

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN
BONGKORAN**

SKRIPSI



Oleh :

RODIYATUL FITRIYA

NIM.22206079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN
BONGKORAN**

SKRIPSI

diajukan kepada :

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh :

Rodiyatul Fitriya

NIM.22206079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Rodiyatul Fitriya telah disetujui oleh
pembimbing untuk diajukan oleh dewan penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN
BONGKORAN**

Oleh :

Rodiyatul Fitriya
NIM.22206079

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd.
NIP.198312192023211011



Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP.199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN BONGKORAN

Rodiyatul Fitriya
NIM.22206079

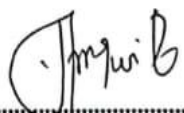
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN)

Syekh Wasil Kediri pada Tanggal 19 juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I
NIP.199008172015032006

(.....)

2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd.
NIP.198312192023211011

(.....)

3. Penguji II

Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP.199111122020122020

(.....)

Kediri, 09 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri


Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP.197004121994032006

HALAMAN MOTTO

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(QS. *An Najm* :39)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rodiyatul Fitriya

NIM : 22206079

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Ludo Game Aku dan Kebutuhanku
untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya, baik untuk naskah ataupun laporan, serta kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, kecuali yang secara tertulis dijadikan referensi dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan ini pernyataan yang saya buat dengan penuh tanggung jawab, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.

Kediri, 09 Juni 2026

Peneliti



Rodiyatul Fitriya
NIM.22206079

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, petunjuk, serta kekuatan yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya bisa dengan lancar menyelesaikan skripsi ini. Sholawat salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, teladan bagi seluruh umat manusia. Dengan hati yang gembira dan penuh rasa syukur, saya mempersembahkan karya ilmiah ini sebagai bentuk penghormatan dan ungkapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT., Sang Maha Pemilik Arah. Terima kasih telah menjadi satu-satunya tempatku pulang saat dunia terasa begitu kabur dan bising. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan serta membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.
2. Beribu banyak terimakasih ku ucapkan untuk kedua orang tua ku Bapak Suparno dan Ibu Muyati, sang pahlawan hidupku, yang kasih sayangnya seluas samudra dan doanya menembus langit. Terima kasih telah mendidikku dengan kesabaran, membiayai pendidikanku dengan keikhlasan, dan selalu meyakini kemampuan murniku di saat dunia meragu.
3. Keluarga Besar Tercint, saya ucapkan terimakasih telah menjadi sumber keceriaan, pendorong semangat, dan tempat bersandar yang paling hangat. Terima kasih telah menjadi sistem pendukung (*support system*) terbaik yang selalu menghadirkan tawa, memberikan motivasi di saat jenuh, serta meyakinkan saya bahwa saya mampu melewati setiap tantangan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Muhammad Desta Pradana, M.Pd., dan Ibu Auliya Rohmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas setiap ilmu, bimbingan, petuah, dan kesabaran luar biasa dalam menuntun langkah akademik saya hingga mencapai titik ini.
5. Seluruh dosen PGMI yang telah mengajar sejak awal perkuliahan. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan. Ilmu yang diajarkan sangat bermanfaat dan akan terus saya gunakan tidak hanya sekarang tetapi juga di masa yang akan datang.
6. Bapak Muhamad Burhanudin, S.Pd.I., dan Bapak Ibu guru MI Miftahul Mubtadiin, saya mengucapkan terima kasih atas izin yang telah diberikan sehingga saya dapat melakukan penelitian di sekolah ini.
7. Sahabat saya, Fitri Novia Ardana, Nabilla Masitoh Layli Jannah, Siti Sofia Hamidah, Vidila Nidia Ayuni. Terima kasih sudah menemani perjalanan panjang ini, ngajak ngopi, main, happy-happy, serta dukungan dan semangat yang tidak pernah putus. Kehadiran kalian membuat proses pengerjaan skripsi terasa lebih ringan, tidak seseram yang dibayangkan, dan penuh kenangan berharga. Semoga segala perjuangan kita membuahkan hasil terbaik.
8. Para Dosen PGMI UIN Syekh Wasil Kediri yang telah membekali saya dengan pelita ilmu sebagai modal berharga untuk mengabdikan di dunia pendidikan kelak.
9. Sahabat-Sahabat Perjuangan PGMI Angkatan 2022, khususnya kelas B yang selalu menemani, berbagi tawa, air mata, dan saling menguatkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kebersamaan kalian adalah cerita terindah dalam masa perkuliahan saya.

