



PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI BAWAKARAENG I KOTA MAKASSAR

Riska Melinda^{1*}, Andi Dewi Riang Tati², & Hotimah³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: riskamelinda903@gmail.com

²E-mail: andidewiriangtati@unm.ac.id

³E-mail: hotimah@unm.ac.id

Artikel Info

Received: 15 Juni 2025

Accepted: 10 Juli 2025

Published: 28 November 2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar dan berfokus pada proses dan hasil belajar IPAS siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes, dengan teknik analisis data secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari kategori kurang pada awal siklus I menjadi kategori baik pada akhir siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa, di mana pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai, namun berhasil dicapai pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar.

Kata Kunci: *media permainan ludo, hasil belajar siswa, IPAS*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal siswa Indonesia. Prinsip-prinsip metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS melatih sikap ilmiah, seperti berpikir kritis, analitis serta kemampuan menarik kesimpulan yang tepat (Kemdikbudristek, 2022).

Pentingnya IPAS di sekolah dasar didukung oleh landasan hukum yang jelas dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor



262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, telah ditetapkan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, termasuk untuk mata pelajaran IPAS. Dalam CP IPAS dinyatakan bahwa pembelajaran bertujuan menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan sikap ilmiah. Hal ini menegaskan bahwa IPAS bukan sekadar pengetahuan tambahan, melainkan memiliki dasar hukum yang jelas sebagai bagian dari kurikulum wajib di sekolah dasar (Kemdikbudristek, 2022).

Meskipun demikian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih menghadapi kendala di lapangan. Hasil observasi di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar pada Januari 2025 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada ranah kognitif, masih tergolong rendah. Dari total 22 siswa, tercatat 18 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 74, dengan persentase ketidaktuntasan mencapai 81,8%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar pada Januari 2025, diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Minimnya pemanfaatan media yang mendukung proses belajar mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga berdampak pada kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, pemahaman serta kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang menciptakan suasana belajar kondusif dan menyenangkan. Menurut Hamka (Nurfadhillah, 2021) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif adalah permainan edukatif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik sekaligus memudahkan siswa memahami materi. Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan adalah permainan ludo, yang memiliki potensi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan melalui suasana belajar interaktif dan bermakna. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga terlatih dalam kerja sama, interaksi sosial serta kemampuan berpikir yang mendukung penguasaan materi secara lebih mendalam (Duarmas et al., 2022).



Menurut Napsawati & Yusdarina (Solari & Hastuti, 2021) permainan ludo adalah salah satu jenis permainan tradisional yang ada sejak abad ke-6. Di India, permainan ludo disebut juga *Pachisi*. Permainan ludo kemudian muncul kembali pada tahun 1896 di Inggris dan kemudian dipatenkan. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang telah bertahan lama dan memiliki nilai budaya yang tinggi. Menurut Jihat et al., (Ulfa et al., 2022) media permainan ludo adalah inovasi dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan ludo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Ginting dan Siregar (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ludo dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 105308 Pancur Batu mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal serupa ditunjukkan oleh Harahap dan Yusnaldi (2024) yang menemukan adanya peningkatan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media papan ludo di MIS Ikhlasiyah Tuamang. Bahkan di tingkat sekolah menengah, Larasati et al., (2022) membuktikan bahwa permainan ludo efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Animalia di SMAN 8 Luwu Timur. Berdasarkan sejumlah penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa permainan ludo memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada proses dan hasil belajar IPAS siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Arikunto et al., yang terdiri dari empat komponen utama yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang membentuk satu siklus. Setiap siklus dalam model ini merupakan rangkaian perangkat yang saling berkesinambungan.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar dengan subjek penelitian guru kelas IV dan 22 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan yang mencakup penyusunan modul ajar, instrumen observasi, soal tes serta media permainan ludo yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan media permainan ludo, dilakukan dengan cermat dan terencana agar tujuan tindakan tercapai dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap observasi, observer mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran



