

**PENERAPAN LUDO *CHALLENGE* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS IV SDN 101700
SIPIROK BANGUN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

SITI LANNIARI

NIM. 2220500138

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENERAPAN LUDO *CHALLENGE* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS PADA
MATERI EKOSISTEM KELAS IV SDN 101700
SIPIROK BANGUN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

SITI LANNIARI

NIM. 2220500138

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENERAPAN LUDO *CHALLENGE* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS PADA
MATERI EKOSISTEM KELAS IV SDN 101700
SIPIROK BANGUN**



Skripsi

*Diajukan sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

SITI LANNIARI

NIM. 2220500138

Pembimbing I

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
NIP. 19930731 202203 2 001

Pembimbing II

Sri Rahmadhani Siregar, M.Pd
NIP. 19860506 202321 2 045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Siti Lanniari

Padangsidempuan, Juni 2026

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-

Padangsidempuan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Siti Lanniari yang berjudul Penerapan Ludo *Challenge* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawab-kan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
NIP. 19930931 202203 2 001

PEMBIMBING II,



Sri Rahmadhani Siregar, M.Pd.
NIP. 19860506 202321 2 045

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lanniari
NIM : 2220500138
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Ludo *Challenge* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Siti Lanniari
NIM. 2220500138

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lanniari
NIM : 2220500138
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Penerapan Ludo *Challenge* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun ." Dengan Hak Bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Siti Lanniari
NIM. 2220500138

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN
KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lanniari
NIM : 2220500138
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Parsarmaan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Siti Lanniari
NIM. 2220500138



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Siti Lanniari
NIM : 2220500138
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Ludo *Challenge* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS
Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

Ketua

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 19700708 200501 1 004.

Sekretaris

Sri Handayani Parinduri M.Pd
NIP. 199202032025212052

Anggota

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 19700708 200501 1 004.

Sri Handayani Parinduri M.Pd
NIP. 199202032025212052

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 102321 2 032.

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19907262 022032 0 001.

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang F Gedung FTIK Lantai 2
Tanggal	: 24 Juni 2026
Pukul	: 10:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/ 83,0 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif	: 3,74



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Penerapan Ludo *Challenge* Untuk Meningkatkan
Minat Belajar IPAS Pada Materi Ekosistem Kelas IV
SDN 101700 Sipirok Bangun.
NAMA : Siti Lanniari
NIM : 2220500138

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, Mei 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 198408152009121005

ABSTRAK

Nama : Siti Lanniari
Nim : 2220500138
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Ludo *Challenge* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif bertanya, serta rendahnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran Ludo *Challenge* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun yang berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase dan rata-rata minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I persentase minat belajar peserta didik sebesar 58%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 66%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 83% dan pada siklus II pertemuan II mencapai 90%. Dengan demikian, penerapan Ludo *Challenge* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

Kata Kunci: Ludo *Challenge*, Minat Belajar, IPAS.

ABSTRACT

Name : Siti Lanniari
Reg. Number : 2220500138
Study Program : Islamic Elementary School Teacher Education
Title : **Implementation of Ludo Challenge to Improve Learning in Learning IPAS on Ecosystem Topic for Grade IV SDN 101700 Sipirok Bangun.**

This research is motivated by the low interest in learning students in the subject of Science on the topic of ecosystems in grade IV of SDN 101700 Sipirok Bangun. This can be seen from the lack of attention of students in following the learning, less active in asking questions, and low enthusiasm of students during the learning process. Therefore, the researcher applied the Ludo Challenge learning media to increase students' interest in learning. The type of research used is Classroom Action Research which is carried out in two cycles, where each cycle consists of two meetings with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were all 12 students of grade IV of SDN 101700 Sipirok Bangun. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used the percentage and average of students' interest in learning. The results of the study showed that students' interest in learning increased in each cycle. In cycle I meeting I, the percentage of students' interest in learning was 58%, then increased in cycle I meeting II to 66%. Furthermore, in cycle II, meeting I increased to 83% and in cycle II, meeting II reached 90%. Thus, the implementation of the Ludo Challenge is effective in increasing students' interest in learning the Science subject on ecosystems for grade IV of SDN 101700 Sipirok Bangun.

Keywords: Ludo Challenge, Learning Interest, Science.

ملخص البحث

الاسم	: ستي لانباري
رقم التسجيل	: ٢٢٢٠٥٠٠١٣٨
برنامج دراسي	: تربية معلمي المدرسة الابتدائية
العنوان	: تطبيق تحدي لودو لتعزيز الاهتمام بدراسة العلوم الطبيعية والاجتماعية في مادة النظم البيئية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٠١٧٠٠ في سيبيروك بانغون.

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض اهتمام الطلاب بموضوع «النظم البيئية» في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية بالصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠١٧٠٠ في سيبيروك بانغون. ويتجلى ذلك في قلة انتباه الطلاب أثناء الحصص الدراسية، وقلة نشاطهم في طرح الأسئلة، فضلاً عن انخفاض حماسهم خلال عملية التعلم. لذلك، استخدم الباحثون وسيلة تعليمية تُعرف باسم «تحدي لودو» لتعزيز اهتمام الطلاب بالتعلم. نوع البحث المستخدم هو «البحث التربوي الفصلي» الذي تم تنفيذه على دورتين، حيث تتألف كل دورة من جلستين تشملان مراحل التخطيط والتنفيذ والمراقبة والتقييم. كان موضوع هذا البحث هو جميع طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠١٧٠٠ في سيبيروك بانغون، والبالغ عددهم ١٢ طالباً. وقد تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاستبيان والتوثيق. أما تقنية تحليل البيانات فقد استندت إلى النسب المئوية ومتوسط اهتمام الطلاب بالتعلم. أظهرت نتائج البحث أن اهتمام الطلاب بالتعلم قد ارتفع في كل دورة. ففي الدورة الأولى، الجلسة الأولى، بلغت نسبة اهتمام الطلاب بالتعلم ٥٨٪، ثم ارتفعت في الدورة الأولى، الجلسة الثانية، إلى ٦٦٪. ثم ارتفعت النسبة في الجلسة الأولى من الدورة الثانية إلى ٨٣٪، ووصلت في الجلسة الثانية من الدورة الثانية إلى ٩٠٪. وبالتالي، فإن تطبيق «تحدي لودو» فعال في تعزيز اهتمام الطلاب بموضوع «النظم البيئية» في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠١٧٠٠ في سيبيروك بانغون.

الكلمات المفتاحية: تحدي لودو، الرغبة في التعلم، العلوم الطبيعية والاجتماعية.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha pengasih lagi Maha penyayang. Segala puji dan syukur senantiasa peneliti sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”Penerapan Ludo *Challenge* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian dari persyaratan dan tugas dalam rangka menyelesaikan kuliah untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, arahan, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Bapak Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Alumni

dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Bapak Dr. Hamka, S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Bapak Dr. H. Akhiril Pane S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. H. Suparni, S.Si., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Muhlison, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Ibu Asriana Harahap, M.Pd., selaku Dosen Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Ibu Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd., sebagai Pembimbing I dan Ibu Sri Rahmadhani Siregar, M.Pd., sebagai Pembimbing II, peneliti mengucapkan terimakasih yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Seluruh Civitas Akademik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
8. Bapak Kepala Sekolah Bapak/Ibu guru beserta peserta didik di SD Negeri 101700 Sipirok Bangun yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

9. Teristimewah kepada kedua orang tua saya Papa Pondang dan Mama Nurhalima, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh Pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya bisa menempuh Pendidikan sampai tahap menengah. Kepada papa saya, terimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam Pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terimakasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang papa yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu saya, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh. Terakhir, mereka tidak hanya bangga melihat penulis berdiri sampai titik ini, tetapi juga menjadi dua orang pertama yang selalu percaya bahwa penulis mampu melewati semua prosesnya. Menjadi sarjana pertama dikeluarga kecil ini adalah doa yang akhirnya menemukan jalannya, terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.
10. Terkhusus kepada adik saya tersayang Ramona, yang selalu memberikan semangat, canda, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi

ini dengan baik, dan kepada nenek dan kakek saya, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyak nya atas perhatian, do'a serta dukungan yang senantiasa diberikan.

11. Untuk sahabat terbaik saya Nur Jannah Br Rambe, Riska Annisa Siregar, Anjely Rosida dan Nadia Pitaloka, terima kasih atas segala dukungan, perhatian dan kebersamaan yang telah diberikan. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Padangsidimpun, 2026
Peneliti

SITI LANNIARI
NIM. 2220500138

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
ABSTAK BAHASA ARAB	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Indikator Tindakan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Landasan teori	12
1. Kerangka Teori	12
a. Minat Belajar.....	12
b. Pembentukan Minat Belajar	14
c. Faktor faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	16
d. Indikator Minat Belajar	19
2. Media Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b. Fungsi Media Pembelajaran	26
c. Jenis jenis Media Pembelajaran	30
3. Media Ludo <i>Challenge</i>	31
a. Pengertian Ludo <i>Challenge</i>	31
b. Manfaat Media Ludo <i>Challenge</i> bagi Minat Belajar	32

c. Langkah-langkah Membuat Media Ludo <i>Challenge</i>	35
d. Cara Memainkan Media Ludo <i>Challenge</i>	36
4. Pembelajaran IPAS	39
a. Materi Ekosistem	40
b. Komponen Ekosistem	41
c. Intraksi dalam Ekosistem	41
d. Jenis-jenis Ekosistem	41
B. Penelitian Terdahulu	42
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Tindakan	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
B. Jenis dan Metode Penelitian	48
C. Latar Dan Subjek Penelitian	50
D. Instrumen Pengumpulan Data	50
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	53
F. Teknik Analisis Penelitian	67
BAB IV HASIL PENELITIAN	73
A. Analisis Data Prasiklus	73
B. Pelaksanaan Siklus I	75
1. Pertemuan I	75
2. Pertemuan II	80
C. Pelaksanaan Siklus II	85
1. Pertemuan I	85
2. Pertemuan II	90
D. Analisis Data	95
1. Analisis Data Minat Belajar Peserta Didik	95
2. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Siswa	99
3. Analisis Data Lembar Observasi Aktifitas Guru	102
E. Pembahasan Hasil Penelitian	104
F. Keterbatasan Penelitian	108
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Implikasi Hasil Penelitian	110
C. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Subjek Penelitian.....	50
Tabel III.2 Penilaian.....	67
Tabel III.3 Kriteria Minat Belajar Siswa.....	68
Tabel III.4 Kriteria Ketuntasan Klasikal	69
Tabel IV.1 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus	73
Tabel IV.2 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	79
Tabel IV.3 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan II	83
Tabel IV.4 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I	89
Tabel IV.5 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan II ...	95
Tabel IV.6 Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa	98
Tabel IV.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	99
Tabel IV.8 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	100
Tabel IV.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	100
Tabel IV.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Media Ludo <i>Challenge</i>	40
Gambar II.2 Kerangka Berpikir	44
Gambar III.1 Tahapan PTK Menurut Kurt Lewin	49
Gambar IV.1 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus.....	74
Gambar IV.2 Peningkatan Minat Belajar Siswa	98
Gambar IV.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	101
Gambar IV.4 Nilai Rata-rata Observasi Aktivitas Siswa.....	102
Gambar IV.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	116
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	135
Lampiran 3 Lembar Angket	141
Lampiran 4 Lembar Wawancara	145
Lampiran 5 Hasil Observasi.....	149
Lampiran 6 Hasil Angket Belajar	158
Lampiran 7 Hasil Wawancara.....	163
Lampiran 8 Dokumentasi	166
Lampiran 9 Riwayat Hidup	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang berisi usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak dengan tujuan mengarahkan mereka menuju kedewasaan. Pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan kemampuan agar peserta didik mampu menjalani serta melaksanakan tugas-tugas kehidupannya secara mandiri.¹ Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan adalah minat belajar, karena minat yang kuat menjadi modal utama bagi siswa untuk memahami informasi, mengembangkan pengetahuan, serta membangun keterampilan akademik.

Minat belajar memegang peranan penting dalam kehidupan siswa, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Tinggi rendahnya minat belajar dapat memengaruhi keaktifan, motivasi, serta keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena fungsinya yang sangat penting, minat belajar menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan dasar. Siswa yang memiliki minat belajar yang baik umumnya menunjukkan ketertarikan terhadap materi, mampu berkonsentrasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya minat belajar, proses menerima dan memahami materi akan berjalan lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

¹ Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya," *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>.

Kemampuan untuk membaca merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa yang diajarkan di sekolah, dan keterampilan ini sangat penting dimiliki oleh setiap siswa. Rendahnya kemampuan membaca dapat menimbulkan dampak yang kurang baik terhadap perkembangan mental maupun prestasi akademik siswa.² Ketidakmampuan memahami bacaan secara optimal juga dapat memengaruhi rasa percaya diri dan menurunkan minat serta motivasi belajar siswa.

Siswa perlu melibatkan berbagai proses mental dalam sistem kognitif mereka ketika mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan membaca tidak hanya sekadar aktivitas sederhana, tetapi berkaitan erat dengan bagaimana siswa memahami materi, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan minat belajar dalam proses pembelajaran, sebagai alat evaluasi dalam kegiatan membaca.

Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa untuk merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas belajar. Kecenderungan ini tampak melalui keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, serta berpartisipasi secara aktif tanpa paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan memandang kegiatan belajar sebagai kebutuhan, bukan sekadar kewajiban. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan internal yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, dan

² Rizka Risdianty dan Joko Pamungkas, "Model Penerapan Metode Menggambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 6478–6501, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3149>.

kemauan untuk belajar secara sukarela serta berkelanjutan.³ Minat tersebut tumbuh bukan karena tekanan dari luar, melainkan karena kebutuhan siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan, maupun pengalaman baru yang bermanfaat bagi dirinya.

Minat belajar yang baik tidak hanya ditunjukkan oleh seberapa sering siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan terlibat dalam kegiatan belajar secara aktif dan sukarela, bukan karena dorongan eksternal seperti tugas atau kewajiban, melainkan karena adanya rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.⁴ Kebiasaan belajar dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan, menjadi bagian dari rutinitas harian yang tidak terpaksa pada waktu atau tempat tertentu. Selain itu, minat belajar yang kuat juga mendorong siswa untuk bersikap reflektif dan kritis terhadap informasi yang diterima, tidak hanya menerima materi begitu saja, tetapi juga berusaha memahami, menganalisis, serta mengevaluasi pengetahuan yang dipelajari.

Namun realitas pendidikan saat ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kondisi yang cukup memprihatinkan. Rendahnya minat belajar menjadi persoalan serius yang berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran di sekolah. Banyak siswa yang tidak memiliki dorongan

³ Asrul. dan Rusydi. Rosinta Ananda, *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2014).

⁴ Lasti Yossi Hastini, dkk, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* Volume 10, no. April (2020): 12, <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>.

internal untuk mengikuti kegiatan belajar, baik di kelas maupun di rumah.⁵ Aktivitas belajar belum dianggap sebagai kebutuhan, melainkan sebagai kewajiban yang membosankan dan dilakukan hanya ketika mendapat tugas. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, yang kemudian berpengaruh pada pemahaman materi, prestasi akademik, serta perkembangan kemampuan berpikir dan penalaran kritis mereka.

Salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar terletak pada metode pembelajaran yang monoton, tidak kontekstual, dan kurang menyenangkan. Banyak guru masih menggunakan pendekatan yang berorientasi pada capaian hasil akhir, seperti nilai atau target kurikulum, tanpa memperhatikan pentingnya proses menumbuhkan ketertarikan dan partisipasi aktif siswa selama belajar. Akibatnya, kegiatan belajar tidak lagi dipahami sebagai aktivitas yang bernilai dan bermakna, melainkan sekadar kewajiban akademik. Minimnya inovasi dalam proses pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa kaku dan tidak menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sebenarnya membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan bersifat eksploratif. Rendahnya minat belajar juga dipengaruhi oleh kemampuan dasar siswa dalam memahami materi yang masih lemah. Siswa yang belum menguasai konsep atau materi pelajaran dengan baik cenderung mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks. Mereka mudah merasa lelah, bosan, dan enggan melanjutkan

⁵ Anggelika Kristiani Bate'e et al., "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies 4, no. 2 (2023): 48, <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.212>.

aktivitas belajar.⁶ Kondisi ini menciptakan siklus negatif, di mana kelemahan dalam memahami materi membuat minat belajar semakin menurun, dan rendahnya minat belajar semakin memperburuk kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurmahmudawati, selaku wali kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun, beliau menyampaikan bahwa anak-anak saat ini cenderung cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang mudah kehilangan fokus, tidak mampu bertahan lama dalam memperhatikan penjelasan guru, dan sering menghentikan kegiatan belajar sebelum selesai.⁷ Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mempertahankan perhatian serta motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, apabila rendahnya minat belajar pada siswa terus berlangsung, peserta didik berisiko memiliki wawasan dan pengetahuan yang terbatas, sehingga kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar mereka dapat terganggu. Rendahnya minat belajar juga dapat memengaruhi motivasi, keaktifan, serta kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran secara mandiri. Situasi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang efektif agar minat belajar siswa dapat ditingkatkan sejak dini.

⁶Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

⁷Wawancara dengan Ibu Nurmahmudawati, Senin 24 November pukul 08.20-8.50 Wib di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun”

Salah satu media yang dinilai sesuai adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu *Ludo Challenge*. Media ini merupakan permainan edukatif yang memadukan unsur permainan ludo dengan materi pelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.⁸ Melalui penerapan *Ludo Challenge*, diharapkan siswa kelas IV SDN 101700 Sapirok Bangun menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS, memahami materi ekosistem secara lebih mudah, serta mengembangkan keterampilan belajar yang mendukung peningkatan prestasi mereka.

Berdasarkan ulasan diatas maka perlu untuk diadakan penelitian yang berkaitan dengan “*Penerapan Ludo Challenge untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada materi Ekosistem kelas IV SDN 101700 Sapirok Bangun*”

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan masalah yang disebutkan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa kelas IV SDN 101700 Sapirok Bangun masih rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
2. Siswa sering kehilangan fokus dan cepat merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

⁸ Fauziah, S., dkk., *Media Permainan Ludo Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman pada Remaja* (Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju [YPSIM], 2024), hlm. 32.

3. Media pembelajaran yang digunakan guru cenderung kurang bervariasi dan kurang menyenangkan, sehingga belum mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.
4. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran belum merata, sehingga memengaruhi kualitas minat belajar dan hasil belajar mereka.

C. Batasan Masalah

Untuk memberikan gambaran yang jelas, penelitian ini dibatasi pada penerapan *Ludo Challenge* untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Minat belajar yang dimaksud meliputi ketertarikan siswa memperhatikan penjelasan guru, antusias mengikuti kegiatan, dan aktif berdiskusi atau menjawab pertanyaan. Penelitian ini hanya menggunakan media *Ludo Challenge*, dengan materi pembelajaran fokus pada ekosistem, khususnya komponen biotik, yaitu hubungan antar makhluk hidup dan peranannya dalam ekosistem.