10. Keluarga Besar MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran, khususnya adik-adik kelas IV yang menjadi inspirasi dan subjek penelitian ini. Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya selama proses penelitian berlangsung.
11. Untuk sosok luar biasa yang namanya turut saya abadikan menjadi tokoh utama di dalam media video animasi pembelajaran skripsi ini yaitu Arif Firhan Setiawan, A.Md.T. Terima kasih telah bersedia meminjamkan lentera semangat, menjadi pendengar setia di kala lelah, serta selalu mengalirkan doa dan keyakinan dalam setiap langkah perjuangan saya hingga titik akhir ini.
12. Untuk diriku sendiri, Rodiyatul Fitriya terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah menjadi sosok yang begitu kuat dan tangguh. Terima kasih karena tidak memilih menyerah pada rasa lelah, kecemasan, dan keputusasaan di saat proses penyusunan skripsi ini terasa begitu berat. Terima kasih sudah mau berjuang dengan sangat hebat, bertahan melewati malam-malam panjang yang melelahkan, dan membuktikan bahwa kamu mampu menyelesaikan apa yang telah kamu mulai. Karya ini adalah bukti nyata atas dedikasi, kerja keras, dan pembuktian cinta terhadap impianmu sendiri. *I am so proud of you.* Terima kasih karena selalu percaya pada kemampuan murnimu sendiri di saat situasi terasa meragukan. Kamu adalah pahlawan utama bagi masa depanmu, dan hari ini kamu telah berhasil membawa dirimu satu langkah lebih dekat menuju impian besar itu.

ABSTRAK

Rodiyatul Fitriya, Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., dan Aulia Rohmawati, M.Pd. *Pengembangan Media Ludo Game Aku dan Kebutuhanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ludo Game, Minat Belajar, IPAS, Kurikulum Merdeka

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran. Rendahnya minat belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada penggunaan buku paket dan metode ceramah, sehingga interaksi belajar berlangsung secara satu arah. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias, cenderung pasif, dan menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif membuat siswa mudah merasa jenuh serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Ludo Game “*Aku dan Kebutuhanku*” yang valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Instrumen angket yang digunakan telah diujikan kepada 26 responden dan dinyatakan valid serta reliabel dengan nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,899. Hasil penelitian pada uji coba kelompok besar menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, yang ditandai dengan kenaikan rata-rata persentase dari 55,6% (kategori cukup) sebelum penggunaan media menjadi 86,67% (kategori tinggi) setelah penerapan media, serta peningkatan nilai rata-rata dari 33,038 pada pre-test menjadi 51,96 pada post-test. Temuan ini diperkuat oleh hasil N-Gain sebesar 0,699 dengan persentase ketuntasan klasikal 69,9% yang termasuk kategori “cukup efektif”. Selain itu, hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Secara keseluruhan, hasil tersebut membuktikan bahwa media Ludo Game berbasis *game-based learning* efektif dalam meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep skala prioritas, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, serta menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

ABSTRACT

Rodiyatul Fitriya, Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., and Aulia Rohmawati, M.Pd.

The Development of the “Aku dan Kebutuhanku” Ludo Game Learning Media to Improve Students’ Learning Interest in the Natural and Social Sciences (IPAS) Subject for Fourth-Grade Students at MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran, Undergraduate Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Syekh Wasil State Islamic University of Kediri, 2026.

Keywords: Learning Media, Ludo Game, Learning Interest, Science, Independent Curriculum

This research was conducted based on the problem of low learning interest among fourth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) at MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran. This low learning interest is influenced by the learning process, which still focuses on textbooks and lecture methods, resulting in one-way learning interactions. This condition results in students lacking enthusiasm, tending to be passive, and demonstrating low levels of participation during learning activities. Furthermore, the limited use of engaging and interactive learning media makes students easily bored and struggles to understand the material optimally. Therefore, this research aims to develop a valid, feasible, and effective learning media, the Ludo Game "Me and My Needs," to increase fourth-grade students' learning interest in the subject through a game-based learning approach.

