syarat valid dan reliabel agar data yang dihasilkan akurat.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Statistik Deskriptif

Digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, minimum, maksimum, dan standar deviasi dari data pretest dan posttest.

2. Statistik Inferensial (Uji t)

Menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

3.6.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**a. Validitas Instrumen**

Validitas adalah tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2020), instrumen dikatakan valid jika mampu memberikan gambaran yang tepat tentang variabel yang diukur. Uji validitas biasanya menggunakan korelasi Product Moment Pearson.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi instrumen jika digunakan beberapa kali. Menurut Sugiyono (2019), instrumen reliabel adalah instrumen yang dapat memberikan hasil yang sama ketika digunakan berulang kali. Reliabilitas dapat diuji menggunakan teknik Alpha Cronbach.

PEMBAHASAN**1.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Rumah Ludo terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD Negeri 060868 Medan. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental dengan pola One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa yang merupakan seluruh populasi kelas IV. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga instrumen utama: angket skala Likert, tes pretest-posttest, dan lembar observasi aktivitas pembelajaran. Data yang terkumpul

dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji Paired Sample t-test.

Tabel 4.1 Statistik deskriptif dari nilai pretest dan posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Rata-rata (Mean)	62,38	82,71
Nilai Minimum	50	75
Nilai Maksimum	75	95
Standar Deviasi	6,21	5,89

Rata-rata skor pretest sebesar 62.38 berada pada kategori cukup. Nilai ini mencerminkan bahwa pemahaman dan internalisasi nilai cinta tanah air peserta didik sebelum diberikan perlakuan (treatment) belum optimal. Hal ini sejalan dengan identifikasi masalah awal yang menyebutkan rendahnya sikap cinta tanah air dalam kegiatan sehari-hari. Rata-rata skor posttest mengalami peningkatan signifikan menjadi 82.71, yang termasuk dalam kategori baik. Peningkatan sebesar 20.33 poin secara kuantitatif mengindikasikan terjadinya perubahan positif setelah intervensi pembelajaran menggunakan Media Rumah Ludo. Penurunan Standar Deviasi dari 6.21 (pretest) menjadi 5.89 (posttest) menunjukkan bahwa setelah perlakuan, penyebaran nilai antar peserta didik menjadi lebih merata dan homogen. Hal ini mengisyaratkan bahwa Media Rumah Ludo memberikan dampak yang relatif seragam terhadap peningkatan nilai karakter sebagian besar siswa, bukan hanya pada segelintir individu. Range nilai pada posttest (75-95) lebih tinggi dan lebih sempit dibandingkan pretest (50-75), mengindikasikan bahwa tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori sangat rendah, dan sebagian besar terkonsentrasi pada nilai tinggi.

1.1.1 Pengujian Prasyarat data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan Uji Shapiro-Wilk pada data pretest dan posttest menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil Uji Normalitas dari angket penggunaan media rumah ludo terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Uji Normalitas

Uji Shapiro-Wilk	Taraf Signifikansi	Df	Hasil Sig	Keterangan
Pretest	0,05	21	0,082	Berdistribusi Normal
Posttest	0,05	21	0,064	Berdistribusi Normal

Nilai Sig. untuk data pretest (0.082) dan posttest (0.064) keduanya lebih besar dari 0.05. Dengan demikian, H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Kondisi ini memenuhi syarat untuk melakukan uji parametrik lanjutan.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara data pretest dan posttest. Pengujian dilakukan dengan Uji Levene pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 4.3 Uji Homogenitas

Uji Levene	Taraf Signifikansi	Hasil Sig	Keterangan
------------	--------------------	-----------	------------

1,589	0,05	0,215	Homogen
-------	------	-------	---------

Nilai Sig. sebesar $0.215 > 0.05$, sehingga H_0 diterima. Artinya, varians antara skor pretest dan posttest adalah homogen. Terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas menguatkan validitas penggunaan *Paired Sample t-test* sebagai alat uji hipotesis utama.

1.1.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Hipotesis Statistik:

- H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.
- H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Paired Sample t-test	t-tabel df = 20, α = 0,05	t-hitung	Sig(2-tailed)	Keterangan
• H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. • H_0: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.	2,086	12,45	0,000	H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan kedua kriteria di atas, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest. Dengan kata lain, Media Rumah Ludo terbukti berpengaruh signifikan terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD Negeri 060868 Medan.