D. Batasan Istilah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di peroleh, adapun batasan istilah dalam penelitian ini adalah penggunaan media *ludo challenge* untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada materi ekosistem kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Tangga Pintar*, yaitu sebuah permainan edukatif berbentuk papan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui

aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif.⁹ Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Tangga Pintar*, yaitu permainan edukatif berbentuk papan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi partisipasi aktif.

2. Ludo Challenge

Yang dimaksud *Ludo Challenge* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan ludo, berisi materi pembelajaran dan tugas-tugas sederhana yang harus diselesaikan siswa sesuai petunjuk pada kotak permainan. *Ludo Challenge* dalam pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan ludo, digunakan untuk menyampaikan materi dan tugas IPAS secara interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan meningkatkan minat serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

3. IPAS

IPAS adalah gabungan dari dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang dipadukan menjadi satu mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka. Dalam penelitian ini, pembelajaran IPAS difokuskan pada materi ekosistem, khususnya komponen biotik, yang meliputi makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan,

⁹ Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology Based Learning Media," *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.371>.

dan mikroorganisme beserta interaksi mereka dalam ekosistem..

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan atau ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan antusias dan aktif. Dalam penelitian ini, minat belajar adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, terlihat dari ketertarikan terhadap materi, perhatian, partisipasi, dan motivasi memahami pelajaran.

E. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya materi ekosistem masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan yang minim saat proses belajar berlangsung, serta metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu ludo *challenge*. Permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mampu mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi ekosistem.

Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana penerapan ludo *challenge* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 101700 Sipirok Bangun,

khususnya pada materi ekosistem. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana respon dan keterlibatan siswa selama penggunaan ludo *challenge* dalam proses pembelajaran berlangsung.

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas siswa kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun melalui media Ludo *Challenge*.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah yang memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan media permainan dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan membaca siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan teori dan penelitian selanjutnya mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media permainan dengan media pembelajaran.
- b. Manfaat bagi guru, yaitu dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru agar semakin berkembang secara

profesional.

- c. Manfaat bagi sekolah, yaitu dapat memberikan hal yang berguna dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti yaitu penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mencapai gelar S1 sebagai bekal profesionalnya kelak.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini ditunjukkan melalui penerapan media *Ludo Challenge* dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem kelas IV. Guru melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan media *Ludo Challenge* sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Materi disampaikan melalui kegiatan bermain yang terstruktur sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa dilibatkan secara aktif dalam permainan *Ludo Challenge*, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Guru memberikan arahan, bimbingan, serta penguatan kepada siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif. Pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *Ludo Challenge*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kerangka Teori

a. Minat Belajar

1). Pengertian minat belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan dan kecenderungan seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan. Minat pada dasarnya muncul dari adanya hubungan antara individu dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki.¹ Dalam konteks pembelajaran, minat belajar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, memperhatikan materi yang disampaikan, serta memiliki keinginan yang kuat untuk memahami pembelajaran dengan baik.

Magdalena dkk, menyatakan bahwa minat dapat dipahami sebagai rasa suka, kegemaran, atau kesenangan terhadap sesuatu.² Pendapat ini menunjukkan bahwa minat berkaitan erat dengan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian lebih pada hal

¹ Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology Based Learning Media," *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.371>.

² Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, dan Anis Rachma Pebrianti, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.

yang disenanginya. Minat muncul ketika seseorang melihat suatu situasi yang bermakna dan berhubungan dengan kebutuhan atau keinginannya. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar berperan penting dalam mendorong siswa untuk fokus, antusias, serta terlibat aktif dalam proses belajar.

Minat dapat dipahami sebagai kekuatan yang membuat perhatian seseorang terarah pada objek tertentu, seperti kegiatan belajar, pekerjaan, benda, atau individu lain. Minat juga mencakup unsur kognitif, afektif, dan psikomotor yang memengaruhi cara seseorang merespons suatu objek. Oleh karena itu, minat berperan sebagai sumber motivasi yang mendorong individu melakukan sesuatu yang diinginkannya.

Sedangkan menurut Sirait yaitu minat belajar tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang melalui pengalaman, keterlibatan, dan kebiasaan seseorang dalam belajar atau bekerja. Pernyataan ini menunjukkan bahwa minat merupakan hasil proses yang terjadi secara bertahap dalam individu. Dengan demikian, minat selalu berkaitan dengan kebutuhan serta dorongan yang memotivasi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas.³ Dengan demikian minat belajar dapat ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan siswa secara aktif.

³ Erlando Doni Sirait, “ Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar,” *Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 6, no. 1 (2021): hlm 35-43, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar dengan tujuan memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru. Melalui proses belajar, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan kualitas pemahamannya terhadap suatu materi. Proses ini juga menghasilkan perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor.⁴ Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang membawa perkembangan menyeluruh pada cara seseorang berpikir, merasakan, maupun bertindak.

Berdasarkan uraian tersebut, minat belajar dapat diartikan sebagai aspek psikologis yang tampak melalui adanya semangat, keinginan, dan perasaan senang untuk terlibat dalam proses belajar, yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui berbagai kegiatan

b). Pembentukan minat belajar

Setiap jenis minat memiliki peran penting dalam membantu individu memenuhi kebutuhannya. Semakin besar kebutuhan seseorang terhadap suatu hal, semakin kuat pula minat yang muncul untuk memenuhinya.⁵ Seorang siswa, misalnya, akan tertarik mempelajari masalah sosial apabila tingkat intelegensinya telah berkembang hingga

⁴ Dea Amelia et al., “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Propesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 875–83, <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91734>.

⁵ Muhammad Furqon, *Minat Belajar* (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), hlm. 7.

mampu memahami serta menganalisis berbagai fakta dan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Secara psikologis, minat sangat dipengaruhi oleh rasa senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap tahap perkembangan fisik maupun mental anak. Pada fase tertentu, perubahan dalam perasaan tersebut akan membentuk pola minat. Pola minat dapat muncul ketika sesuatu yang sebelumnya disukai berubah menjadi tidak disukai, dan hal ini dipengaruhi oleh proses perkembangan psikologis maupun fisik seseorang.

Menurut Kusuma dan Halimah, perkembangan minat berlangsung secara bertahap dan mengikuti alur perkembangan individu. Kematangan baik secara fisik maupun psikologis juga akan memperkuat serta memfokuskan minat pada objek tertentu.⁶ Pada tahap awal, minat biasanya berpusat pada diri sendiri dan hal-hal yang dimiliki, kemudian berkembang menjadi minat terhadap orang lain dan berbagai objek yang terdapat di lingkungan sekitar. Dengan melibatkan siswa secara aktif maka tentu muncul ketertarikan siswa untuk belajar secara interaktif.

Minat tidak terlepas dari aspek perasaan, seperti rasa suka atau tidak suka, senang atau tidak senang. Jika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu objek, ia akan terdorong untuk bertindak

⁶ Imelda Kusuma & RA Halimah, "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, Vol. 3 No. 4, Oktober 2022, hlm. 1-6, <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/877/761>

guna mencapai objek tersebut.⁷ Dalam kaitannya dengan motivasi, minat dapat ditingkatkan melalui beberapa cara, antara lain:

- 1). Membangkitkan kebutuhan seseorang.
- 2). Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman masa lalu yang relevan.
- 3). Memberikan kesempatan untuk meraih hasil yang baik agar individu dapat merasakan keberhasilan yang diperolehnya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Sebelum memahami bagaimana minat belajar terbentuk, perlu disadari bahwa minat belajar siswa tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai aspek yang saling berhubungan. Beragam faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya, turut menentukan tinggi rendahnya minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar.

1). Faktor Internal

Faktor internal merupakan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa dan sangat berpengaruh terhadap munculnya minat belajar. Faktor ini mencakup kondisi fisik, psikologis, serta berbagai dorongan pribadi yang membentuk kesiapan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

⁷ Imelda Kusuma & RA Halimah, “Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran”, *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, Vol. 3 No. 4, Oktober 2022, hlm. 1-6, <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/877/761>

a). Inteligensi

Inteligensi merupakan kemampuan dasar yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Siswa dengan tingkat inteligensi tinggi umumnya lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan masalah.⁸ Inteligensi dipengaruhi oleh faktor keturunan serta lingkungan, di mana lingkungan berperan penting memperkuat perkembangan kecerdasan.

b). Bakat

Bakat adalah potensi dasar yang sudah dimiliki sejak lahir. Siswa cenderung lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai dengan bakatnya. Jika pembelajaran tidak sesuai dengan bakat, siswa akan cepat bosan, mudah menyerah, dan kurang bersemangat

c). Motivasi

Motivasi menjadi pendorong utama dalam proses belajar. Tanpa motivasi, siswa tidak memiliki dorongan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi inilah yang menumbuhkan minat dan memengaruhi perubahan perilaku menuju pencapaian tujuan belajar.⁹

⁸ Supriyanto, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar II*, no. 1 (2023): 43–48, <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.

⁹ Hilmi Fadhilah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (Juni 2023): 1653–1660, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

Dengan adanya penguatan motivasi maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan.

d). Sikap Siswa

Sikap adalah kecenderungan siswa merespon sesuatu, baik secara positif maupun negatif. Sikap positif terhadap guru dan mata pelajaran akan mendukung kelancaran belajar, sedangkan sikap negatif dapat menimbulkan hambatan dalam mengikuti pembelajaran.

2). Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah berbagai kondisi di luar diri siswa yang turut memengaruhi minat belajar mereka. Lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, serta metode pembelajaran menjadi bagian penting yang dapat mendorong maupun menghambat ketertarikan siswa dalam proses belajar. Berikut faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa:

menghambat ketertarikan siswa dalam proses belajar. Berikut faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa:¹⁰

a). Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memengaruhi kepribadian, pola pikir, dan kebiasaan belajar anak. Dukungan orang tua, suasana rumah yang kondusif,

¹⁰ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (Juni 2023): 1653–1660, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

serta pola pengasuhan yang baik sangat berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

b). Cara Guru Mengajar

Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan minat belajar melalui cara mengajar yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Guru yang memahami karakter siswa dan menggunakan media yang variatif akan lebih mampu mendorong siswa aktif dalam belajar.

c). Lingkungan Sosial

Lingkungan pergaulan, masyarakat sekitar, serta fasilitas yang tersedia ikut mempengaruhi minat belajar. Lingkungan yang aman, rukun, dan memiliki fasilitas belajar yang memadai akan membantu perkembangan psikologis anak, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat aktivitas belajar.¹¹ Dengan demikian salah satu pemicu siswa malas belajar karena lingkungan yang kurang memadai.

d. Indikator Minat Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan siswa berdasarkan rasa suka dan ketertarikan yang muncul dari dirinya sendiri, tanpa harus dipaksa. Proses belajar akan

¹¹ Hilmi Fadhilah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (Juni 2023): 1653–1660, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

berlangsung secara optimal apabila didukung oleh adanya minat belajar.¹² Adapun indikator minat belajar siswa dapat diukur melalui beberapa aspek berikut:

1). Kesukaan

Pada umumnya, seseorang menyukai sesuatu karena adanya minat dalam diri. Hal-hal yang disukai juga cenderung lebih mudah diingat. Demikian pula siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan menunjukkan rasa suka terhadap pelajaran tersebut. Kesukaan ini dapat terlihat dari kegairahan dan inisiatif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegairahan tersebut diwujudkan melalui berbagai usaha untuk menguasai ilmu pengetahuan pada mata pelajaran itu, tanpa mudah merasa lelah atau putus asa. Siswa yang berminat juga cenderung bersemangat dan bergembira saat mengerjakan tugas atau soal yang diberikan oleh guru.

2). Ketertarikan

Dalam proses pembelajaran, sering dijumpai siswa yang memberikan tanggapan atau respons terhadap penjelasan guru. Respons tersebut menunjukkan bahwa apa yang disampaikan guru menarik perhatian siswa,

¹² Rizki Rahayu Dalimunte, Risma Delima Harahap, dan Dahrul Aman Harahap, “Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 3 (2021): 1342–1351, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>.

sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang kuat.¹³

Ketertarikan ini menjadi salah satu tanda bahwa siswa memiliki minat pada pelajaran yang sedang berlangsung.

3). Perhatian

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan memberikan perhatian yang tinggi terhadap pelajaran tersebut. Dengan perhatian yang besar, siswa akan lebih mudah memahami inti materi yang disampaikan. Perhatian ini menjadi dasar penting dalam tercapainya pemahaman yang baik dalam proses belajar.

4). Keterlibatan

Keterlibatan tampak dari keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar. Siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif biasanya belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal baru yang berkaitan dengan materi pelajaran, serta tidak mudah menyerah.¹⁴ Dengan adanya keterlibatan ini, siswa akan terdorong untuk terus melakukan dan menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan baik.

¹³ Muhammad Furqon, *Minat Belajar* (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), hlm. 7.

¹⁴ Nursyaidah dan Lili Nur Indah Indah, *Mengenal Minat Dan Bakat Siswa Melalui Tes STIFIn* (Padangsidempuan: Merdeka Kreasi Group, 2021).hlm 37-38
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3149>.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Media menjadi penghubung antara pengirim pesan, yaitu komunikator atau sumber, dengan penerima pesan, yaitu komunikan atau audiens.

Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai alat yang mempermudah proses komunikasi agar pesan tersampaikan dengan efektif. Menurut Amelia dkk, mengemukakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Definisi media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵ Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan

¹⁵ Dea Amelia, Fitri Julia Rahmadani, Mita Nur Rizky Septiyani, Mochammad Aqil Abdurrafi, dan Neni Maulidah, "Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur," *Jurnal Profesi Pendidikan* 7, no. 3 (2025): 57, <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91734>

adanya media maka minat belajar siswa akan tumbuh seiring proses pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Didalam mendidik pelajar, media pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi di dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.¹⁶ Dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antar guru dan pelajar serta dapat mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁷ Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

¹⁷ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (Juni 2023): 1653–1660, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

Menurut Chan, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik.¹⁸ Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik.¹⁹ Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*).

Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Proses *decoding* ini sangat di pengaruhi oleh kemampuan kognitif, pengalaman belajar, serta latar belakang pengetahuan yang dimiliki peserta didik.²⁰ Dengan demikian, keberhasilan komunikasi dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh ketepatan guru dalam

¹⁸ Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Juni 2021): 106-123, <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>

¹⁹ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal* 4, no. 2 (Juni 2023): 1653–1660, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

²⁰ Cahya Dhina Rohim dan Septina Rahmawati, "Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar Negeri," *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6, no. 3 (2020): 2, <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>.

menyampaikan pesan serta kemampuan peserta didik dalam menafsirkan dan memahami makna symbol-simbol tersebut.

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1) Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.²¹ Dengan adanya media yang menarik siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang di sampaikan.

2). Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajarandalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi.

²¹ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (April 2024): 134-140, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

3). Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi-kan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru.²² Dengan demikian penyampaian materi pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

4). Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas

²² Risdianty dan Pamungkas, "Model Penerapan Metode Menggambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Technology Based Learning Media*, Jurnal Pendidikan 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.371>.

pencapaian hasil belajar.²³ Berikut merupakan beberapa fungsi dari media pembelajaran:

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.²⁴ Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang mana itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan terjadinya proses belajar. Pada usia sekolah terutama setelah menyelesaikan sekolah dasarnya, peserta didik telah mencapai tingkat kesadaran sosial yang jelas dan media sosialisasi lainnya, seperti film, acara radio, buku, dan majalah.

2). Fungsi Manipulatif

Media berfungsi secara manipulative artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan

²³ Hendawati dan Kurniati, “Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya.” *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.3>.

²⁴ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” 4, no. April (2024): 134–40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

manipulasi sesuai keperluan. Misalnya dirubah ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyaiiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, diantaranya media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan seperti bencana alam, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.

2) Fungsi Psikologis

Pada fungsi psikologis, media pembelajaran terbagi dengan berbagai macam fungsi, diantaranya:²⁵

a) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap media ajar. Ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya, disebut perhatian selektif/*selective attention*.

b) Fungsi Afektif artinya menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesiediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu

²⁵ Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology Based Learning Media," *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.371>

perhatiaannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.

- c) Fungsi Kognitif artinya siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresantasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.²⁶ Dengan adanya media pembelajaran, belajar akan terasa lebih menyenangkan dan interaktif.
- d) Fungsi Imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi siswa. Imajinasi berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris
- e) Fungsi Motivasi, melalui media pembelajaran guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau dapat menjadi motivasi

²⁶ Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar V SD," *Educate* 6, no. 2 (Juli 2021): 20–31, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa.²⁷ Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

- f) Fungsi sosio-kultural, artinya mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak. Mereka masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda apalagi bila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain.²⁸ Sedangkan di pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama untuk semua siswa. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, memper-samakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Chan, jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia,

²⁷ Saffana Salsabila dan Fika Megawati, “Penguatan Kemampuan Literasi Melalui Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, no. 4 (2024): 60–71, <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>.

²⁸ Fatma Amah Adimsyah, Akhmad Fauzi, dan Muhamamd Husnur, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Journal of Teaching and Learning* 3, no. 1 (2023): 28–34, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>.

hipermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (*kekhasan*) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain, masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas di sini.²⁹ Namun karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas di sini hanya dipilih beberapa media yang biasa digunakan dalam pembelajaran.

3. Media Ludo *Challenge*

a. Pengertian Ludo *Challenge*

Istilah “Ludo” memiliki kata latin “Lodus” yang diartikan sebagai “permainan”. Sedangkan , istilah “*Challenge*” dalam KBBI diartikan sebagai “Tantangan”. Dengan demikian, ludo *challenge* diartikan sebagai suatu permainan yang berkaitan dengan tantangan.³⁰ media Ludo *Challenge* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dikembangkan dari permainan tradisional Ludo. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif. Dengan prinsip ini, Ludo *Challenge* dimodifikasi sedemikian rupa sehingga setiap langkah permainan diisi dengan tantangan atau

²⁹ Faizal Chan, “Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (Juni 2021): 106-123, <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>

³⁰ Fauziah, S., dkk., *Media Permainan Ludo Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman pada Remaja* (Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju [YPSIM], 2024), hlm. 32.

pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara aktif.

Tujuan penggunaan Ludo *Challenge* adalah untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi, sekaligus mendorong keaktifan, kolaborasi, dan kompetisi sehat di antara peserta didik. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif dan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif melalui pengalaman belajar yang konkret.³¹ Dengan demikian peran media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menarik minat belajar siswa.

b. Manfaat Media Ludo *Challenge* bagi Minat Belajar

Penggunaan media Ludo *Challenge* dalam pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan teori belajar dan media pembelajaran. Menurut Putra, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga memudahkan pemahaman materi dan menumbuhkan minat belajar. Berikut beberapa manfaatnya:

1) Meningkatkan Ketertarikan dan Keaktifan

Media Ludo *Challenge* menyajikan materi dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang

³¹ Syarif Hussein Sirait et al., "Implementasi Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Syarif," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Menurut Putra,dkk pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan minat belajar karena siswa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar.³² Sehingga belajar akan terasa lebih mudah dan menyenangkan.