The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The questionnaire instrument used was tested on 26 respondents and was declared valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.899. The results of the large-group trial showed an increase in student learning interest, as indicated by an average increase in percentage from 55.6% (sufficient category) before media use to 86.67% (high category) after media implementation, as well as an increase in the average score from 33.038 in the pre-test to 51.96 in the post-test. This finding was supported by an N-Gain of 0.699, with a classical completion percentage of 69.9%, which falls into the "quite effective" category. Furthermore, the Wilcoxon Signed-Rank Test showed a significance value of Asymp. Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which confirms that there is a significant difference before and after the use of the media. Overall, these results prove that the Ludo Game media based on game-based learning is effective in increasing interest in learning, strengthening the understanding of the concept of priority scales, increasing active student involvement, and creating more interactive, meaningful, and enjoyable science learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ludo Game Aku dan Kebutuhanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Miftahul Muftadiin Bongkoran Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat manusia menuju jalan yang penuh ilmu pengetahuan dan keberkahan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.

5. Kepala MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran beserta seluruh guru dan staf yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
6. Peserta didik kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian.
7. Kedua orang tua tercinta serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti.
8. Teman-teman Program Studi PGMI dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kediri, 10 Juni 2026

Peneliti

Rodiyatul Fitriya
NIM.22206079

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Akan Di Kembangkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
G. Penelitian Terdahulu	16
H. Definisi Operasional	27

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	32
A. Pembelajaran IPAS	32
B. Minat Belajar	36
C. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	42
D. Media Pembelajaran	46
E. Ludo Game	56
F. Kerangka Berfikir	59
BAB III MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	62
B. Model Penelitian dan Pengembangan.....	62
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	63
D. Validasi Produk	65
E. Uji Coba Produk	71
BAB IV HASIL PENELITIAN	79
A. Penyajian Data	79
B. Revisi Produk.....	114
BAB V PEMBAHASAN	117
A. Pembahasan.....	117
BAB VI PENUTUP	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	134
DAFTAR PUSTAKA.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2.1 Karakteristik.....	44
Tabel 3.1 Kriteria Validator	65
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	68
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	69
Tabel 3.5 Penilaian Skala Likert	70
Tabel 3.6 Kriteria Validasi Kelayakan Media	71
Tabel 3.7 Kisi - Kisi Observasi	72
Tabel 3.8 Kisi – Kisi Wawancara	73
Tabel 3.9 Klasifikasi Uji Validitas.....	75
Tabel 3.10 Klasifikasi Uji Reliabilitas	76
Tabel 3.11 Kriteria N-Gain	77
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Keefektifan	77
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	84
Tabel 4.2 Storyboard Desain Media Ludo Game	87
Tabel 4.3 Pengembangan Media Ludo Game Aku dan	89
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator	91
Tabel 4.5 Hasil Revisi oleh Ahli Media 1	92
Tabel 4.6 Hasil Revisi oleh Ahli Materi 1	97
Tabel 4.7 Hasil Revisi oleh Ahli Materi 2	99
Tabel 4.8 Hasil Minat Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil	101

Tabel 4.9 Hasil Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Besar	103
Tabel 4.10 Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pada Uji Kelompok Besar	105
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Validitas	106
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Realibilitas	108
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji N-Gain	109
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon.....	110
Tabel 4.15 Evaluasi dan Tindak Lanjut	112
Tabel 4.16 Hasil Revisi Media Ludo Game.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan ADDIE	63
Gambar 2.1 Tahapan Desain Media Ludo Game	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Tahap Awal.....	59
Bagan 1.2 Pelaksanaan	60
Bagan 1.3 Tahap Akhir	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	144
Lampiran 2 Surat Balasan Izin penelitian	145
Lampiran 3 Validasi Ahli Media I	146
Lampiran 4 Validasi Ahli Media II	147
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi I	148
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi II	149
Lampiran 7 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum dan setelah Penggunaan Media pada Kelompok Kecil	150
Lampiran 8 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan Media pada Kelompok Besar	151
Lampiran 9 Modul Aja	152
Lampiran 10 Tampilan Produk Yang dikembangkan	154
Lampiran 11 Dokumentasi	156
Lampiran 12 Hasil Turnitin	157
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup	158