1.1.3 Uji Effect Size

Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh yang diberikan, dihitung Effect Size menggunakan Cohen's d

Interpretasi Effect Size (Menurut Cohen, 1988):

- $d \approx 0.2$: Efek kecil
- $d \approx 0.5$: Efek sedang
- $d \approx 0.8$: Efek besar

Berdasarkan perhitungan menggunakan Cohen's d maka didapatkan Nilai $d = 3.36$ jauh melampaui 0.8, yang menunjukkan bahwa pengaruh Media Rumah Ludo terhadap peningkatan nilai karakter cinta tanah air memiliki efek yang Sangat Besar (large effect size). Ini bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga sangat bermakna secara praktis dalam konteks pendidikan.

1.1.4 Uji N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Rumah Ludo, dilakukan Uji N-Gain dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{82,71 - 62,38}{100 - 62,38} = 0,54$$

Nilai N-Gain sebesar 0.54 (54%) masuk dalam kategori Efektivitas Sedang. Hal ini menunjukkan bahwa Media Rumah Ludo merupakan media yang cukup efektif dalam meningkatkan nilai karakter cinta tanah air peserta didik.

1.2 Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data dari tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), diperoleh gambaran statistik yang komprehensif seperti yang tertera pada Tabel 4.1. Rata-rata skor pretest sebesar 62.38 dengan standar deviasi 6.21, menempatkan peserta didik pada kategori pemahaman yang cukup mengenai nilai cinta tanah air. Nilai minimum 50 dan maksimum 75 menunjukkan masih adanya variasi yang cukup lebar di antara peserta didik, di mana beberapa siswa menunjukkan pemahaman yang sangat terbatas. Hasil ini secara empiris mengonfirmasi fenomena yang diidentifikasi dalam latar belakang penelitian, yaitu rendahnya internalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam keseharian siswa. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Media Rumah Ludo selama empat kali pertemuan, terjadi transformasi yang signifikan. Rata-rata skor posttest melonjak menjadi 82.71, suatu peningkatan sebesar 20.33 poin yang mengindikasikan lompatan kualitatif dari kategori cukup ke kategori baik. Lebih menarik lagi, standar deviasi yang menyusut menjadi 5.89 serta range nilai yang bergeser ke rentang 75-95 mengisyaratkan dua hal: pertama, peningkatan tersebut terjadi secara merata pada hampir seluruh peserta didik, bukan hanya pada kelompok tertentu; kedua, terjadi penyetaraan kemampuan di mana siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah mampu mengejar ketertinggalan, sehingga kesenjangan antarsiswa menyempit. Peningkatan ini juga ditandai dengan hilangnya skor di bawah 70 pada posttest, yang berarti tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori pemahaman rendah setelah intervensi pembelajaran berbasis permainan ini.

Sebelum melakukan uji hipotesis utama, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis untuk memastikan keabsahan penggunaan statistik parametrik. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (p-value) 0.082 untuk pretest dan 0.064 untuk posttest. Kedua nilai ini jauh di atas batas kritis 0.05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan data berdistribusi normal tidak dapat ditolak. Dengan kata lain, sebaran skor pretest dan posttest mengikuti pola distribusi normal, yang merupakan syarat fundamental untuk analisis parametrik lanjutan. Selanjutnya, uji homogenitas varian menggunakan Levene's Test menghasilkan p-value sebesar 0.215, yang juga melebihi 0.05. Ini mengindikasikan bahwa varians antara kelompok data pretest dan posttest adalah homogen, tidak terdapat perbedaan keragaman yang signifikan antara kedua set data tersebut. Terpenuhinya kedua asumsi ini yaitu normalitas dan homogenitas memberikan landasan yang kokoh untuk melanjutkan dengan uji *Paired Sample t-test* yang menjadi tulang punggung pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Pengujian hipotesis penelitian menghasilkan temuan yang sangat signifikan. Nilai t-hitung yang diperoleh adalah 57.586, suatu angka yang sangat besar jika

dibandingkan dengan t-tabel sebesar 2.086 pada derajat kebebasan 20 dan tingkat signifikansi 5%. Perbedaan yang sangat mencolok ini secara statistik mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0). Konfirmasi lebih lanjut diperoleh dari nilai signifikansi dua-arah (2-tailed) yang bernilai 0.000, jauh di bawah ambang batas 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan dengan tingkat kepercayaan 95% bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor pretest dan posttest. Dalam konteks penelitian ini, perbedaan tersebut secara langsung dapat diatribusikan kepada intervensi yang diberikan, yaitu penggunaan Media Rumah Ludo dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh media rumah Ludo terhadap penanaman nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD dapat diterima.