2) Meningkatkan Perhatian dalam Belajar

Setiap langkah permainan menuntut siswa untuk fokus mengikuti aturan dan menyelesaikan tantangan atau soal. Perhatian merupakan prasyarat penting dalam proses belajar agar informasi dapat diterima dan diproses secara efektif.

3) Menumbuhkan Kesadaran Belajar

Melalui mekanisme permainan dan tantangan, siswa terdorong untuk belajar secara sadar dan mandiri. Mmedia pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan kesadaran belajar karena siswa aktif mengambil keputusan dalam proses pembelajaran.

4) Meningkatkan Pengetahuan (Kognitif)

Dengan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan di setiap langkah permainan, siswa dapat memperluas pemahaman terhadap materi dan memperkuat konsep yang dipelajari. Pengalaman langsung dalam konteks permainan juga

³² Putra, Prasetya, dan Shidik, "Evaluasi Desain Antarmuka Boardgame Ludo Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Siswa SD Negeri 3 Ngabeyan." *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.3>

dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konsep secara lebih mendalam.

5) Mendorong Kerja Sama dan Kompetisi Positif

Permainan Ludo dimainkan dalam kelompok, sehingga menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kompetisi sehat. Sirait menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.³³ Dengan adanya interaksi dalam proses pembelajaran maka belajar akan terasa lebih mudah.

Dengan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta termotivasi untuk belajar, sehingga minat belajar mereka ikut meningkat. Sedangkan menurut Putra menekankan pentingnya penggunaan media yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.³⁴ Penerapan teori ini dapat dilihat pada media Ludo *Challenge*, yang menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk permainan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif dalam memproses informasi, tetapi

³³Syarif Hussein Sirait et al., "Implementasi Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Syarif," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

³⁴ Putra, Prasetya, dan Shidik, "Evaluasi Desain Antarmuka Boardgame Ludo Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Siswa SD Negeri 3 Ngabeyan." *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.3>

juga secara emosional, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

c. Langkah-langkah membuat media ludo *challenge*

1. Persiapan Alat dan Bahan

Siapkan terlebih dahulu:

- a). Alas Papan : karton tebal infoboard (50x50cm) / kertas manila / triplek tipis
- b). Alat Tulis / Gambar : Pensil, penggaris (30-50cm), spidol kecil / besar, cutter / gunting.
- c). Pewarna : Cat warna (merah, kuning, hijau, biru), spidol warna, atau kertas origami
- d). Poin dan Dadu : Tutup botol bekas, kancing, atau poin ludo standar
- e). Kartu Soal (*Question Cards*).

2. Mendesain papan ludo *challenge*

- a). Membuat Skestas: Gambar persegi besar pada alas atau print gambar yang sudah selesai didesain. Bagi menjadi 4 bagian dan masing-masing bagian memiliki 3 kolom dan 6 baris kotak.
- b). Menentukan rumah (base) : Buat area rumah di empat sudut dengan warna berbeda (merah, kuning, hijau, biru).
- c). Titik Tengah: Buat area finish ditengah-tengah berbentuk belah ketupat atau persegi.

- d). Ukur Petak : Pastikan setiap petak memiliki ukuran seragam (3x3cm).

3. Membuat kartu soal (*challenge*)

Ini adalah inti dari ludo *challenge* agar berbeda dari ludo biasa:

- a). Petak Tantangan : Beri tanda khusus (misalnya symbol bintang atau warna berbeda) pada beberapa petak.
- b). Kartu Tantangan : Buat kartu berisi pertanyaan, hukuman (punishment), atau tantangan (misal: Sebutkan 3 hewan sambil gendong teman atau mundur 2 langkah).
- c). Petak Khusus : Jika poin berhenti di petak tertentu, pemain harus mengambil kartu tantangan yang telah disediakan.

4. Penyelesaian Papan dan Poin

- a). Pewarnaan: Warna rumah dan petak jalur sesuai warna (merah, kuning, hijau, biru).
- b). Perapian: Lapisi dengan plastic mika atau clear varnish agar cat tidak mudah rusak.
- c). Poin: Warna 4 tutup botol atau kancing untuk masing-masing warna agar sesuai dengan rumah.

d. Cara Memainkan Media Ludo *Challenge*

Ludo *Challenge* dimainkan dengan mengikuti langkah-langkah pada papan menggunakan pion dan dadu. Setiap langkah berisi tantangan atau soal yang harus dijawab siswa untuk melatih

pemahaman dan penerapan konsep pembelajaran.³⁵ Berikut cara memainkan media ludo *challenge*:

1. Persiapan

Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan papan Ludo *Challenge*, pion, dan dadu sebagai sarana utama permainan. Selain itu, guru juga menyiapkan kartu soal atau tantangan yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.³⁶ Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, misalnya empat kelompok, sesuai warna pion yang tersedia, sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan bermain secara bergantian dan teratur.

2. Aturan Permainan

Setiap kelompok memilih pion dengan warna tertentu sebagai wakil mereka dalam permainan. Permainan dimulai dengan lemparan dadu secara bergantian untuk menentukan langkah pion. Pion digerakkan sesuai jumlah angka yang muncul pada dadu. Jika pion berhenti pada kotak yang memuat simbol atau perintah, siswa harus menyelesaikan tantangan, baik dengan menjawab pertanyaan yang tersedia maupun melaksanakan tugas tertentu sesuai instruksi. Apabila siswa menjawab dengan benar, pion tetap berada di kotak tersebut dan dapat melanjutkan permainan pada giliran berikutnya.

³⁵ Fauziah, S., dkk., *Media Permainan Ludo Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman pada Remaja* (Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju [YPSIM], 2024), hlm. 35.

Sebaliknya, jika jawaban salah, pion kembali ke langkah sebelumnya atau mengikuti hukuman ringan sesuai aturan yang telah ditetapkan. Kelompok yang berhasil mengantarkan semua pion ke “home” atau tempat tujuan terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

1) Penutup

Setelah permainan selesai, guru memberikan umpan balik terkait jawaban siswa dan proses permainan yang telah berlangsung. Guru menjelaskan kembali materi yang menjadi fokus permainan dan menyimpulkan pelajaran agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.³⁷ Selain itu, guru juga menekankan aspek kerja sama, strategi, dan kesadaran belajar yang muncul selama permainan, sehingga pengalaman bermain dapat diintegrasikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

Ludo *Challenge* memungkinkan siswa belajar secara aktif sambil bermain. Media ini membantu meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, permainan ini menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan kompetisi sehat antar siswa.³⁸ Dengan adanya media ludo

³⁷ Fauziah, S., dkk., *Media Permainan Ludo Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman pada Remaja* (Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju [YPSIM], 2024), hlm. 36.

³⁸ Putra, Prasetya, dan Shidik, “Evaluasi Desain Antarmuka Boardgame Ludo Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Siswa SD Negeri 3 Ngabeyan.” *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.3>

challenge maka pembelajaran IPAS akan terasa lebih menyenangkan.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Kurikulum Merdeka Belajar, IPAS tidak hanya menekankan pada transfer konsep, tetapi juga pada pengembangan sikap, nilai, moral, dan keterampilan siswa.³⁹ Melalui IPAS, siswa diharapkan mampu memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya, serta mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

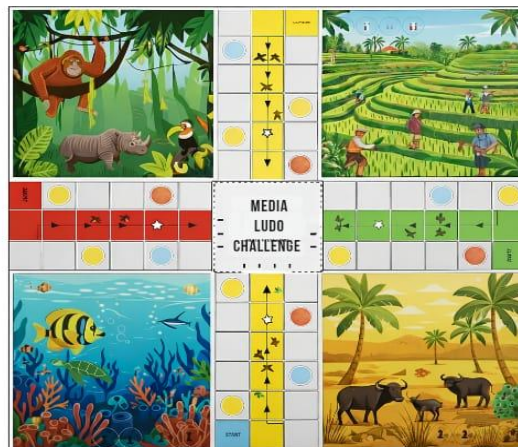
IPAS menekankan pemahaman hubungan antara manusia dengan lingkungannya, sehingga siswa dapat mengenali peran manusia dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan memahami permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, IPAS menggabungkan kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai bagian dari proses pembelajaran yang holistik, menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya.⁴⁰ Dengan adanya interaksi antar sesama maka ekosistem akan terjaga.

³⁹ Afif Amroellah, "Penggunaan Metode Percobaan Sederhana Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 2 Kilensari," *Pendidikan Dasar Indonesia Is Licensed Under 8*, no. 3 (2023): 118–22, <https://doi.org/10.55123/didik.v1i2.180>.

⁴⁰ Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology Based Learning Media," *Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2021): 811–19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.371>

a. Materi Ekosistem

Ekosistem adalah suatu kesatuan sistem biologis yang terbentuk dari interaksi antara makhluk hidup (komponen biotik) dan lingkungan tidak hidup (komponen abiotik) dalam suatu area tertentu. Konsep ekosistem menekankan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya sehingga tercipta keseimbangan yang mendukung kelangsungan hidup semua komponen.⁴¹ Apabila salah satu komponen ekosistem mengalami gangguan, maka keseimbangan ekosistem dapat terganggu dan berdampak pada komponen lainnya.



Gambar II.1 Media Ludo Challenge

b. Komponen Ekosistem

Ekosistem terdiri dari dua komponen utama:

- 1) Komponen Biotik: Semua makhluk hidup yang terdapat dalam ekosistem, termasuk manusia, hewan, tumbuhan, dan

⁴¹ Tim Mas Media Buana Pustaka, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, 2nd ed. (Sidoarjo: Masmedia, 2023). hlm, 36

mikroorganisme. Komponen ini berperan dalam rantai makanan dan proses ekologis lainnya.

- 2) Komponen Abiotik: Faktor lingkungan tidak hidup yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup, seperti air, tanah, udara, cahaya, dan suhu. Komponen abiotik menyediakan kondisi dan sumber daya yang dibutuhkan makhluk hidup

c. Interaksi dalam Ekosistem

Dalam ekosistem, makhluk hidup saling berinteraksi membentuk hubungan tertentu:

- 1) Produsen: Makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri, biasanya tumbuhan melalui proses fotosintesis.
- 2) Konsumen: Makhluk hidup yang memakan produsen atau konsumen lain, misalnya herbivora, karnivora, dan omnivora.
- 3) Dekomposer (Pengurai): Mikroorganisme seperti bakteri dan jamur yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup menjadi unsur hara untuk digunakan kembali oleh produsen.

d. Jenis-Jenis Ekosistem

Ekosistem dapat dibedakan berdasarkan tempat hidupnya:

- 1) Ekosistem Darat: Contohnya hutan, padang rumput, dan gurun.
- 2) Ekosistem Air: Contohnya ekosistem sungai, danau, rawa, dan laut.

Dalam penelitian ini, materi ekosistem difokuskan pada komponen biotik, yaitu semua makhluk hidup yang

terdapat dalam ekosistem, termasuk manusia, hewan, tumbuhan, dan mikroorganisme. Penelitian ini menekankan pemahaman siswa terhadap peran komponen biotik dalam rantai makanan dan proses ekologis lainnya, tanpa membahas secara rinci faktor abiotik.⁴² Dengan demikian, interaksi yang diamati akan terbatas pada hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer di dalam ekosistem.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa rujukan yang berhubungan dengan materi penetili penelitian relevan untuk mendukung penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk. Persamaannya menggunakan permainan Ludo yang dimodifikasi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD serta meningkatkan minat belajar.⁴³ Perbedaannya, penelitian putra menekankan pada evaluasi desain dan penerimaan media untuk beberapa mata pelajaran, sedangkan penelitian Ludo *Challenge* fokus pada efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar IPAS khusus materi ekosistem. Dengan demikian penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing

⁴² Tim Mas Media Buana Pustaka, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, 2nd ed. (Sidoarjo: Masmedia, 2023). hlm, 36

⁴³ Rangga Utama Putra, Yudhistira Eka Prasetya, and Fajar As Shidik, "Evaluasi Desain Antarmuka Boardgame Ludo Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Siswa SD Negeri 3 Ngabeyan," *Jurnal Pendidikan*, no. November (2024): 887–901, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6266>.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sirait dkk. Persamaannya menggunakan permainan Ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Perbedaannya, penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh Ludo terhadap hasil belajar IPA melalui desain eksperimen dan pengukuran kuantitatif (*pretest-posttest dan N-gain*).⁴⁴ Sedangkan penelitian Ludo *Challenge* fokus pada peningkatan minat belajar IPAS pada materi ekosistem melalui penerapan media Ludo *Challenge* dan observasi minat siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Naibaho. Persamaannya Kedua penelitian menggunakan media permainan Ludo sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran. Perbedaannya, Ludo tradisional cenderung menghibur dan memotivasi secara umum, lebih fokus pada aspek kompetisi dan kerjasama.⁴⁵ Sedangkan penelitian Ludo *Challenge* untuk membantu siswa supaya mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru terutama dalam pembelajaran IPAS.

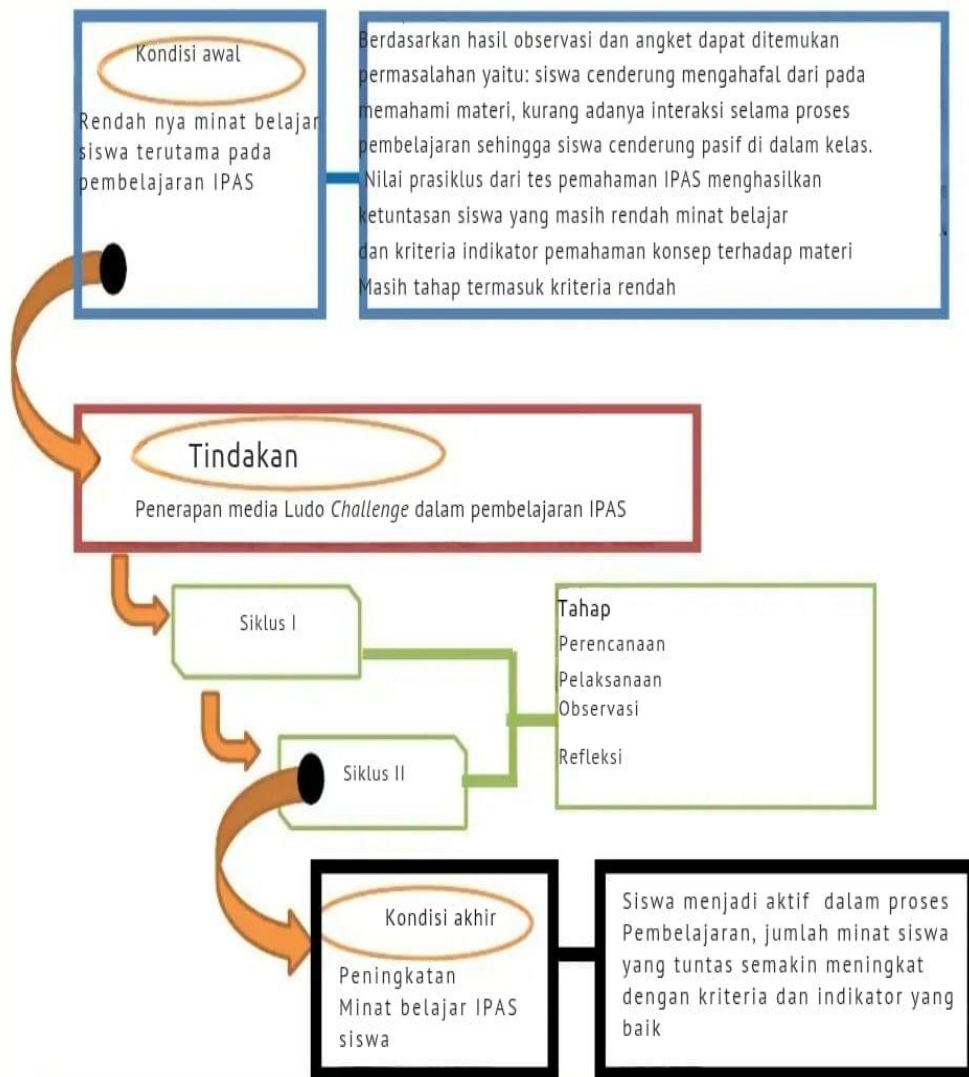
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah struktur atau konseptual yang digunakan untuk memahami, menganalisis, atau menyelesaikan suatu masalah atau topik tertentu. Kerangka berpikir membantu dalam mengorganisasikan

⁴⁴Syarif Hussein Sirait et al., "Implementasi Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

⁴⁵ Siti Zahara Harahap, Mariana Naibaho., "Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Nihuta, Kecamatan Ronggur Nihuta, Kabupaten Samosir," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.36764/jc.v7i2.1021>.

ide, konsep, dan teori yang relevan dengan topik yang di bahas, sehingga dapat memberikan arah dan focus yang jelas dalam berpikir dan bertindak. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini adalah tindakan.



Gambar II.2 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, penelitian dilakukan seperti pada kerangka berpikir yang dibuat dimana media ludo *challenge* diterapkan dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Kedua siklus menggunakan tahapan yang sama ketika menerapkan media

ludo *challenge* yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan menjadi awal dalam pelaksanaan penelitian proses berpikir dan pengambilan keputusan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan berupa mempersiapkan alat-alat penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan atau tindakan untuk mewujudkan sebuah rencana, rancangan, atau keputusan menjadi kenyataan, yang meliputi cara dan perbuatan untuk menjalankan suatu kegiatan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahapan ini media ludo *challenge* diterapkan pada siswa.

Tahap ketiga adalah pengamatan yang merupakan kegiatan sistematis, terencana, dan bertujuan untuk merasakan memahami, dan mencatat informasi tentang suatu objek, peristiwa, atau fenomena untuk memperoleh pengetahuan dan data baru. Pengamatan dilakukan ketika pembelajaran dengan media ludo *challenge* diterapkan dan dilakukan penilaian berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi. Data tahapan terakhir adalah refleksi perkegiatan yang dirancang oleh guru untuk memperoleh umpan balik dari suatu pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan tujuan memperbaiki pembelajaran yang akan dilakukan dan refleksi menjadi patokan dalam melakukan siklus selanjutnya secara berulang.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media ludo *challenge* dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem (biotik) di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 101700 Sipirok Bangun, yang beralamat di Desa Sipirok Bangun, Kecamatan Portibi Kabupaten Padang Lawas Utara, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih karena letaknya dekat dan mudah diakses oleh peneliti sehingga efisiensi waktu dan biaya dalam pelaksanaan penelitian. Tidak hanya itu, sekolah juga memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian, termasuk akses terhadap data, waktu pelaksanaan, serta kerjasama dari guru dan siswa. Oleh karena itu peneliti menjadikan SDN 101700 Sipirok Bangun sebagai lokasi penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2026 di kelas yang menjadi subjek penelitian. Kegiatan penelitian dimulai dari tahap persiapan, penyusunan instrumen, pelaksanaan tindakan, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Proses penelitian dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan baik dan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

B. Jenis dan Metode Penelitian

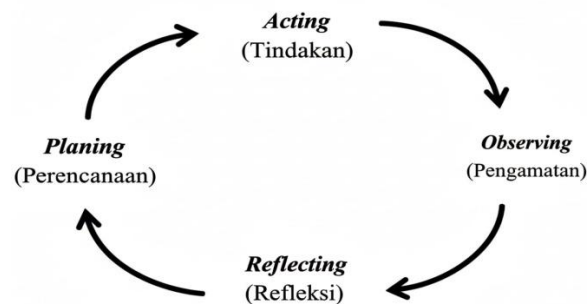
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat mereka mengajar, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.¹ Dengan demikian, metode PTK memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah secara langsung, menerapkan tindakan perbaikan, dan mengevaluasi hasilnya secara berkesinambungan demi tercapainya pembelajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas dan melakukan tindakan perbaikan secara berkesinambungan. PTK bersifat reflektif, sehingga peneliti dapat mengevaluasi efektivitas media *Ludo Challenge* dan melakukan penyesuaian strategi pembelajaran agar hasilnya lebih optimal. Dengan PTK, peneliti dapat mengamati secara langsung pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan keterampilan siswa, serta memberikan solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

¹ Arif Solehan, dan Shinta Oktafiana (2023), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Makassar: Mitra Ilmu), hlm, 39. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91734>

Jenis PTK menggunakan desain dari Kurt Lewin, adapun siklus PTK yang digunakan sesuai dengan desain tahapan Kurt Lewin seperti gambar dibawah ini.



Gambar III.1 Tahapan PTK Menurut Kurt Lewin.²

Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Secara keseluruhan, dari empat tahapan tersebut dalam PTK membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral.

2. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif berdasarkan jenis data dan analisis yang dilakukan yaitu melalui angket minat belajar siswa.

² Fery Muhammad Firdaus dkk, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022). Hlm. 18.

C. Latar dan Subjek Penelitian

1. Latar Penelitian

Latar dalam penelitian ini yaitu SDN 101700 Sipirok Bangun. Kelas yang dipakai sebagai latar penelitian yaitu kelas IV dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV di SDN 101700 Sipirok Bangun ini masih berpusat pada kegiatan guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif belajar di dalam kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun, jumlah keseluruhan siswa sebanyak 12. Siswa perempuan terdiri dari 6 siswa dan siswa laki-laki terdiri dari 6 siswa. Fokus kegiatan penelitian adalah penerapan Ludo *Challenge* untuk meningkatkan minat belajar pada materi ekosistem.

Tabel III.1 Subjek Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
IV	6	6	12

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Yang dilakukan oleh guru selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, namun tidak mengganggu jalannya pembelajaran.³ Dalam konteks ini, guru berperan

³ Hardani, Helmina Andriani, dan Jumari Ustiawaty, *Buku Metode Penelitian Penelitian Tindakan Kelas*, *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, vol. 5 (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91734>

ganda sebagai pengajar sekaligus peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung maupun tidak langsung terhadap kondisi di lapangan. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati proses belajar dan hasil belajar yang dilaksanakan terhadap siswa dan guru sesuai dengan indikator minat belajar. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai seberapa besar proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan apakah kegiatan yang dilakukan oleh guru telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi terbagi dua yang dapat di lihat di lampiran 2.

2. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden. Angket ini menggunakan skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Yang dapat di lihat di lampiran 3.

Jawaban setiap item instrumen menggunakan gradasi (tingkatan) yang sangat positif sampai negatif yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada

positif, responden yang menjawab sangat setuju diberi skor 5, setuju skornya 4, cukup setuju skornya 3, tidak setuju skornya 2 dan sangat tidak setuju skornya 1. Apabila pernyataan negatif responden yang menjawab sangat setuju diberi skor 1, setuju skornya 2, cukup setuju skornya 3, tidak setuju skornya 4 dan sangat tidak setuju skornya.

3. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah serangkai tanya jawab dengan bapak atau ibu selaku pendidik di SD Negeri 101700 Sipirok Bangun untuk mendapatkan informasi tentang kendala dan tantangan yang dihadapi oleh siswa dengan menggunakan media ludo *challenge* pada mata pelajaran IPAS. Adapun daftar wawancara pada penelitian ini terbagi dua yaitu:

a. Wawancara dengan guru Guru

Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui pandangan dan pengalaman guru terhadap proses pembelajaran IPAS saat ini, masalah minat belajar siswa, dan potensi penggunaan media ludo *challenge*.

b. Wawancara dengan Siswa

Wawancara dengan siswa bertujuan untuk memperoleh data langsung mengenai perasaan, ketertarikan, dan pengalaman terhadap pembelajaran IPAS, khususnya materi setelah menggunakan ludo *challenge*.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.

a. Siklus 1

Siklus satu dilakukan selama dua pertemuan. Setiap pertemuan meliputi prosedur sebagai berikut.

1. Pertemuan Pertama

a). Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran berupa modul ajar sesuai RPP. Kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi:

- 1). Peneliti mempersiapkan waktu serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Serta menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2). Menyusun modul ajar dengan mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem dengan penerapan Ludo *Challenge* untuk meningkatkan minat belajar agar materi yang hendak disampaikan tidak melenceng dari apa yang seharusnya disampaikan maka peneliti harus berpegangan kepada modul pembelajaran tersebut.
 - (a). Mempersiapkan buku pembelajaran
 - (b). Menyusun instrumen penilaian, membuat lembar observasi dan angket.

b). Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. Proses pembelajaran menggunakan penerapan *Ludo Challenge* untuk meningkatkan minat belajar. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1). Kegiatan Pendahuluan

- (a). Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
- (b). Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
- (c). Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (d). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 4–5 orang.
- (e). Guru memberikan motivasi dengan pertanyaan pemantik, misalnya “Siapa yang tahu permainan *Ludo Challenge*?”.
- (f). Guru memperkenalkan media *Ludo Challenge* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menjelaskan aturan permainan secara singkat.

2). Kegiatan Inti

Guru membagikan papan *Ludo Challenge*, pion, dadu, dan kartu soal kepada setiap kelompok. Siswa secara bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul. Apabila pion berhenti pada kotak berisi pertanyaan atau

tantangan materi ekosistem, siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar agar pion tetap di posisi kotak. Setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan, mendiskusikan jawaban, dan membantu anggota kelompok yang kesulitan. Guru berkeliling untuk mengamati, memberikan arahan, serta memastikan semua siswa aktif terlibat dalam permainan. Selama permainan, siswa juga diminta untuk membaca soal, menjawab dengan jelas, dan mencatat jawaban yang benar untuk meningkatkan pemahaman materi.

3). Kegiatan Penutup

Setelah permainan selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas dengan meminta setiap kelompok menyampaikan pengalaman dan kesulitan yang ditemui selama bermain Ludo *Challenge*. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dari tantangan permainan. Guru memberikan apresiasi berupa pujian atau penghargaan sederhana kepada kelompok yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan dengan baik. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran.

4). Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk mencatat aktivitas siswa selama bermain Ludo *Challenge*, termasuk apakah siswa lebih aktif dalam menjawab soal materi

IPAS, tingkat kesenangan siswa dalam belajar melalui permainan, kesadaran siswa akan manfaat memahami materi, serta partisipasi dan kerjasama dalam kelompok. Instrumen observasi berupa lembar observasi keaktifan dan keterampilan siswa, yang mencakup aspek konsentrasi, kerja sama, ketepatan menjawab soal, motivasi belajar selama permainan dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung.⁴ Aspek-aspek tersebut dipilih karena berkaitan langsung dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis permainan.

5). Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I, pertemuan 1 peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan penilaian minat belajar siswa. Ditemukan bahwa beberapa siswa masih kurang bersemangat dalam menyelesaikan tantangan *Ludo Challenge* dan belum sepenuhnya menunjukkan peningkatan minat belajar pada materi ekosistem. Hasil refleksi ini digunakan sebagai rujukan untuk perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

⁴ Prio Utomo, Nova Asvio, dan Fiki Prayogi (2024), "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol. 1 No. 4, hlm.19, <https://doi.org/10.30863.v18i1.3>

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua meliputi prosedur siklus I sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran berupa modul ajar sesuai RPP. Kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi:

- 1). Peneliti mempersiapkan waktu serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Serta menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2). Menyusun modul ajar dengan mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem dengan penerapan *Ludo Challenge* untuk meningkatkan minat belajar agar materi yang hendak disampaikan tidak melenceng dari apa yang seharusnya disampaikan maka peneliti harus berpegangan kepada modul pembelajaran tersebut.
 - (a). Mempersiapkan buku pembelajaran
 - (b). Menyusun instrumen penilaian, membuat lembar observasi dan angket.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. Proses pembelajaran menggunakan penerapan *Ludo Challenge* untuk meningkatkan minat belajar. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1). Kegiatan Pendahuluan

- (a). Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
- (b). Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
- (c). Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (d). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 4–5 orang.
- (e). Guru memberikan motivasi dengan pertanyaan pemantik, misalnya “Siapa yang tahu permainan Ludo *Challenge*?”.
- (f). Guru memperkenalkan media Ludo *Challenge* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menjelaskan aturan permainan secara singkat.

2). Kegiatan Inti

Guru membagikan papan Ludo *Challenge*, pion, dadu, dan kartu soal kepada setiap kelompok. Siswa secara bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul. Apabila pion berhenti pada kotak berisi pertanyaan atau tantangan materi ekosistem, siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar agar pion tetap di posisi kotak. Setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan, mendiskusikan jawaban, dan membantu anggota kelompok yang kesulitan. Guru berkeliling untuk mengamati, memberikan

arahan, serta memastikan semua siswa aktif terlibat dalam permainan. Selama permainan, siswa juga diminta untuk membaca soal, menjawab dengan jelas, dan mencatat jawaban yang benar untuk meningkatkan pemahaman materi.

3). Kegiatan Penutup

Setelah permainan selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas dengan meminta setiap kelompok menyampaikan pengalaman dan kesulitan yang ditemui selama bermain Ludo *Challenge*. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dari tantangan permainan. Guru memberikan apresiasi berupa pujian atau penghargaan sederhana kepada kelompok yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan dengan baik. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran.

4). Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung didalam proses kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan lembar observasi, yang terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a). Peneliti mengamati bagaimana siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b). Peneliti mencatat perilaku siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti tingkat partisipasi, interaksi dengan teman, dan kesulitan yang dihadapi.

- c). Peneliti mengidentifikasi kendala atau tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran, seperti kurangnya fokus atau kesulitan dalam memahami materi.
- d). Peneliti mengambil dokumentasi setiap kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran.

5). Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I, pertemuan 2 peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan penilaian minat belajar siswa. Ditemukan bahwa siswa mulai bersemangat dalam menyelesaikan tantangan *Ludo Challenge* dan belum sepenuhnya menunjukkan peningkatan minat belajar pada materi ekosistem. Berdasarkan temuan ini, perbaikan untuk siklus I pada pertemuan 2 direncanakan, antara lain dengan memberikan motivasi tambahan, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan strategi pembagian kelompok agar semua siswa lebih aktif terlibat dalam permainan. Hasil refleksi ini digunakan untuk perbaikan ketika melakukan siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama meliputi prosedur siklus pada tahap ini.

1). Perencanaan

Adapun kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi:

a). Peneliti mempersiapkan waktu serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Serta menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.

b). Menyusun modul ajar dengan mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem dengan penerapan Ludo *Challenge* untuk meningkatkan minat belajar agar materi yang hendak disampaikan tidak melenceng dari apa yang seharusnya disampaikan maka peneliti harus berpegangan kepada modul pembelajaran tersebut.

(1). Mempersiapkan buku pembelajaran

(2). Menyusun instrumen penilaian, membuat lembar observasi dan angket.

2). Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah disusun. Proses pembelajaran menggunakan penerapan Ludo *Challenge* untuk meningkatkan minat belajar. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

a). Kegiatan Pendahuluan

(1). Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

(2). Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.

- (3). Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (4). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 4–5 orang.
- (5). Guru memberikan motivasi dengan pertanyaan pemantik, misalnya “Siapa yang tahu permainan *Ludo Challenge*?”.
- (6). Guru memperkenalkan media *Ludo Challenge* yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menjelaskan aturan permainan secara singkat.

b). Kegiatan Inti

- (1) Guru menyuruh siswa untuk memahami materi yang sudah disampaikan
- (2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang jelas untuk dipahami siswa.
- (3) Guru bertanya kepada siswa apakah materi yang sudah dijelaskan dapat dipahami oleh siswa.
- (4) Guru memberikan penjelasan mengenai pertanyaan yang diajukan oleh siswa.
- (5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

c). Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali materi pembelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efisien.
- (2) Siswa membaca doa penutup pembelajaran.
- (3) Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

3). Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung didalam proses kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan lembar observasi.

- (1) Peneliti melakukan pengamatan dengan memperhatikan aktivitas siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- (2) Peneliti mencatat perilaku siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti tingkat partisipasi, interaksi dengan teman atau kesulitan yang di hadapi.
- (3) Peneliti mengidentifikasi kendala atau tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran seperti kurangnya fokus atau kesulitan memahami materi.
- (4) Peneliti mengambil dokumentasi berupa foto dan video ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

4). Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh melalui lembar observasi atau catatan dari guru dan juga hasil dokumentasi. Kemudian peneliti melakukan identifikasi

terhadap data dan melakukan pengembangan rencana pada pertemuan selanjutnya. Hasil refleksi ini digunakan sebagai rujukan pada pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua ini meliputi prosedur siklus II yang meliputi sebagai berikut.

1) Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a). Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan di dalam penelitian
- b). Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang ekosistem (biotik)
- c). Menyiapkan angket minat belajar siswa yang akan di uji pada akhir pembelajaran.
- d). Mempersiapkan alat-alat dokumentasi pada saat pembelajaran.

2). Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu, kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan.

a). Kegiatan Pembuka

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- (2) Guru membuka pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

- (3) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (5) Guru bertanya tentang pengalaman bermain menggunakan media sebelumnya.
- (6) Guru menjelaskan kembali langkah-langkah media ludo *challenge*

b). Kegiatan Inti

- (1) Guru memperlihatkan media ludo *challenge* kepada siswa.
- (2) Guru menjelaskan materi pelajaran ekosistem dengan media ludo *challenge*
- (3) Guru mengajukan pertanyaan pemantik, seperti:
 - a. Menurutmu, apa yang akan terjadi jika di suatu hutan tidak ada tumbuhan?
 - b. Sebutkan contoh makhluk hidup yang termasuk komponen biotik!
- (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa.
- (5) Guru memberikan bimbingan dan arahan yang tepat dapat permainan ludo *challenge*

c). Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efektif.

(2) Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa penutup pembelajaran.

(3) Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

3). Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung didalam proses pembelajaran. Tahapan-tahapan observasi meliputi sebagai berikut.

a) Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.

b) Peneliti mencatat perilaku siswa yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti tingkat partisipasi, interaksi dengan teman, atau kesulitan yang dihadapi.

c) Peneliti mengidentifikasi kendala atau tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran, seperti kurangnya fokus atau kesulitan memahami materi.

d) Peneliti mengambil dokumentasi setiap kegiatan yang dilakukan.

4). Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh melalui lembar observasi atau catatan dari guru, kemudian peneliti melakukan refleksi dengan cara melakukan penilaian terhadap lembar observasi, minat belajar dan dokumentasi saat proses selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang telah berhasil diidentifikasi dan memperoleh hasil yang sesuai dengan keputusan yang telah ditetapkan akan dijadikan hasil final pada penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media ludo *challenge* dalam pembelajaran IPAS. Data kuantitatif diperoleh melalui angket minat belajar siswa yang diberikan pada setiap siklus.⁵ Dengan demikian analisis data kuantitatif sangat di perlukan dalam penelitian ini.

a). Skala pengukuran Angket

Angket minat belajar disusun menggunakan skala likert, dengan ketentuan skor sebagai beriku:

Tabel III.2 Penilaian

No	Alternatif Jawaban	Skor Penilaian
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

b). Rumus Presentase Minat Belajar

Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase minat belajar.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bndung: Alfabeta 2019). Hlm 110

Tabel III.3 Kriteria Minat Belajar Siswa

No	Persentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Tinggi
2.	61% - 80%	Tinggi
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Rendah
5.	0% - 20%	Sangat Rendah

c). Ketuntasan penelitian

Ketuntasan penelitian terbagi dua yaitu:

1). Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar individual dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Jihad dan Haris, yaitu dengan membandingkan skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100 % . siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai $\geq 75\%$ sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.⁶ sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KI = Ketuntasan Belajar Individual

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor maksimal

⁶ Asep Jihad & Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multioressindo, 2012). hlm 10-12.

d) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan Klasikal di gunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan dalam satu kelas. Ketuntasan klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dengan jumlah seluruh siswa didalam kelas. Adapun rumus ketuntasan klasikal yang di kemukakan oleh Selviani dkk.⁷ sebagai berikut:

$$PK = \frac{ST}{SN} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

ST = Jumlah Siswa yang Tuntas

SN = Jumlah Siswa

Tabel III.4 Kriteria Ketuntasan Klasikal

Kriteria	Skor Persentase
Sangat Baik	76% - 100%
Baik	51% - 75%
Cukup	26% - 50%
Kurang	0 - 25%

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perubahan perilaku siswa selama penerapan media

⁷ Selviani, Gista Erlina, Dwi Heryanto, dan Nana Djumhana, "Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD." *Dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4, no.1, 2020, hlm. 91-103. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20533>

ludo *challenge* analisis dilakukan berdasarkan indikator minat belajar melalui observasi dan wawancara. Sebagai berikut.

a). Indikator Minat Belajar

Analisis kualitatif dilakukan dengan mengkaji setiap indikator sebagai berikut:⁸

1). Perasaan Senang

Perasaan senang ditunjukkan melalui ekspresi gembira, antusias, dan tidak merasa terpaksa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat menikmati permainan Ludo *Challenge* selama proses pembelajaran IPAS.

2). Perhatian

Perhatian ditandai dengan fokus siswa terhadap penjelasan guru, aturan permainan, dan materi ekosistem yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung.

3). Ketertarikan

Ketertarikan terlihat dari keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam permainan, menjawab pertanyaan, dan mengikuti pembelajaran hingga selesai.

4). Keterlibatan Aktif

Keterlibatan aktif ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, kerja sama saat bermain Ludo *Challenge*, serta keberanian mengemukakan pendapat.

⁸ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 180.

b). Langkah-langkah Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan merupakan analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa analisis data kualitatif memiliki tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁹

Sebagai berikut:

- 1). Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai, dengan membuat ringkasan, mengkode, meleluri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisikan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.
- 2). Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.
- 3). Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada

⁹ Fery Muhamad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, Abdul Razak, dan Nashran Azizan, “*Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*”: (Yogyakarta: Samudra Biru, 2024). hlm 36

kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus di uji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya.¹⁰ Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata *key information*, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik).

c). Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila, persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran setelah ditetapkannya media ludo *challenge* dalam pembelajaran IPAS. Keberhasilan penelitian juga ditinjau dari ketuntasan klasikal, yaitu apabila sekurang-kurangnya 75% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Selain itu, secara kualitatif penelitian dikatakan berhasil apabila indikator minat belajar siswa menunjukkan perubahan positif, yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

¹⁰ Fery Muhamad Firdaus, Maulana Arafat Lubis, Abdul Razak, dan Nashran Azizan, “*Penelitian Tindakan Kelas...*”, hlm 38.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Analisis langkah awal sebelum dilaksanakan tindakan dilakukan terlebih dahulu dengan memberikan angket minat belajar kepada peserta didik kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran *Ludo Challenge*.