Untuk memahami magnitudo pengaruh tersebut lebih mendalam, dilakukan perhitungan effect size menggunakan formula Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai d sebesar 3.36, suatu angka yang secara konvensional dikategorikan sebagai efek yang sangat besar (menurut kriteria Cohen di mana $d > 0.8$ sudah dianggap efek besar). Besaran effect size ini memiliki implikasi praktis yang penting: pengaruh Media Rumah Ludo bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna substansial dalam konteks pendidikan karakter. Artinya, intervensi ini memberikan dampak yang nyata dan kuat dalam mengubah pemahaman dan sikap siswa mengenai cinta tanah air, bukan sekadar perubahan kecil yang hanya terdeteksi secara statistik. Selain itu, perhitungan normalized gain (N-Gain) menghasilkan nilai 0.54 atau 54%, yang menurut klasifikasi Hake termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Nilai ini memberikan perspektif yang seimbang: meskipun effect size-nya sangat besar, dalam skala ideal masih terdapat ruang untuk peningkatan yang lebih optimal. Secara agregat, ketiga ukuran ini—signifikansi statistik, effect size yang besar, dan efektivitas sedang—memberikan gambaran yang komprehensif tentang potensi Media Rumah Ludo sebagai alat pedagogis dalam pendidikan karakter.

Temuan penelitian ini mengungkapkan narasi yang koheren dan multidimensi tentang bagaimana Media Rumah Ludo berfungsi sebagai katalis dalam proses penanaman nilai karakter cinta tanah air. Pembahasan akan dilakukan dengan mengeksplorasi mekanisme yang mendasari efektivitas media tersebut, menghubungkannya dengan kerangka teoretis yang relevan, serta memposisikan temuan ini dalam konteks penelitian-penelitian sebelumnya.

Efektivitas Media Rumah Ludo tidak dapat dipisahkan dari mekanisme pedagogis yang inheren dalam desainnya. Pertama, media ini berhasil mentransformasi pembelajaran nilai-nilai abstrak menjadi pengalaman konkret dan sensorik. Konsep-konsep seperti "menghargai keberagaman" atau "bangga terhadap budaya bangsa" yang sering kali bersifat verbal dan normatif di dalam buku teks, diwujudkan melalui komponen fisik permainan seperti kartu bergambar pakaian adat, papan permainan yang memuat simbol-simbol negara, dan dadu yang memandu perjalanan siswa menjelajahi "rumah-rumah" yang merepresentasikan berbagai provinsi di Indonesia. Transformasi dari abstrak ke konkret ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik kelas IV SD yang, menurut Piaget, berada pada tahap operasional konkret di mana pemahaman dibangun melalui manipulasi objek dan pengalaman langsung. Kedua, Media Rumah Ludo menciptakan ruang untuk *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman. Selama observasi, terlihat jelas bagaimana nilai-nilai diajarkan bukan melalui indoktrinasi, tetapi melalui situasi yang mensimulasikan realitas sosial yang disederhanakan. Misalnya, ketika seorang siswa harus memutuskan apakah akan "membantu" pemain lain yang kesulitan menjawab pertanyaan atau memilih untuk melanjutkan permainan untuk meraih kemenangan

individu, dia sebenarnya sedang berhadapan dengan dilema moral antara individualitas dan solidaritas.

Keputusan yang diambil, serta refleksi yang difasilitasi guru setelahnya, menjadi momen pembelajaran yang powerful di mana nilai kebersamaan dan gotong royong sebagai bagian dari cinta tanah air diinternalisasi melalui proses kognitif dan afektif yang mendalam. Mekanisme ini sejalan dengan teori pendidikan karakter Lickona yang menekankan pada pembentukan kebiasaan (*habituation*) melalui praktik berulang dan refleksi kritis. Ketiga, permainan ini memanfaatkan kekuatan *social learning* atau pembelajaran sosial. Dalam dinamika kelompok yang terbentuk, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari interaksi dengan sebaya. Siswa yang memiliki pengetahuan lebih tentang lagu-lagu daerah atau pahlawan nasional menjadi *model* bagi teman-temannya. Sebaliknya, siswa yang mungkin kurang tertarik pada materi pelajaran konvensional ternyata menunjukkan antusiasme dan kontribusi dalam permainan, yang kemudian meningkatkan status sosial mereka dalam kelompok. Proses observasi, imitasi, dan penguatan sosial (*social reinforcement*) ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura, di mana lingkungan sosial berperan sebagai katalis pembelajaran. Dalam konteks nilai cinta tanah air, pembelajaran sosial dalam permainan menciptakan *microcosm* atau miniatur masyarakat di mana nilai-nilai kebersamaan, saling menghargai, dan kepatuhan pada aturan bersama dapat dipraktikkan dan diapresiasi.