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang telah diberikan kepada 12 peserta didik, diperoleh bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari tidak adanya peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi. Dari 12 peserta didik, terdapat 3 peserta didik pada kategori tinggi, 4 peserta didik pada kategori sedang, dan 5 peserta didik pada kategori rendah. Adapun persentase minat belajar peserta didik pada prasiklus dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel IV.1
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	0	0%
2	Tinggi	3	25%
3	Sedang	4	33%
4	Rendah	5	42%
5	Jumlah	12	100%
6	Rata-rata Minat Belajar		47%

Berdasarkan data pra siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 5 peserta didik (42%), sedangkan peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi belum ada (0%). Hasil angket minat belajar peserta didik pada pra siklus menunjukkan rata-rata persentase minat belajar sebesar 47% dengan kategori rendah. Dari 12 peserta didik, terdapat 5 peserta didik (42%) berada pada kategori rendah, 4 peserta didik (33%) berada pada kategori sedang, dan 3 peserta didik (25%) berada pada kategori tinggi. Sementara itu, tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat tinggi (0%). Data minat belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar IV.1
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik pada Prasiklus

Keterangan:

Total peserta didik = 12 orang (100%)

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh dominannya peserta didik yang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 5 peserta didik (42%), sedangkan peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi belum ada. Oleh karena itu, peneliti melakukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran *Ludo Challenge* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun pada materi ekosistem.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan untuk melaksanakan penelitian, dimana peneliti mempersiapkan segala perangkat penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada penerapan media pembelajaran *Ludo Challenge*, media pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta angket minat belajar siswa.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo Challenge*, kemudian observer mengamati aktivitas guru dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama kemudian menanyakan kabar siswa.
- b) Guru mengabsen kehadiran siswa dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi tentang ekosistem.
- d) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi tentang ekosistem dan komponen-komponennya.
- b) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai contoh ekosistem di lingkungan sekitar.
- c) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar.
- d) Guru menjelaskan aturan permainan Ludo *Challenge* kepada siswa.
- e) Siswa memainkan media Ludo *Challenge* sesuai arahan guru.
- f) Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada permainan secara berkelompok.
- g) Guru membimbing jalannya diskusi dan permainan selama pembelajaran berlangsung.
- h) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

- i) Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa serta memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.

3) Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar.
- c) Guru membagikan angket minat belajar kepada siswa.
- d) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran Ludo *Challenge* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik yang diisi oleh observer. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik melalui angket minat belajar yang diberikan pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, terlihat bahwa sebagian peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media Ludo *Challenge*. Peserta didik tampak lebih

aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I mata pelajaran IPAS materi ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran Ludo *Challenge*, diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Masih terdapat peserta didik yang belum memahami aturan permainan Ludo *Challenge* dengan baik sehingga kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Sebagian peserta didik masih kurang berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kerja sama antaranggota kelompok belum berjalan secara optimal karena masih terdapat peserta didik yang lebih banyak bergantung pada teman kelompoknya.
4. Konsentrasi beberapa peserta didik masih mudah teralihkan sehingga perhatian terhadap materi yang disampaikan guru belum maksimal.

Berdasarkan refleksi tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun rencana perbaikan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai tata cara permainan Ludo *Challenge* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
2. Guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada peserta didik agar lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.
3. Guru meningkatkan pengawasan dan pendampingan selama kegiatan kelompok berlangsung agar seluruh peserta didik berpartisipasi secara aktif.
4. Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar mereka.

Tabel IV.2
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan I

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	0	0%
2	Tinggi	4	33%
3	Sedang	5	42%
4	Rendah	3	25%
5	Jumlah	12	100%
6	Rata-rata Minat Belajar		58%

Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik pada Siklus I Pertemuan I, diperoleh rata-rata persentase minat belajar sebesar 58% dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra siklus yang memperoleh rata-rata persentase minat belajar sebesar 47%. Namun, hasil yang diperoleh belum mencapai

indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

2 Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan Pertemuan II dilakukan persiapan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Ludo *Challenge*. Peneliti mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang diperlukan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran Ludo *Challenge*, materi pembelajaran IPAS pada materi ekosistem, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, angket minat belajar peserta didik, serta dokumentasi yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ludo *Challenge* yang telah dirancang. Observer mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
- b. Guru memeriksa kehadiran peserta didik serta memastikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

- c. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan kembali materi tentang ekosistem secara singkat.
- b. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai komponen biotik dan komponen abiotik dalam ekosistem.
- c. Guru memperkenalkan kembali aturan permainan Ludo *Challenge* dan memastikan seluruh peserta didik memahami cara bermainnya.
- d. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar.
- e. Guru membagikan media pembelajaran Ludo *Challenge* kepada setiap kelompok.
- f. Peserta didik bermain Ludo *Challenge* sesuai aturan yang telah ditetapkan. Setiap peserta didik yang memperoleh giliran harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekosistem.
- g. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik selama permainan berlangsung.
- h. Peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan.

- i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- j. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik.
- k. Peserta didik mengisi angket minat belajar yang telah disediakan oleh peneliti.

3) Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesan dan kendala yang dialami selama pembelajaran.
- c. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar terus semangat dalam belajar.
- d. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran Ludo *Challenge* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik yang diisi oleh observer.

Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengumpulkan data minat belajar peserta didik melalui angket minat belajar yang diberikan pada akhir pembelajaran. Selama pelaksanaan pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik mulai berani menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan kelompoknya, serta menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Ludo Challenge*.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II mata pelajaran IPAS materi ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo Challenge*, diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan Pra Siklus dan Siklus I Pertemuan I. Berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik pada Siklus I Pertemuan II diperoleh rata-rata persentase minat belajar sebesar 66% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan Pra Siklus yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 47% dan Siklus I Pertemuan I sebesar 58%. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel IV.3
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I Pertemuan II

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	1	8%
2	Tinggi	7	58%
3	Sedang	3	25%
4	Rendah	1	8%
5	Jumlah	12	100%
6	Rata-rata Minat Belajar		66%

Meskipun minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala dalam pembelajaran, yaitu:

1. Masih terdapat peserta didik yang kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun kegiatan individu.
3. Masih terdapat peserta didik yang kurang fokus ketika permainan Ludo *Challenge* berlangsung sehingga belum memahami materi secara maksimal.
4. Kerja sama antaranggota kelompok belum berjalan secara optimal karena masih terdapat peserta didik yang bergantung pada teman kelompoknya.

Untuk memperoleh hasil yang lebih baik, maka tindakan dilanjutkan pada Siklus II guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada pelaksanaan Siklus II diharapkan permasalahan yang terjadi pada Siklus I dapat diatasi sehingga minat belajar peserta didik semakin meningkat. Adapun upaya yang akan dilakukan adalah guru memberikan motivasi yang lebih intensif, meningkatkan bimbingan selama kegiatan kelompok, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk bertanya dan berpendapat, serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem secara optimal.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem masih rendah. Oleh karena itu, peneliti merencanakan tindakan perbaikan melalui penerapan Ludo *Challenge* pada pembelajaran IPAS materi ekosistem. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan media Ludo *Challenge* pada materi ekosistem.
2. Menyiapkan materi pembelajaran tentang ekosistem, meliputi pengertian ekosistem, komponen biotik dan abiotik, serta hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem.
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa papan Ludo *Challenge*, kartu soal, pion, dan dadu.
4. Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Menyiapkan angket minat belajar siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah penerapan Ludo *Challenge*.
6. Menyiapkan perangkat pembelajaran dan perlengkapan yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menerapkan *Ludo Challenge*. Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

1) Pendahuluan

- a) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- b) Guru mengajak salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru memeriksa kehadiran siswa dan memastikan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran.
- d) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi ekosistem.
- f) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar aktif mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi tentang ekosistem secara singkat.
- b) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai komponen penyusun ekosistem.

Contoh pertanyaan:

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?
 2. Sebutkan contoh komponen biotik dan abiotik!
 3. Mengapa makhluk hidup saling membutuhkan dalam suatu ekosistem?
- c) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.
- d) Guru menjelaskan aturan dan cara bermain *Ludo Challenge*.
- e) Guru membagikan *Ludo Challenge* kepada masing-masing kelompok.
- f) Siswa bermain *Ludo Challenge* secara berkelompok. Setiap siswa yang mendapatkan giliran harus menjawab pertanyaan yang tersedia pada kartu tantangan sesuai materi ekosistem.
- g) Guru membimbing dan mengarahkan siswa selama permainan berlangsung.
- h) Siswa berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan.
- i) Guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok yang aktif dan mampu menyelesaikan permainan dengan baik.
- j) Guru bersama siswa membahas jawaban dari setiap tantangan yang telah dikerjakan.
- k) Siswa mengisi angket minat belajar yang telah disediakan oleh peneliti.

3) Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran tentang ekosistem.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau kesan selama mengikuti pembelajaran menggunakan *Ludo Challenge*.
- c) Guru memberikan motivasi agar siswa terus semangat belajar.
- d) Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.
- e) Guru mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan *Ludo Challenge* di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun pada materi ekosistem. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Nurmahmudawati Siregar selaku observer. Selain itu, observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data minat belajar peserta didik melalui angket minat belajar yang diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan *Ludo Challenge* pada materi ekosistem. Data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta

didik, dan angket minat belajar kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap pertemuan.

d. Refleksi

Selama proses penelitian, pada Siklus II Pertemuan I peserta didik sudah menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan saat bermain Ludo *Challenge*, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Pada Siklus I Pertemuan II persentase minat belajar peserta didik sebesar 66%, kemudian meningkat pada Siklus II Pertemuan I menjadi 83%. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel IV.4
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan I

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	4	33%
2	Tinggi	6	50%
3	Sedang	2	17%
4	Rendah	0	0%
5	Jumlah	12	100%
6	Rata-rata Minat Belajar		83%

Kelemahan pada Siklus II Pertemuan I ini adalah masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang

kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Beberapa peserta didik juga masih kurang fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga partisipasinya belum optimal. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan meningkatkan minat belajar peserta didik secara maksimal, maka perlu dilakukan tindakan lanjutan pada Pertemuan II dengan memberikan motivasi yang lebih intensif, melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dalam kegiatan *Ludo Challenge*, serta memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada Pertemuan II ini diambil langkah-langkah sebagai perbaikan pada pertemuan sebelumnya. Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan *Ludo Challenge* pada pembelajaran IPAS materi ekosistem.
2. Menyiapkan materi pembelajaran tentang ekosistem, meliputi rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem.
3. Menyiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

4. Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket minat belajar peserta didik.
5. Menyiapkan perlengkapan Ludo *Challenge* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
6. Menyusun strategi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan keaktifan, perhatian, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dengan menerapkan Ludo *Challenge*. Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati aktivitas guru dan peserta didik yang terjadi di dalam kelas. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik.
- b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memastikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
- d) Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking untuk menambah semangat belajar.
- e) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu ekosistem.

- f) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif dan berani dalam mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengajak peserta didik mengamati gambar dan video tentang ekosistem yang ditampilkan.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi ekosistem.

Contoh pertanyaan:

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem?
 2. Sebutkan contoh komponen biotik dan abiotik!
 3. Mengapa makhluk hidup saling bergantung dalam suatu ekosistem?
- c) Guru membentuk peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang setiap kelompok.
 - d) Guru menjelaskan kembali aturan permainan Ludo *Challenge* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - e) Guru membagikan perlengkapan Ludo *Challenge* kepada setiap kelompok.
 - f) Peserta didik bermain Ludo *Challenge* secara berkelompok dengan menjawab pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi ekosistem.
 - g) Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik selama kegiatan berlangsung.

- h) Peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan Ludo *Challenge*.
 - i) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan jawaban yang telah diperoleh.
 - j) Guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok yang aktif dan mampu menyelesaikan tantangan dengan baik.
 - k) Peserta didik mengisi angket minat belajar yang telah disediakan.
- 3) Penutup
- a) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - b) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran menggunakan Ludo *Challenge*.
 - c) Guru memberikan motivasi agar peserta didik tetap semangat dalam belajar.
 - d) Guru menutup pembelajaran dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.
 - e) Guru mengucapkan salam penutup.
- c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan Ludo *Challenge* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan instrumen berupa lembar observasi yang diisi oleh guru kelas IV yaitu Ibu Nurmahmudawati Siregar selaku observer. Selain

itu, observasi ini juga dilakukan untuk pengumpulan data minat belajar peserta didik melalui angket minat belajar yang diberikan pada akhir pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan *Ludo Challenge*. Data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan angket minat belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada materi ekosistem.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan II, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Ludo Challenge*. Selain itu, peserta didik juga lebih berani dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok.

Persentase minat belajar peserta didik pada Siklus II Pertemuan II mencapai 90% dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Ludo Challenge* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel IV.5
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II Pertemuan II

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Tinggi	7	58%
2	Tinggi	4	33%
3	Sedang	1	8%
4	Rendah	0	0%
5	Jumlah	12	100%
6	Rata-rata Minat Belajar		83%

D. Analisis Data

1. Analisis Data Minat Belajar Peserta Didik

a. Siklus I

1) Siklus I Pertemuan I

Observasi minat belajar peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi minat belajar yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPAS melalui penerapan media *Ludo Challenge*.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I Pertemuan I, diperoleh persentase minat belajar peserta didik sebesar 58%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih berada pada kategori cukup. Pada pertemuan ini, sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, serta belum sepenuhnya memahami aturan dan mekanisme penggunaan media *Ludo Challenge*. Selain itu, beberapa peserta didik masih memerlukan motivasi dan bimbingan

dari guru agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2). Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi minat belajar peserta didik pada Siklus I Pertemuan II, diperoleh persentase sebesar 66%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 8% dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta munculnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Ludo Challenge*.

Meskipun mengalami peningkatan, minat belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya agar minat belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal.

3). Siklus II Pertemuan I

Hasil observasi minat belajar peserta didik pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan persentase sebesar 83%. Persentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 17% dibandingkan dengan Siklus I Pertemuan II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media *Ludo Challenge* mulai memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik.

Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi ekosistem yang dipelajari. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan Ludo *Challenge* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4). Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II Pertemuan II, diperoleh persentase minat belajar peserta didik sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 7% dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dan telah mencapai kategori sangat baik. Pada pertemuan ini, hampir seluruh peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta antusias mengikuti permainan Ludo *Challenge*. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan sikap percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar peserta didik dari Siklus I hingga Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan, yaitu dari 58% pada Siklus I Pertemuan I, menjadi 66% pada Siklus I Pertemuan II, kemudian meningkat menjadi 83% pada Siklus II Pertemuan I, dan mencapai 90% pada Siklus II Pertemuan

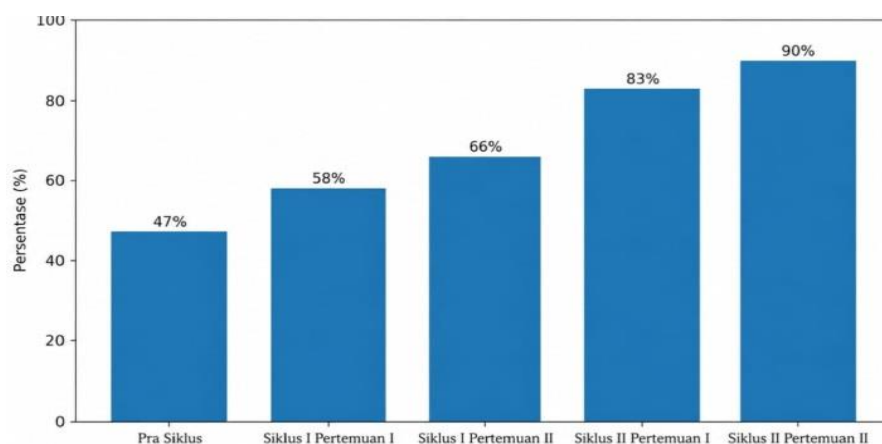
II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Ludo *Challenge* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem.

Berikut ini rekapitulasi minat belajar siswa dari prasiklus sampai dengan siklus II:

Tabel IV.6
Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa

Tindakan	Persentase Minat Belajar
Pra Siklus	47%
Siklus I Pertemuan I	58%
Siklus I Pertemuan II	66%
Siklus II Pertemuan I	83%
Siklus II Pertemuan II	90%

Bedasarkan tabel diatas untuk memperjelas data, akan disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar IV.2 Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan ludo *challenge* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun. Karena

persentase minat belajar siswa pada akhir tindakan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian, maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan sampai pada Siklus II Pertemuan II.

2. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa

a. Siklus I Pertemuan I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS materi ekosistem melalui penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge*. Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.7
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	-
Baik	5
Cukup Baik	4
Kurang Baik	3
Jumlah Siswa	12

Berdasarkan tabel diatas, aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan I masih tergolong cukup. Sebagian siswa sudah mulai aktif mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo *Challenge*, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan belum memahami aturan permainan dengan baik.

b. Siklus I Pertemuan II

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel IV.8
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	1
Baik	6
Cukup Baik	5
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	12

Berdasarkan tabel diatas, hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, dan mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran *Ludo Challenge*.

c. Siklus II Pertemuan I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui perkembangan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Ludo Challenge*. Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.9
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	4
Baik	6
Cukup Baik	2
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	12

Berdasarkan tabel diatas, aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan I mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa sudah aktif bertanya, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, dan

menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS melalui media *Ludo Challenge*.

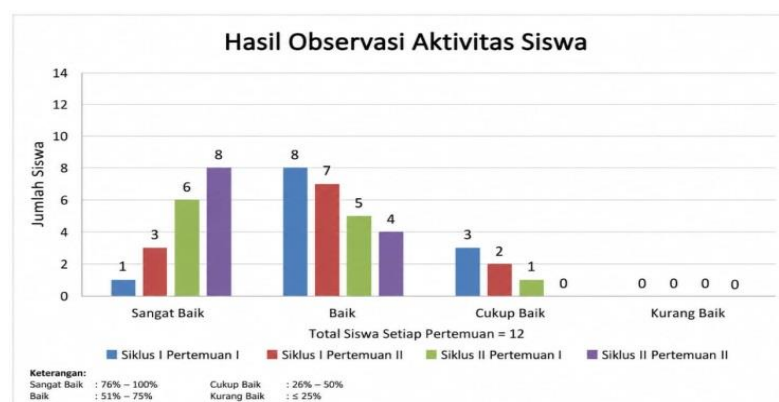
d. Siklus II Pertemuan II

Untuk aktivitas siswa yang diamati berdasarkan lembar observasi, diperoleh hasil sebagai berikut.

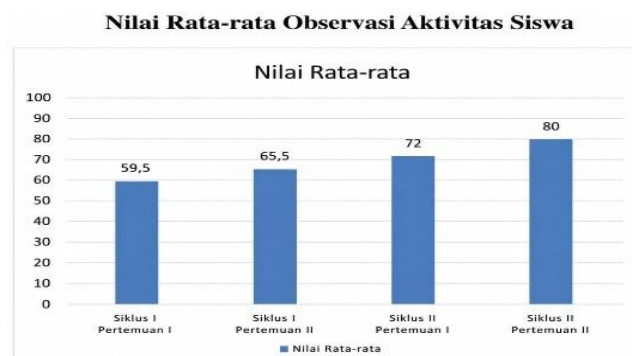
Tabel IV.10
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

Kriteria	Jumlah
Sangat Baik	7
Baik	5
Cukup Baik	-
Kurang Baik	-
Jumlah Siswa	12

Berdasarkan tabel diatas, aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan II telah terlaksana dengan sangat baik. Seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif berdiskusi, bekerja sama dengan kelompok, serta bersemangat menggunakan media pembelajaran *Ludo Challenge* pada materi ekosistem.



Gambar IV.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa



Gambar IV.4
Nilai Rata-rata Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan I sampai dengan siklus II pertemuan II. Dimana pada siklus I hasil observasi aktivitas siswa dengan rata-rata 59,5 dengan kriteria Cukup Baik dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II dengan rata-rata 80 dengan kriteria Baik.

3. Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Guru

a. Siklus I Pertemuan I

Observasi dilakukan oleh guru kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun yaitu Ibu Nurmahmudawati Siregar, S.Pdi pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Ludo Challenge* pada materi ekosistem. Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan I memperoleh jumlah skor 5 dengan persentase 26,32% dan berada pada kriteria Cukup Baik. Pada pertemuan ini guru masih mengalami beberapa kendala dalam mengelola pembelajaran, menyampaikan materi, serta membimbing siswa selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu,

diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

b. Siklus I Pertemuan II

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan II memperoleh jumlah skor 10 dengan persentase 52,63% dan berada pada kriteria Baik. Aktivitas guru mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru sudah mulai mampu mengelola pembelajaran menggunakan media Ludo *Challenge* dengan lebih baik, namun masih perlu meningkatkan bimbingan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Siklus II Pertemuan I

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II Pertemuan I memperoleh jumlah skor 15 dengan persentase 78,95% dan berada pada kriteria Sangat Baik. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun yaitu Ibu Nurmahmudawati Siregar, S.Pdi. Pada pertemuan ini guru sudah mampu melaksanakan sebagian besar indikator pembelajaran dengan baik. Guru lebih terampil dalam mengelola kelas, menjelaskan materi, memotivasi siswa, dan membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Siklus II Pertemuan II

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II Pertemuan II memperoleh jumlah skor 19 dengan persentase 100% dan berada pada kriteria Sangat Baik. Pada pertemuan ini seluruh indikator aktivitas guru

telah terlaksana dengan baik. Guru mampu mengelola pembelajaran menggunakan media *Ludo Challenge* secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan tercapainya persentase 100%, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II Pertemuan II.



Gambar IV.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat disimpulkannbahwa hasil observasi aktivitas guru dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I jumlah skor 5 dengan persentase 26,32% dengan kriteria Cukup Baik mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II dengan jumlah skor 19 persentase 100% dengan kriteria Sangat Baik.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran *Ludo Challenge* pada materi ekosistem di kelas IV. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori media permainan Ludo yang dikemukakan oleh Fauziah dkk, yang menyatakan

bahwa media permainan Ludo dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan secara aktif, menyenangkan, dan melibatkan interaksi antar peserta didik.¹ Diperoleh minat belajar peserta didik yang meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

Hasil minat belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar angket dan lembar observasi. Dari hasil pengamatan terhadap minat belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa tingkat minat belajar peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 66% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi. Target yang diinginkan telah tercapai dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk, yang menyatakan bahwa penggunaan Ludo yang dimodifikasi dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD serta meningkatkan minat belajar.² Peserta didik lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran mampu

¹ Fauziah, S., dkk., *Media Permainan Ludo Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Remaja* (Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju [YPSIM], 2024), hlm. 32.

² Rangga Hutama Putra, Yudhistira Eka Prasetya, dan Fajar As Shidik, "Evaluasi Desain Antarmuka Boardgame Ludo Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Siswa SD Negeri 3 Ngabeyan," *Jurnal Pendidikan*, no. November (2024): 887-901, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6266>.

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sirait dkk, persamaannya menggunakan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Perbedaannya, penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh ludo terhadap hasil belajar IPA melalui desain eksperimen dan pengukuran kuantitatif (*pretest-posttest dan N-gain*).³ Sedangkan penelitian ludo *challenge* fokus pada peningkatan minat belajar IPAS pada materi ekosistem melalui penerapan media ludo *challenge* dan observasi minat belajar siswa.

Minat belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai minat belajar pada setiap siklus seperti pada indikator 1 yaitu “perasaan senang” dalam mengikuti pembelajaran yang pada siklus I sebesar 65,0 menjadi 85,0 pada siklus II. Selanjutnya indikator 2 yaitu “ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran” nilai minat belajar siklus I sebesar 66,0 meningkat menjadi 90,0 pada siklus II. Indikator selanjutnya yaitu “perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran” nilai minat belajar siswa siklus I sebesar 67,0 mengalami peningkatan menjadi 84,0 pada siklus II. Tidak hanya itu, indikator 4 yaitu “keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran” nilai minat belajar siswa mengalami

³ Syarif Hussein Sirait et al., “Implementasi Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2025): 37, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.

peningkatan pada siklus I sebesar 65,5 dan meningkat menjadi 83,0 pada siklus II.

Penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* juga memiliki beberapa hambatan bagi guru dan peserta didik. Hambatan tersebut menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik yang masih kurang fokus saat permainan berlangsung, peserta didik yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta suasana kelas yang terkadang menjadi ribut karena peserta didik terlalu antusias dalam mengikuti permainan. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam mengatur waktu dan mengondisikan kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut menjadi tantangan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik secara maksimal.

Hubungan penelitian ini dengan teori konstruktivisme terlihat jelas, karena penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan bermain sambil belajar, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama kelompoknya. Peningkatan minat belajar peserta didik sesuai dengan prinsip konstruktivisme, dimana proses pembelajaran menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran.⁴ Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* tidak hanya meningkatkan

⁴ Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), hlm. 61.

minat belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

F. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 101700 Sipirok Bangun, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas IV, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat diterapkan pada siswa kelas lain.
3. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran ludo *challenge*, sehingga hasil penelitian mungkin berbeda apabila menggunakan media pembelajaran lain dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Keterbatasan waktu dan sumber daya mungkin mempengaruhi hasil penelitian.
5. Penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran ludo *challenge* pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem, sehingga hasil penelitian ini mungkin tidak dapat diterapkan pada materi atau mata pelajaran lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi ekosistem. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase minat belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada siklus I diperoleh persentase rata-rata minat belajar sebesar 66% dengan kategori cukup baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo *Challenge* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Kendala dan tantangan yang dihadapi guru dan peserta didik dalam penerapan media pembelajaran Ludo *Challenge* pada materi ekosistem yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung karena terlalu antusias bermain bersama teman-temannya, sehingga suasana kelas terkadang menjadi kurang kondusif. Selain itu, terdapat peserta didik yang masih malu untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari sisi guru, tantangan yang dihadapi yaitu mengatur waktu pembelajaran agar kegiatan bermain dan penyampaian materi dapat berjalan secara seimbang serta menjaga kondisi kelas agar tetap tertib dan kondusif selama penggunaan media Ludo *Challenge*.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media dan metode yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penerapan ludo *challenge* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Temuan ini juga mendukung konsep bahwa minat belajar dapat tumbuh ketika siswa merasa senang, tertarik, dan terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan teori pembelajaran aktif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung untuk berbagai pihak sebagai berikut:

a. Untuk Guru

Ludo *challenge* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa,

terutama pada materi ekosistem. Guru juga dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan.

b. Untuk Siswa

Penggunaan ludo *challenge* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Untuk Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas khusus nya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, yaitu:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan ludo *challenge*, agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi ekosistem.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan guru sebagai sarana untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menyediakan fasilitas serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang variatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun variasi media pembelajaran, sehingga diperoleh hasil yang lebih optimal dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimsyah, A., Amah, F., Fauzi, A., & Husnur, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dakon terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 228–234. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Nur, M., Septiyani, R., & Abdurrafi, M. A. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91734>
- Amroellah, A. (2023). Penggunaan metode percobaan sederhana terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 2 Kilensari. *Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(3), 118–122. <https://doi.org/10.55123/didik.v1i2.180>
- Ananda, R., & Rusydi. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Bate'e, A. K., Laoli, J. D., Rasti, D. S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Conference of Elementary Studies*, 4(2), 48. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.212>
- Fauziah, S. (2024). *Media permainan ludo bullying untuk meningkatkan pemahaman pada remaja*. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju.
- Firdaus, F. M., Lubis, M. A., Razak, A., & Azizan, N. (2024). *Penelitian tindakan kelas di SD/MI*. Samudra Biru.
- Furqon, M. (2024). *Minat belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., et al. (2020). *Metode penelitian tindakan kelas*. Pustaka Ilmu.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada generasi Z. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2024). Penerapan metode eksperimen terhadap pemahaman konsep siswa kelas V pada materi gaya dan pemanfaatannya. *Metodik Didaktik*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689>
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo.

- Kusuma, I., & Halima, R. A. (2022). Menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. *Abiliy: Journal of Education and Social Analysis*, 3(4), 1–6.
- Listriana, K., Retno, R. S., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Penerapan permainan tradisional Sunda Manda untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 di SDN Ngadirejo 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5054–5066.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Nursyaidah, & Indah, L. N. (2021). Mengenal minat dan bakat siswa melalui tes STIFIn. *Merdeka Kreasi Group*.
- Nursyam, A. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Pustaka, T. M. B. (2023). Ilmu pengetahuan alam dan sosial (2nd ed.). Masmedia.
- Putra, R. H., Prasetya, Y. E., & As Shidik, F. (2024). Evaluasi desain antarmuka boardgame ludo sebagai media edukasi untuk pembelajaran siswa SD Negeri 3 Ngabeyan. *Journal of Education*, 6(4), 887–901. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6266>
- Risdianty, R., & Pamungkas, J. (2022). Model penerapan metode menggambar untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6478–6501. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3149>
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar negeri. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3), 230–237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). Penguatan kemampuan literasi melalui media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(1), 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>
- Selviani, G. E., Heryanto, D., & Djumhana, N. (2020). Penerapan model pembelajaran group investigation untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 91–103. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i1.20533>

- Sirait, E. D. (2021). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sirait, S. H., Nugraha, R. G., Arbiana, Y., Surbakti, B., & Bangun, B. (2025). Implementasi permainan ludo terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Rineka Cipta.
- Suparno, P. (1997). Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan. Kanisius.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.
- Supriyanto. (2023). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Innovation in Elementary Education and Policy Practice*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus 1 Pertemuan ke 1

Sekolah	: SDN 101700 Sipirok Bangun
Kelas/Semester	: 4/Genap
Tema	: Ekosistem dan Lingkungan Sekitar
Materi Pembelajaran	: Biotik
Mata Pelajaran	: IPAS
Pertemuan Ke	: 1
Siklus	: 1
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1: Menunjukkan perilaku beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

KI-2: Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, jujur, dan peduli dalam kehidupan sehari-hari.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual tentang lingkungan sekitar.

KI-4: Menyajikan pengetahuan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya sederhana.

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi komponen biotik dalam suatu ekosistem di lingkungan sekitar.

4.5 Menyajikan hasil pengamatan tentang komponen biotik dalam ekosistem secara lisan dan tertulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran melalui media *Ludo Challenge*, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian komponen biotik dengan benar.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis komponen biotik (produsen, konsumen, dan pengurai).
3. Memberikan contoh komponen biotik di lingkungan sekitar sekolah dan rumah.
4. Menyajikan hasil diskusi tentang komponen biotik secara lisan dan tertulis dengan percaya diri.
5. Menunjukkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran selama kegiatan pembelajaran.

D. Pendekatan & Media Pembelajaran

1. Media *Ludo Challenge*
2. Pendekatan Saintifik

E. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
2. Lingkungan sekitar sekolah
3. Modul/bahan ajar guru
4. Media pembelajaran *Ludo Challenge*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi & Waktu
Pendahuluan	a. Memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. b. Mengaitkan materi dengan pengalaman siswa (misalnya: makhluk hidup di sekitar sekolah). c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari komponen biotik. d. Memotivasi siswa dengan pertanyaan	10 menit

	pemantik.	
Kegiatan Inti	e. Mengamati: Guru menampilkan gambar ekosistem dan makhluk hidup. f. Menanya: Guru mendorong siswa bertanya tentang peran makhluk hidup dalam ekosistem. g. Mengumpulkan Informasi: Siswa bermain Ludo <i>Challenge</i>, menjawab pertanyaan terkait komponen biotik pada setiap langkah permainan. h. Menalar: Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengelompokkan komponen biotik (produsen, konsumen, pengurai). i. Mengomunikasikan: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.	50 menit
Penutup	j. Bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. k. Memberikan penguatan dan umpan balik. l. Melaksanakan refleksi pembelajaran. m. Menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. n. Berdoa dan salam penutup.	10 menit

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap : Observasi (kerja sama, tanggung jawab, kejujuran)
2. Pengetahuan : Tes tertulis dan tanya jawab
3. Keterampilan : Presentasi hasil diskusi dan permainan Ludo *Challenge*

H. Penelitian Pembelajaran

1. Jenis dan teknik Penelitian

- a. Jenis: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- b. Teknik: Observasi, tes, dan dokumentasi

2. Instrumen Penilaian

- a. Sikap: Lembar observasi sikap
- b. Pengetahuan: Soal tes dan LKPD
- c. Keterampilan: Rubrik penilaian presentasi dan aktivitas permainan

I. Remedial

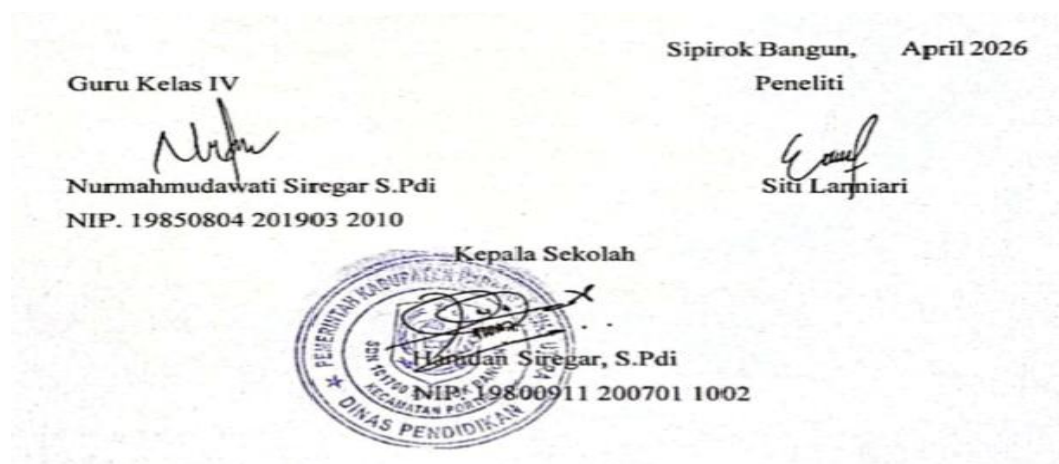
Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan:

1. Penjelasan ulang materi secara sederhana
2. Tugas tambahan berupa pengamatan komponen biotik di lingkungan rumah
3. Pendampingan khusus dalam kelompok kecil

J. Pengayaan

Peserta didik yang telah tuntas diberikan:

1. Tugas pengayaan berupa pembuatan poster sederhana tentang komponen biotik
2. Menyebutkan peran makhluk hidup dalam menjaga keseimbangan ekosistem.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan ke-2

Sekolah : SDN 101700 Sipirok Bangun
Kelas/Semester : IV / Genap
Tema : Ekosistem dan Lingkungan Sekitar
Materi Pembelajaran : Biotik
Mata Pelajaran : IPAS
Pertemuan Ke : 2
Siklus : I
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1: Menunjukkan perilaku beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

KI-2: Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, jujur, dan peduli dalam kehidupan sehari-hari.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual tentang lingkungan sekitar.

KI-4: Menyajikan pengetahuan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya sederhana.

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi komponen biotik dalam suatu ekosistem di lingkungan sekitar.

4.5 Menyajikan hasil pengamatan tentang komponen biotik dalam ekosistem secara lisan dan tertulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran pada pertemuan ke-2 melalui media *Ludo Challenge*, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan peran masing-masing komponen biotik dalam suatu ekosistem.
2. Mengelompokkan komponen biotik berdasarkan perannya dengan tepat.
3. Menyajikan hasil pengamatan komponen biotik dalam bentuk laporan sederhana.
4. Menyampaikan hasil diskusi kelompok secara lisan dengan percaya diri.
5. Menunjukkan sikap aktif, kerja sama, dan tanggung jawab selama pembelajaran.

D. Pendekatan & Media Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Media Pembelajaran : Media *Ludo Challenge*, Gambar ekosistem

E. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
2. Lingkungan sekitar sekolah
3. Modul/bahan ajar guru
4. Media *Ludo Challenge*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi & Waktu
Pendahuluan	a. Memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. b. Mengulas singkat materi pertemuan ke-1 tentang pengertian dan jenis komponen biotik. c. Menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ke-2. d. Memberi motivasi dan apersepsi.	10 menit

Kegiatan Inti	e. Mengamati: Siswa mengamati gambar ekosistem (sawah, hutan, kolam). f. Menanya: Siswa bertanya tentang hubungan antar komponen biotik dalam ekosistem. g. Mengumpulkan Informasi: Siswa melanjutkan permainan Ludo <i>Challenge</i> dengan soal yang menekankan peran komponen biotik. h. Menalar: Siswa mengerjakan LKPD untuk menganalisis peran produsen, konsumen, dan pengurai. i. Mengomunikasikan: Kelompok mempresentasikan hasil kerja dan mendapat umpan balik dari guru.	50 menit
Penutup	j. Membimbing siswa menyimpulkan peran komponen biotik dalam ekosistem. k. Memberikan penguatan dan apresiasi. l. Melaksanakan refleksi pembelajaran. m. Menyampaikan tindak lanjut (remedial dan pengayaan). n. Berdoa dan salam penutup.	10 menit

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap : Observasi (kerja sama, keaktifan, tanggung jawab)
2. Pengetahuan : Tes tertulis dan tanya jawab
3. Keterampilan : Laporan LKPD dan presentasi kelompok

H. Penelitian Pembelajaran

1. Jenis dan Teknik Penelitian
 - a. Jenis : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
 - b. Teknik : Observasi, tes, dan dokumentasi
2. Instrumen Penilaian
 - a. Sikap : Lembar observasi
 - b. Pengetahuan : Soal tes dan LKPD
 - c. Keterampilan : Rubrik presentasi dan hasil kerja kelompok

I. Remedial

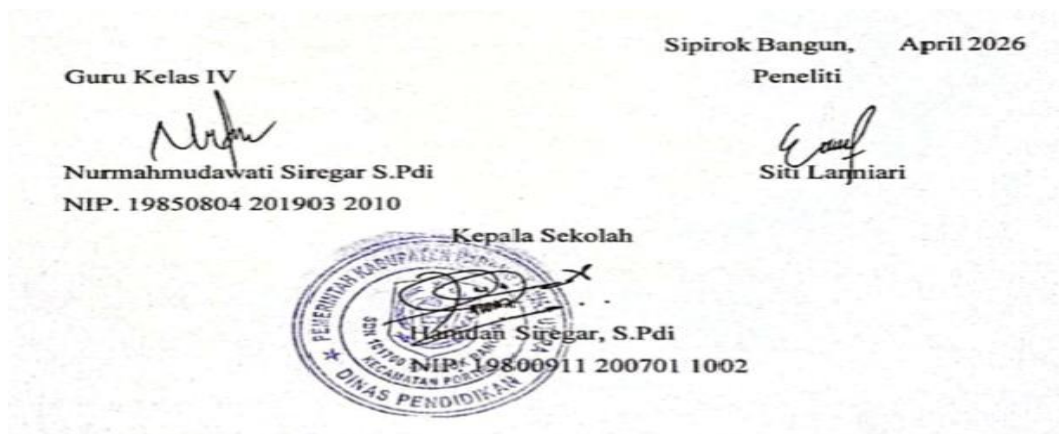
Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan:

1. Bimbingan ulang secara individual/kelompok kecil
2. Tugas pengelompokan komponen biotik secara sederhana
3. Pendampingan khusus saat kegiatan inti.