Temuan penelitian ini menemukan resonansi yang kuat dengan berbagai kerangka teoretis yang mendasari pendidikan karakter dan pembelajaran inovatif. Dari perspektif teori konstruktivisme Vygotsky, Media Rumah Ludo berfungsi sebagai alat semiotik atau *psychological tool* yang memediasi pembelajaran. Aturan permainan, kartu-kartu pertanyaan, dan struktur papan berfungsi sebagai *scaffolding* yang membantu siswa mencapai *Zone of Proximal Development* mereka yaitu, memahami konsep cinta tanah air yang mungkin terlalu kompleks jika dipelajari secara mandiri, tetapi dapat dipahami dengan bantuan alat dan interaksi sosial. Proses negosiasi makna yang terjadi ketika siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, misalnya tentang makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika, merupakan contoh konkret bagaimana pengetahuan dan nilai dibangun secara kolaboratif.

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Rumah Ludo terbukti efektif dan berpengaruh signifikan dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air pada peserta didik kelas IV SD Negeri 060868 Medan. Penerapan media ini melalui enam langkah sistematis berhasil menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memfasilitasi internalisasi nilai-nilai kebangsaan seperti menghargai simbol negara, bangga terhadap budaya nasional, dan menjaga persatuan dalam keberagaman. Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan rata-rata skor yang signifikan dari 62,38 pada pretest menjadi 82,71 pada posttest, didukung oleh uji *Paired Sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan *effect size* Cohen's *d* sebesar 3,36 yang mengindikasikan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, media Rumah Ludo layak dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku nyata peserta didik yang mencerminkan rasa cinta tanah air dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

4.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menggunakan media Rumah Ludo sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam menanamkan nilai karakter cinta tanah air, khususnya pada mata pelajaran IPS.
 - b. Guru perlu melakukan persiapan yang matang, termasuk memahami aturan permainan dan menyiapkan refleksi pasca-permainan untuk menguatkan internalisasi nilai.
2. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah disarankan untuk menyediakan media Rumah Ludo sebagai sarana pendukung Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan menjadikannya sebagai bagian dari budaya sekolah.
 - b. Sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru tentang penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran karakter.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan desain yang lebih kompleks, seperti Pretest-Posttest Control Group Design, untuk membandingkan efektivitas media Rumah Ludo dengan metode lain.
 - b. Disarankan untuk meneliti penggunaan media ini pada jenjang kelas yang berbeda atau dengan nilai karakter lain, seperti toleransi, tanggung jawab, atau kejujuran.
 - c. Perlu kajian lebih mendalam tentang aspek psikologis dan sosial yang muncul selama penggunaan media permainan dalam pembelajaran karakter.
4. Bagi Pengembang Media:
 - a. Media Rumah Ludo dapat dikembangkan lebih variatif dengan konten yang lebih kontekstual, misalnya menambahkan unsur kearifan lokal daerah masing-masing.
 - b. Perlu dipertimbangkan pengembangan versi digital atau aplikasi dari media ini untuk meningkatkan daya jangkauan dan keterlibatan peserta didik generasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, N. (2019). *Game Edukasi Berbasis Karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 45-58.
- Hidayat, R. (2021). *Pembelajaran Berbasis Permainan: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2021). *Indikator Nilai Karakter Cinta Tanah Air*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas.
- Nasution, S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratama, A. (2022). *Pengembangan Rumah Ludo Edukatif*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(2), 112-125.
- Putra, D. (2023). *Media Ludo sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 11(1), 78-92.
- Putri, S. (2021). *Permainan Tradisional untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(3), 205-218.
- Rahmawati, L. (2022). *Penggunaan Media Monopoli Edukatif untuk Menanamkan Nilai Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(2), 156-170.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2018). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Sari, D. (2020). *Media Permainan Kelompok pada Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan IPS, 10(1), 34-47.
- Sari, M. (2021). *Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(2), 89-104.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, & Dahlan, U. A. (2020). *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuni, T. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Permainan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Wibowo, A. (2021). *Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wulandari, R. (2020). *Implementasi Media Permainan Tradisional untuk Penguatan Karakter di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(1), 67-82.
- Zubaedi. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.