J. Pengayaan

Peserta didik yang telah tuntas diberikan:

1. Tugas membuat poster peran komponen biotik dalam ekosistem
2. Menceritakan contoh rantai makanan sederhana di lingkungan sekitar.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan ke-1

Sekolah	: SDN 101700 Sipirok Bangun
Kelas/Semester	: IV / Genap
Tema	: Ekosistem dan Lingkungan Sekitar
Materi Pembelajaran	: Biotik
Mata Pelajaran	: IPAS
Pertemuan Ke	: 1
Siklus	: II
Alokasi Waktu	: 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1: Menunjukkan perilaku beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

KI-2: Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, jujur, dan peduli dalam kehidupan sehari-hari.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual tentang lingkungan sekitar.

KI-4: Menyajikan pengetahuan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya sederhana.

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi komponen biotik dalam suatu ekosistem di lingkungan sekitar.

4.5 Menyajikan hasil pengamatan tentang komponen biotik dalam ekosistem secara lisan dan tertulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Siklus II Pertemuan ke-1 melalui media *Ludo Challenge* yang dimodifikasi, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan kembali pengertian dan jenis komponen biotik dengan tepat.
2. Menjelaskan peran produsen, konsumen, dan pengurai dalam ekosistem secara runtut.
3. Menganalisis hubungan antar komponen biotik dalam ekosistem sederhana.
4. Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk peta konsep sederhana.
5. Menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab selama pembelajaran.

D. Pendekatan & Media Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Media Pembelajaran :
 - a. *Ludo Challenge* (versi pengayaan/perbaikan)
 - b. Kartu peran komponen biotik
 - c. LKPD Siklus II

E. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
2. Lingkungan sekitar sekolah
3. Modul/bahan ajar guru
4. Media *Ludo Challenge*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi & Waktu
Pendahuluan	a. Memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.	10 menit

	b. Melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali hasil belajar pada Siklus I. c. Menyampaikan hasil refleksi singkat Siklus I dan tujuan pembelajaran Siklus II. d. Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam diskusi dan permainan.	
Kegiatan Inti	e. Mengamati: Siswa mengamati gambar ekosistem dan kartu peran komponen biotik. f. Menanya: Siswa mengajukan pertanyaan tentang hubungan antar komponen biotik. g. Mengumpulkan Informasi: Siswa bermain Ludo <i>Challenge</i> Siklus II, dengan soal analisis dan studi kasus sederhana. h. Menalar: Siswa mengerjakan LKPD untuk membuat peta konsep hubungan komponen biotik. i. Mengomunikasikan: Kelompok mempresentasikan peta konsep dan mendapat umpan balik dari guru.	50 menit
Penutup	j. Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. k. Memberikan penguatan dan	10 menit

	refleksi bersama. l. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran. m. Berdoa dan salam penutup.	
--	--	--

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap : Observasi (keaktifan, kerja sama, tanggung jawab)
2. Pengetahuan : Tes tertulis singkat dan tanya jawab
3. Keterampilan : Peta konsep dan presentasi kelompok

H. Penelitian Pembelajaran

1. Jenis dan Teknik Penelitian

- a. Jenis : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- b. Teknik : Observasi, tes, dan dokumentasi

2. Instrumen Penilaian

- a. Sikap : Lembar observasi Siklus II
- b. Pengetahuan : Soal tes Siklus II
- c. Keterampilan : Rubrik peta konsep dan presentasi

I. Remedial

Peserta didik yang belum tuntas diberikan:

1. Bimbingan khusus dan contoh konkret tambahan
2. Latihan soal bertahap
3. Pendampingan intensif saat diskusi

J. Pengayaan

Peserta didik yang telah tuntas diberikan:

1. Tugas membuat diagram rantai makanan sederhana
2. Menjelaskan dampak jika salah satu komponen biotik hilang dari ekosistem.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan ke-2

Sekolah : SDN 101700 Sipirok Bangun
Kelas/Semester : IV / Genap
Tema : Ekosistem dan Lingkungan Sekitar
Materi Pembelajaran : Biotik
Mata Pelajaran : IPAS
Pertemuan Ke : 2
Siklus : II
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1: Menunjukkan perilaku beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.

KI-2: Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, jujur, dan peduli dalam kehidupan sehari-hari.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual tentang lingkungan sekitar.

KI-4: Menyajikan pengetahuan dalam bentuk lisan, tulisan, dan karya sederhana.

B. Kompetensi Dasar

3.5 Mengidentifikasi komponen biotik dalam suatu ekosistem di lingkungan sekitar.

4.5 Menyajikan hasil pengamatan tentang komponen biotik dalam ekosistem secara lisan dan tertulis.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Siklus II Pertemuan ke-2, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan hubungan antar komponen biotik dalam suatu ekosistem secara benar.
2. Menyusun contoh rantai makanan sederhana berdasarkan lingkungan sekitar.
3. Menganalisis dampak perubahan salah satu komponen biotik terhadap keseimbangan ekosistem.
4. Menyajikan hasil kerja kelompok dalam bentuk diagram rantai makanan.
5. Menunjukkan peningkatan hasil belajar, keaktifan, dan kerja sama dibandingkan Siklus I.

D. Pendekatan & Media Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Media Pembelajaran :
 - a. Media Ludo *Challenge* (lanjutan Siklus II)
 - b. Kartu gambar rantai makanan
 - c. LKPD Siklus II Pertemuan ke-2

E. Sumber Belajar

1. Buku Teks IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
2. Lingkungan sekitar sekolah
3. Modul/bahan ajar guru
4. Media Ludo *Challenge*

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi & Waktu
Pendahuluan	a. Memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. b. Mengulas singkat materi Siklus II Pertemuan ke-1.	10 menit

	c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria keberhasilan. d. Memotivasi siswa agar aktif dan percaya diri.	
Kegiatan Inti	e. Mengamati: Siswa mengamati gambar rantai makanan dan ekosistem. f. Menanya: Siswa bertanya tentang hubungan makan-dimakan dalam ekosistem. g. Mengumpulkan Informasi: Siswa bermain Ludo <i>Challenge</i>, menjawab soal analisis hubungan komponen biotik. h. Menalar: Siswa menyusun diagram rantai makanan berdasarkan kartu gambar dan LKPD. i. Mengomunikasikan: Kelompok mempresentasikan hasil dan menanggapi kelompok lain.	50 menit
Penutup	J. Membimbing siswa menyimpulkan hubungan antar komponen biotik. k. Memberikan penguatan dan refleksi hasil pembelajaran. l. Melaksanakan evaluasi akhir Siklus II. m. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran. n. Berdoa dan salam penutup.	10 menit

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap : Observasi (keaktifan, kerja sama, tanggung jawab)
2. Pengetahuan : Tes tertulis akhir Siklus II
3. Keterampilan : Diagram rantai makanan dan presentasi kelompok

H. Penelitian Pembelajaran

1. Jenis dan Teknik Penelitian

- a. Jenis : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- b. Teknik : Observasi, tes, dan dokumentasi

2. Instrumen Penilaian

- a. Sikap : Lembar observasi Siklus II Pertemuan ke-2
- b. Pengetahuan : Soal evaluasi akhir Siklus II
- c. Keterampilan : Rubrik penilaian diagram dan presentasi

I. Remedial

Peserta didik yang belum tuntas diberikan:

1. Bimbingan ulang materi inti
2. Latihan soal bertahap
3. Pendampingan individual

J. Pengayaan

Peserta didik yang telah tuntas diberikan:

1. Tugas membuat poster keseimbangan ekosistem
2. Menjelaskan dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem



Lampiran 2

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Penerapan Ludo Challenge

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda ceklis (√) pada pertanyaan dibawah ini dengan baik:

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dan siswa berdoa		
		b. Guru menanyakan kabar memeriksa kerapian seragam dan tempat duduk siswa		
		c. Guru membacakan absen kehadiran siswa		
		d. Guru memberikan motivasi kepada siswa		
		e. Guru mengajak Siswa melakukan tepuk tangan semangat/yel-yel sebelum pembelajaran dimulai		
		f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2	Kegiatan inti	Mengamati		
		a. Guru bertanya apa pelajaran kita hari ini?		
		b. Guru menjelaskan materi yang mau dipelajari		
		c. Guru meminta siswa untuk berhitung 1-4 secara bergiliran sampai siap.		
		d. Guru meminta siswa agar membentuk kelompok sesuai nomornya masing-masing.		
		e. Selanjutnya siswa membentuk kelompok yang terdiri 4 kelompok sesuai arahan dari guru		

		f. Guru menempelkan media pembelajaran berupa gambar ekosistem dipapan tulis supaya siswa dapat mengamatinya.		
		Menanya a. Guru menjawab pertanyaan dari siswa , apa saja macam-macam komponen ekosistem.		

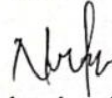
		Mencoba a. Selanjutnya siswa menuliskan hasil jawaban dari guru		
		Mengasosiasikan a. Kemudian guru dan siswa mengoreksi bersama-sama hasil jawaban kelompok terkait materi ekosistem. Kelompok yang benar semua dan tepat waktu akan mendapatkan reward atau hadiah Mengkomunikasikan a. Guru Meminta perwakilan kelompok menuliskan hasil jawaban mereka berdasarkan tantangan ludo <i>challenge</i> pada papan tulis. Kelompok yang benar semua akan mendapatkan <i>reward</i> atau hadiah.		
		b. Selanjutnya guru dan siswa mengoreksi bersama-sama hasil jawaban kelompok terkat materi ekosistem yang telah dituliskan di papan tulis berdasarkan hasil permainan ludo <i>challenge</i> .		
3	Kegiatan penutupan	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari b. Guru dan Siswa berdoa menutup pembelajaran c. Guru mengucapkan salam.		
Jumlah skor				

Nilai	
Kategori	

TABEL KONVERSI KATEGORI AKTIVITAS

No	Rentang Skor	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup Baik
4	≤ 40	Kurang Baik

Observer



Nurmahmudawati Siregar, S.Pdi

NIP. 19850804 201903 2010

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Pada Kegiatan Pembelajaran IPAS Dalam Penerapan Ludo Challenge

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada pertanyaan dibawah ini dengan benar:

No	Aspek Pengamatan	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa menjawab salam dan berdoa bersama menurut agama dan kepercayaannya masing-masing		
		b. Siswa menjawab kabar baik dan merapikan pakaian dan posisi tempat duduk.		
		c. Siswa menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan absensi yang dibacakan oleh guru.		
		d. Siswa menyimak guru memberikan motivasi		
		e. Siswa melakukan tepuk tangan semangat/yel-yel sebelum pembelajaran dimulai sesuai arahan guru		
		f. Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2.	Kegiatan Inti	Mengamati		
		a. Siswa menjawab pertanyaan guru “tidak ibu”.		
		b. Siswa menyimak penjelasan guru.		
		c. Siswa berhitung 1-4 secara bergiliran yang dibimbing oleh guru.		
		d. Selanjutnya siswa membentuk kelompoknya yang terdiri dari 4		

		kelompok.		
		e. Siswa mengamati kembali media ludo <i>challenge</i> tentang macam-macam komponen ekosistem		
		f. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru lalu menebak materi ekosistem pada setiap kelompok yang dibuat oleh guru		
		Menanya a. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru, Apa saja komponen ekosistem.		
		Mencoba a. Siswa mencoba memahami dan menulis jawaban dari guru		
		Mengasosiasikan a. Masing-masing kelompok menyebutkan macam-macam komponen ekosistem walaupun tidak berurutan		
		Mengkomunikasikan a. Selanjutnya siswa menuliskan hasil jawaban kelompok mereka berdasarkan kartu soal ludo <i>challenge</i> materi ekosistem pada papan tulis dengan waktu 20 menit yang di iringi dengan musik dan arahan guru.		
		b. Kemudian guru dan siswa mengoreksi bersama-sama hasil jawaban kelompok terkait materi ekosistem yang telah dituliskan di papan tulis. Kelompok yang benar semua dan tepat waktu akan mendapatkan reward atau hadiah.		
3.	Kegiatan Penutup	a. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari		

		b. Siswa berdoa menutup pembelajaran dengan bimbingan guru		
		c. Siswa menjawab salam		
Jumlah skor				
Nilai				
Kategori				

TABEL KONVERSI KATEGORI AKTIVITAS

No	Rentang Skor	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup Baik
4	≤ 40	Kurang Baik

Observer



Nurmahmudawati Siregar, S.Pdi

NIP. 19850804 201903 2010

Lampiran 3

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 20 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Keterangan Skor Penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Berikan tanda *check list* (√) pada kolom yang disediakan sesuai jawaban anda!

No	Indikator Minat	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	Perasaan senang	a. Saya merasa senang apabila dapat menyelesaikan tugas IPAS dengan kemampuan saya sendiri.					

		b. Saya selalu senang apabila guru memberikan kesempatan untuk menjawab.					
--	--	--	--	--	--	--	--

		c. Saya merasa senang apabila nilai IPAS saya baik.					
		d. Saya selalu senang memperhatikan di saat guru menjelaskan					
2.	Ketertarikan	e. Saya akan mendengarkan guru setiap memberikan penjelasan.					
		f. Saya ingin tahu saat mengikuti pembelajaran.					
		g. Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.					
		h. Apabila saya dapat menjawab soal IPAS dengan cara saya sendiri, saya akan merasa bangga.					

3.	Perhatian	i. Saya akan bertanya apabila penjelasan guru kurang saya mengerti.					
		j. Saya akan bertanya kepada guru apabila tidak memahami materi yang dijelaskan.					
		k. Saya mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya.					
		l. Saya selalu membawa buku pada waktu pembelajaran IPAS agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.					
		m. Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawaban.					
		n. Saya merasa lega apabila dapat mengerjakan IPAS.					
		o. Saya selalu menjawab apabila guru					

4.	Keterlibatan	bertanya soal materi IPAS					
		p. Saya tidak akan mengerjakan PR atau tugas dengan baik.					
		q. Saya tidak pernah serius mengerjakan soal maupun tugas yang diberikan.					
		r. Saya tidak pernah berdiskusi dengan teman walaupun mengalami kesulitan.					

		s. Saya berdiskusi dengan teman apabila mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.					
		t. Saya konsentrasi terhadap pembelajaran IPAS dengan cukup baik.					

Sipirok Bangun, April 2026

.....

Lampiran 4

Pedoman Wawancara Guru

No	Indikator Wawancara	Deskripsi Indikator	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Kondisi awal pembelajaran	Mengetahui situasi dan kondisi pembelajaran IPAS sebelum Penerapan media baru	1. Bagaimana suasana pembelajaran IPAS pada materi ekosistem di kelas Bapak/Ibu sebelum menggunakan media ludo <i>challenge</i> ? 2. Apakah siswa terlihat antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung? 3. Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi ekosistem ?
2.	Penerapan media ludo <i>challenge</i>	Memahami proses penerapan dan hambatan teknis dalam penggunaan media ludo <i>challenge</i>	1. Bagaimana proses penerapan media ludo <i>challenge</i> dalam materi ekosistem di kelas ? 2. Apa keuntungan utama yang Bapak/Ibu rasakan setelah menggunakan ludo <i>challenge</i> dibandingkan metode konvensional ? 3. Apakah terdapat kesulitan dalam mengelola kelas atau

			aturan permainan saat menggunakan media ini?
3.	Perubahan minat belajar siswa	Mengidentifikasi perubahan perilaku dan sikap siswa setelah intervensi	1. Apakah Bapak/Ibu melihat peningkatan partisipasi atau keterlibatan siswa selama bermain ludo <i>challenge</i> ? 2. Apakah siswa menjadi lebih rajin dalam mengerjakan tugas atau soal terkait materi ekosistem ? 3. Seberapa efektif media ludo <i>challenge</i> menurut pengamatan Bapak/Ibu dalam membuat materi ekosistem lebih mudah di pahami siswa

Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator wawancara	Deskripsi Indikator	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	Perasaan dan Ketertarikan	Mengukur tingkat kesenangan dan minat siswa terhadap mata pelajaran dan media pembelajaran	1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPAS, terutama materi ekosistem ? 2. Apakah materi ekosistem terasa sulit atau membosankan sebelum ada permainan ludo <i>challenge</i> ? 3. Apa yang kamu rasakan saat guru menerapkan permainan ludo <i>challenge</i> dalam pembelajaran ?
2.	Keterlibatan dan Parsitipasi	Mengetahui seberapa aktif siswa terlibat dalam aktivitas kelas dan permainan	1. Apakah kamu merasa lebih semangat untuk datang ke kelas dan belajar IPAS karena ada media ludo <i>challenge</i> ? 2. Seberapa sering kamu aktif bertanya atau menjawab pertanyaan saat bermain ludo <i>challenge</i> ? 3. Apakah kamu lebih suka belajar IPAS menggunakan ludo <i>challenge</i> atau metode ceramah

			biasa ?
3.	Pemahaman Materi	Mengevaluasi dampak media terhadap pemahaman kognitif siswa secara subjektif.	1. Apakah permainan ludo <i>challenge</i> membantumu memahami materi ekosistem dengan lebih baik ? 2. Bagian mana dari materi ekosistem yang paling mudah kamu ingat setelah bermain ludo <i>challenge</i> ? 3. Apakah kamu ingin guru menggunakan media permainan lain seperti ludo <i>challenge</i> di materi IPAS lainnya ?

Lampiran 5

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	a. Mengucap salam	√	
		b. Menanyakan kabar		√
		c. Berdoa	√	
		d. Mengabsen kehadiran siswa	√	
		e. Memberikan motivasi		√
		f. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
2	Kegiatan inti	a. Menjelaskan materi	√	
		b. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran		√
		c. Membimbing siswa dalam berkelompok		√
		d. Menunjukkan media ludo <i>challenge</i> supaya siswa dapat mengamatinya.		√
		e. Menyampaikan materi dengan jelas		√
		f. Menguasai kelas		√
		g. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok		√
		h. Melaksanakan pembelajaran secara runtun		√
		i. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien		
		j. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		√
		k. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam belajar		√

3	Kegiatan penutup	a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran mengenai materi yang telah dipelajari		√
		b. Menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya	√	
		c. Menutup pembelajaran		√
Jumlah skor			5	
Nilai			40	
Kategori			Kurang	

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan pendahuluan	a. Mengucap salam	√	
		b. Menanyakan kabar		√
		c. Berdoa	√	
		d. Mengabsen kehadiran siswa	√	
		e. Memberikan motivasi		√
		f. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Kegiatan inti	a. Menjelaskan materi	√	
		b. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran		√
		c. Membimbing siswa dalam berkelompok		√
		d. Menunjukkan media ludo <i>challenge</i> supaya siswa dapat mengamatinnya		√
		e. Menyampaikan materi dengan jelas		√
		f. Menguasai kelas	√	

		g. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok		√
		h. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		i. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien	√	
		j. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasisme siswa dalam belajar		√
		k. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
3	Kegiatan penutup	a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran mengenai materi yang telah dipelajari	√	
		b. Menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya		√
		c. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah Skor			10	
Nilai			60	
Kriteria			Cukup	

Hasil Observasi Aktivita Guru Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan pendahuluan	a. Mengucap salam	√	
		b. Menanyakan kabar	√	
		c. Berdoa		√
		d. Mengabsen kehadiran siswa	√	
		e. Memberikan motivasi		√
		f. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√

2	Kegiatan inti	a. Menjelaskan materi	√	
		b. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	√	
		c. Membimbing siswa dalam berkelompok	√	
		d. Menunjukkan media gambar supaya siswa dapat mengamatinya	√	
		e. Menyampaikan materi dengan jelas	√	
		f. Menguasai kelas	√	
		g. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	√	
		h. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
		i. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efesien	√	
		j. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
		k. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		√
3	Kegiatan penutup	a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran mengenai materi yang telah dipelajari	√	
		b. Menyampaikan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya		√
		c. Menutup pembelajaran	√	
Jumlah skor			15	
Nilai			80	
Kriteria			Baik	

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kegiatan pendahuluan	a. Mengucap salam Memeriksa kesiapan siswa	✓	
		b. Menanyakan kabar	✓	
		c. Bedoa	✓	
		d. Mengabsen kehadiran siswa	✓	
		e. Menyampaikan motivasi	✓	
		f. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
2 3	Kegiatan inti	a. Menjelaskan materi dengan jelas	✓	
		b. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	✓	
		c. Membimbing siswa dalam berkelompok	✓	
		d. Menempelkan media gambar supaya siswa dapat mengamatinya	✓	
		e Menguasai kelas	✓	
		f. Mengasosiasikan siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
		g. Melaksanakan pembelajaran secara runtun	✓	
		h. Menggunakan media dan sumber belajar yang efektif dan efesien	✓	
		j. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasisme siswa dalam belajar	✓	
		k. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran		✓
	Kegiatan penutup	a.Mengavaluasi kegiatan pembelajaran mengenai materi yang telah dipelajari	✓	
		b. Menyampaikan materi yang akan dibahas pertemuan selanjutnya	✓	
		c. Menutup pembelajaran	✓	
Jumlah skor			19	
Nilai			93	
Kriteria			Sangat baik	

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	√	√		√		√	√		√	√		√		√			√	√		√	12	60	Cukup
2	Akmil	√		√		√		√			√		√			√			√		√	11	55	Kurang
3	Alvin	√		√	√	√		√		√	√		√		√		√		√		√	12	60	Cukup
4	Adelia	√	√	√	√	√		√		√		√		√		√			√		√	12	60	Cukup
5	Airin	√		√		√	√	√	√		√		√		√	√		√		√		11	55	Kurang
6	Anna	√	√	√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	12	60	Cukup
7	Asifa	√	√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		11	55	Kurang
8	Aisyah	√	√		√		√		√	√			√		√	√		√			√	12	60	Cukup
9	Batara		√		√	√	√		√		√	√	√		√		√		√			11	55	Cukup
10	Ilham	√	√		√		√		√	√		√			√	√	√	√			√	12	60	Kurang
11	Maya	√		√	√		√	√		√	√	√		√			√		√			11	55	Kurang
12	Novan	√	√		√			√		√	√		√	√	√		√			√	√	11	54	Kurang
Jumlah total nilai																						714		
Rata-rata kelas																						59,5		
Kriteria																								Kurang

Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	√	√	√	√		√	√		√	√		√		√	√		√			√	14	70	Baik
2	Akmil	√		√		√				√			√		√			√				13	65	Cukup
3	Alvin	√			√	√		√			√		√		√			√			√	14	70	Baik
4	Adelia	√	√	√	√		√			√		√		√			√		√			13	65	Cukup
5	Airin	√				√	√		√		√				√	√		√		√		14	70	Baik
6	Anna	√		√		√		√		√		√		√	√		√	√		√	√	13	65	Cukup
7	Asifa	√	√		√		√			√			√			√			√		√	14	70	Baik
8	Aisyah	√	√		√				√		√				√	√		√			√	13	65	Cukup
9	Batara		√		√	√	√		√		√	√	√			√				√		14	70	Baik
10	Ilham	√	√		√		√			√		√		√		√		√			√	13	65	Cukup
11	Maya	√		√	√				√						√			√		√		14	70	Baik
12	Novan	√	√		√			√		√	√			√	√		√		√		√	13	61	Cukup
Jumlah total nilai																							786	
Rata-rata kelas																							65,5	
Kriteria																								Cukup

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus Pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√		√			√	√	√	√	15	75	Baik
2	Akmil	√		√	√	√	√		√		√		√	√		√		√	√	√	√	14	70	Baik
3	Alvin	√			√	√		√			√		√		√		√		√		√	15	75	Baik
4	Adelia	√	√	√	√			√		√		√		√			√			√		14	70	Baik
5	Airin	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√		√	√		√	√	√	√	15	75	Baik
6	Anna	√		√		√	√	√		√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	14	70	Baik
7	Asifa	√	√		√		√			√			√	√		√		√			√	15	75	Baik
8	Aisyah	√	√		√		√		√		√		√		√	√			√			14	70	Baik
9	Batara		√		√	√	√		√		√			√				√		√		15	75	Baik
10	Ilham	√	√		√		√	√		√		√		√		√		√			√	14	70	Baik
11	Maya	√		√	√		√		√		√		√			√				√		15	75	Baik
12	Novan	√	√		√			√		√	√	√		√	√		√		√	√	√	14	64	Cukup
Jumlah total nilai																							644	
Rata-rata kelas																							72	
Kriteria																								Baik

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	20	100	Sangat Baik
2	Akmil	√		√		√		√			√		√			√			√		√	14	70	Baik
3	Alvin	√			√	√		√			√		√		√			√			√	15	75	Baik
4	Adelia	√	√	√	√		√			√		√		√				√				14	70	Baik
5	Airin	√				√	√		√				√		√	√		√				15	75	Baik
6	Anna	√				√				√			√		√			√		√	√	14	70	Baik
7	Asifa	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	20	100	Baik
8	Aisyah	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	20	100	Sangat Baik
9	Batara		√		√	√	√		√			√			√		√					15	75	Baik
10	Ilham	√	√		√				√		√			√				√			√	14	70	Baik
11	Maya	√		√	√				√			√			√			√			√	15	75	Baik
12	Novan	√	√		√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	20	100	Sangat Baik
Jumlah total nilai																						960		
Rata-rata kelas																						80		
Kriteria																								Sangat Baik

Lampiran 6

Hasil Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
2	Akmil	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	5	2	3	2	3	2	46	57,5	Sedang
3	Alvin	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	46	57,5	Sedang
4	Adelia	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
5	Airin	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	46	57,5	Sedang
6	Anna	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
7	Asifa	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
8	Aisyah	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	46	57,5	Sedang
9	Batara	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
10	Ilham	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
11	Maya	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	46	57,5	Sedang
12	Novan	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
Jumlah total nilai																						692,5		
Rata-rata kelas																						57		
Kriteria																								Kurang

Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
2	Akmil	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
3	Alvin	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
4	Adelia	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	48	60	Sedang
5	Airin	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
6	Anna	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
7	Asifa	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
8	Aisyah	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
9	Batara	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
10	Ilham	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	48	60	Sedang
11	Maya	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	44	55	Rendah
12	Novan	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	43	54	Rendah
Jumlah total nilai																						714		
Rata-rata kelas																						59,5		
Kriteria																							Rendah	

Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	56	70	Tinggi
2	Akmil	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	52	65	Sedang
3	Alvin	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56	70	Tinggi
4	Adelia	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52	65	Sedang
5	Airin	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	56	70	Tinggi
6	Anna	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52	65	Sedang
7	Asifa	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56	70	Tinggi
8	Aisyah	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52	65	Sedang
9	Batara	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56	70	Tinggi
10	Ilham	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52	65	Sedang
11	Maya	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	56	70	Tinggi
12	Novan	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	49	61	Sedang
Jumlah total nilai																						786		
Rata-rata kelas																						66		
Kriteria																								Sedang

Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	64	80	Sangat Tinggi
2	Akmil	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	56	70	Tinggi
3	Alvin	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60	75	Tinggi
4	Adelia	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	56	70	Tinggi
5	Airin	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60	75	Tinggi
6	Anna	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	56	70	Tinggi
7	Asifa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60	75	Tinggi
8	Aisyah	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	64	80	Sangat Tinggi
9	Batara	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	56	70	Tinggi
10	Ilham	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60	75	Sedang
11	Maya	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60	75	Tinggi
12	Novan	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	52	64	Sedang
Jumlah total nilai																						864		
Rata-rata kelas																						80		
Kriteria																								Tinggi

Hasil Angkat Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

	Nama siswa	Aspek yang diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Ahmad	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
2	Akmil	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	62	78	Tinggi
3	Alvin	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
4	Adelia	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	62	78	Tinggi
5	Airin	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
6	Anna	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	62	78	Tinggi
7	Asifa	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
8	Aisyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	68	85	Sangat Tinggi
9	Batara	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	62	78	Tinggi
10	Ilham	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
11	Maya	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	66	82	Sangat Tinggi
12	Novan	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	62	75	Sedang
Jumlah total nilai																						960		
Rata-rata kelas																						90		
Kriteria																								Sangat Tinggi

Lampiran 7

Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana pandangan Ibu terhadap penerapan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> dalam meningkatkan minat belajar IPAS materi ekosistem pada siswa kelas IV?	Saya melihat penerapan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> sangat baik karena siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran IPAS pada materi ekosistem.
2	Apakah menurut Ibu penerapan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> sesuai digunakan pada pembelajaran IPAS materi ekosistem?	Ya, media ludo <i>challenge</i> sangat sesuai digunakan karena dapat membantu siswa memahami materi ekosistem dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
3	Bagaimana dukungan sekolah dalam menyediakan fasilitas dan media pembelajaran untuk penerapan ludo <i>challenge</i> ?	Sekolah memberikan dukungan berupa penyediaan alat dan media pembelajaran, buku, ruang kelas yang memadai, serta fasilitas pendukung lainnya untuk menunjang proses pembelajaran.
4	Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti ludo <i>challenge</i> dalam pembelajaran IPAS?	Menurut saya, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti ludo <i>challenge</i> sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi.
5	Sejauh mana Ibu menilai minat belajar siswa meningkat setelah penerapan media ludo <i>challenge</i> pada materi ekosistem?	Saya menilai minat belajar siswa meningkat cukup baik. Siswa terlihat lebih semangat, aktif bertanya, dan lebih fokus saat mengikuti pembelajaran IPAS.
6	Apa strategi yang Ibu gunakan dalam menerapkan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> pada materi ekosistem?	Saya membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menjelaskan aturan permainan dan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekosistem agar siswa belajar sambil bermain.

7	Hambatan apa saja yang Ibu hadapi saat menerapkan media Ludo <i>challenge</i> dalam pembelajaran IPAS?	Hambatan yang dihadapi biasanya keterbatasan waktu pembelajaran dan ada beberapa siswa yang terlalu bersemangat bermain sehingga perlu diarahkan kembali agar tetap fokus belajar.
8	Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> pada materi ekosistem?	Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif. Mereka merasa senang, lebih aktif, dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran biasa.
9	Apakah Ibu melakukan evaluasi atau refleksi setelah penerapan media ludo <i>challenge</i> dalam pembelajaran?	Ya, saya melakukan evaluasi diakhir pembelajaran untuk melihat perkembangan minat belajar siswa serta mengetahui kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
10	Apa saran Ibu agar penerapan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> dapat lebih efektif meningkatkan minat belajar siswa ?	Saran saya, guru perlu menyiapkan media pembelajaran dengan baik, mengatur waktu secara efektif, dan membuat pertanyaan permainan yang menarik agar siswa semakin termotivasi untuk belajar.

Hasil Wawancara dengan Siswa

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Apa pendapat kamu tentang pembelajaran IPAS, terutama saat menggunakan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> pada materi ekosistem?	Saya merasa sangat senang belajar dengan media ludo <i>challenge</i> karena pembelajarannya menjadi lebih seru dan tidak membosankan.
2	Kegiatan apa yang paling kamu sukai saat belajar IPAS menggunakan media ludo <i>challenge</i> ?	Kegiatan yang paling saya sukai adalah saat bermain sambil menjawab pertanyaan tentang materi ekosistem Bersama teman

		kelompok.
3	Apakah guru memberikan penjelasan yang mudah dipahami saat menggunakan media ludo <i>challenge</i> ?	Ya, guru memberikan penjelasan yang jelas sehingga saya mudah memahami cara bermain dan materi yang dipelajari.
4	Media atau alat apa saja yang digunakan saat pembelajaran IPAS dengan media ludo <i>challenge</i> ?	Kami menggunakan papan permainan ludo <i>challenge</i> , kartu pertanyaan, dadu, poin permainan dan buku Pelajaran IPAS.
5	Apakah kamu merasa lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat saat belajar menggunakan media ludo <i>challenge</i> ?	Ya, saya merasa lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan karena suasana belajarnya menyenangkan.
6	Bagaimana cara guru membimbing kamu saat mengalami kesulitan dalam pembelajaran menggunakan media ludo <i>challenge</i> ?	Guru membantu dengan memberikan arahan, penjelasan tambahan, dan contoh jawaban agar saya lebih mudah memahami materi.
7	Apa yang kamu rasakan saat berhasil menjawab pertanyaan atau memenangkan permainan ludo <i>challenge</i> ?	Saya merasa senang, bangga, dan lebih semangat belajar IPAS.
8	Apakah media pembelajaran ludo <i>challenge</i> membantu meningkatkan minat belajar kamu pada materi ekosistem?	Ya, media ludo <i>challenge</i> membuat saya lebih tertarik dan lebih aktif mengikuti pembelajaran IPAS.
9	Apakah kamu mengalami kesulitan say belajar menggunakan media pembelajaran ludo <i>challenge</i> ?	Kadang saya kesulitan menjawab beberapa pertanyaan, tetapi guru dan teman membantu saya memahami jawabannya.
10	Menurut kamu, apa yang bisa ditambahkan atau diperbaiki agar pembelajaran menggunakan media ludo <i>challenge</i> lebih menyenangkan?	Menurut saya, permainan bisa dibuat lebih bervariasi dan ditambah gambar-gambar menarik agar pembelajaran semakin seru .

Lampiran 8

DOKUMENTASI

1. Siklus I

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan



Peneliti merencanakan pembelajaran yang akan diajarkan

2) Tindakan



Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ludo
challenge

3) Observasi



Peneliti membagikan lembar angket kepada siswa

4) Refleksi



Peneliti dengan guru kelas mendiskusikan hasil observasi dan hasil angket minat belajar

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan



Peneliti merancang pembelajaran yang akan dilakukan untuk pertemuan kedua

2) Tindakan



Peneliti memasuki ruang pembelajaran dan memulai pembelajaran

3) Observasi



Peneliti melakukan Observasi dengan menyebarkan lembar angket

4) Refleksi



Peneliti mendiskusikan hasil observasi dengan evaluasi untuk siklus berikutnya

2. Siklus II

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan



Peneliti melakukan perencanaan pembelajaran pada pertemuan pertama

2) Tindakan



Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media ludo *challenge*

3) Observasi



Peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

4) Refleksi



Peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi untuk melihat peningkatan dan kekurangan pada pembelajaran yang dilakukan.

b. Pertemuan II

1) Perencanaan



Peneliti merancang perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan

2) Tindakan



Penelitian sebagai guru menerapkan media ludo *challenge* pada pembelajaran.

3) Observasi



Penelitian melakukan observasi dengan menyebarkan angket belajar

4) Refleksi



Penelitian mendiskusikan minat belajar siswa dengan guru kelas

3. Wawancara dengan guru



Wawancara dengan guru berkaitan dengan tantangan dan hambatan dihadapi guru dalam menerapkan media ludo *challenge*.

4. Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan salah satu peserta didik berkaitan dengan tantangan dan hambatan yang dihadapi siswa dalam penerapan media ludo *challenge*.

Lampiran 9

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Siti Lanniari
Nim : 2220500138
Tempat/Tanggal Lahir : Parsarmaan Baru, 13 juli 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Parsarmaan Kec. Portibi Kab. Padang lawas

B. Nama Orang Tua

Ayah : Pondang
Pekerjaan : Petani
Ibu : Nurhalima
Pekerjaan : Petani
Alamat : Parsarmaan Kec. Portibi Kab. Padang Lawas

C. Jenjang Pendidikan

1. SD Negeri 101700 Sipirok Bangun
2. MTs Swasta Darussalam Kampung Banjir
3. YPIPL Padang Lawas
4. Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1137 /Un.28/E.1/TL.00.9/04/2026

07 April 2026

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 101700 Sipirok Bangun

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Siti Lanniari
NIM : 2220500138
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Desa Parsarmaan Kecamatan Portibi
Kabupaten Padang Lawas

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Ludo Challenge Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an: Dekan
Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Vulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA
UNIT PELAKSANA TEKNIS
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 101700 SIPIROK BANGUN
KECAMATAN PORTIBI



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/14/SD/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **HAMDAN SIREGAR, S.Pd.I**
NIP : 19800911 200701 1 002
Pangkat/Gol : Penata TK I/ III d
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **SITI LANNIHARI**
NIM : 2220500138

Benar Telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri 101700 Sipirok Bangun dengan
Judul “ **Penerapan Ludo Challenge untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Materi
Ekosistem Kelas IV SDN 101700 Sipirok Bangun** ” Pada tanggal 09 April – 09 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
semestinya.

Sipirok Bangun, April 2026
Kepala Sekolah
SDN 101700 Sipirok Bangun