serta tes akhir siklus. Selanjutnya, pada tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil siklus, mengidentifikasi kekurangan serta menyusun perbaikan yang diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengukur penggunaan media permainan ludo dalam proses pembelajaran IPAS. Penyusunan instrumen lembar observasi didasarkan pada langkah penggunaan media permainan ludo yang dinyatakan oleh Solori & Hastuti (2021) yang kemudian dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan media papan ludo, kartu materi dan kartu soal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- 2) Untuk mengeluarkan pion dari *home base* masing-masing pemain harus mendapatkan angka 6 pada dadu. Jika tidak mendapatkan angka 6, pemain berpindah ke pemain selanjutnya.
- 3) Jika pemain mendapatkan angka 6, maka pemain berhak untuk melempar dadu kembali.
- 4) Jika lemparan dadu kedua masih mendapatkan angka 6, maka pemain masih berhak untuk melanjutkan lemparan ketiga.
- 5) Pion dijalankan sesuai dengan angka pada dadu.
- 6) Siswa menjawab setiap soal sesuai dengan keberadaan pionnya masing-masing.
- 7) Jika pion pemain menempati pion lawan maka pion lawan tersingkir dan harus kembali ke *home base*.
- 8) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pionnya sampai di *finish* paling cepat dan menjawab soal dengan benar.
- 9) Di akhir permainan, setiap siswa memaparkan seluruh jawaban dari soal-soal yang telah disusun.
- 10) Siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapi pemaparan temannya dan guru memberikan penilaian.

Adapun tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa dalam ranah kognitif. Penyusunan instrumen tes disesuaikan dengan indikator hasil belajar menurut Bloom khususnya dalam ranah kognitif siswa hingga level mengevaluasi (C5). Teknik analisis data menggunakan model analisis kualitatif oleh Miles dan Huberman (Rijali, 2019:83) yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi indikator proses dan indikator hasil.

1. Indikator Proses

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media permainan ludo pada mata pelajaran IPAS mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dengan kategori baik (B). Penilaian keberhasilan ini mengacu pada teknik kategorisasi menurut Djamarah dan Zain, sebagaimana disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Proses Pembelajaran

No.	Persentase	Kategori
1	76% - 100%	Baik
2	60% - 75%	Cukup
3	0% - 59%	Kurang

Sumber: Djamarah dan Zain (Pradita et al., 2021:178)

2. Indikator Hasil

Hasil belajar dikatakan meningkat apabila minimal 76% dari 22 siswa yaitu 17 siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 tuntas, yaitu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 74, sesuai dengan standar ketuntasan yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Tabel 2. Kualifikasi Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Kualifikasi
74-100	Tuntas
0-73	Tidak Tuntas

Sumber: Dokumen Kurikulum UPF SPF SD Negeri Bawakaraeng I Tahun 2020

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, yang masing-masing siklusnya terdiri atas dua pertemuan, dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Adapun data-data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa yang dilaksanakan pada setiap pertemuan dan data tes hasil belajar yang dilaksanakan dua kali pada pertemuan terakhir di masing-masing siklus. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti sebagai guru dan wali kelas IV sebagai observer.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I dilakukan dengan menelaah kurikulum yang berlaku di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Berdasarkan telaah tersebut, guru menyusun Modul Ajar yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan mempersiapkan perangkat penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar kerja kelompok (LKK), serta soal tes akhir siklus. Selain itu, media pembelajaran berupa permainan ludo disesuaikan dengan materi IPAS yang akan diajarkan sehingga relevan dengan tujuan pembelajaran.



b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri atas dua pertemuan yang masing-masing diikuti oleh 22 siswa kelas IV. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 2 Juni 2025, diawali dengan salam, doa, pemeriksaan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, serta apersepsi mengenai norma dalam adat istiadat. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi Bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab” Topik A “Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”, membagi siswa ke dalam kelompok kecil, kemudian melaksanakan permainan ludo menggunakan papan permainan, kartu materi, dan kartu soal. Setelah itu, siswa mengerjakan LKK secara berkelompok, mengikuti turnamen berbasis pertanyaan, dan kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi serta pemberian tugas individu.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 4 Juni 2025 dengan langkah awal pembelajaran yang serupa, tetapi apersepsi dikaitkan dengan norma di lingkungan sekitar siswa. Guru menyampaikan materi tentang pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat sebelum melanjutkan dengan pembagian kelompok dan pelaksanaan permainan ludo. Setelah permainan, siswa mengerjakan LKK dan mengikuti turnamen kelompok untuk memperoleh poin tambahan. Pada bagian penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran, memberikan penguatan konsep, serta melaksanakan tes akhir siklus berupa soal pilihan ganda.

c. Tahap Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ludo pada Siklus I, pertemuan pertama menunjukkan bahwa dari sepuluh indikator yang diamati, pelaksanaan tindakan guru dikategorikan sebagai berikut. Sebanyak dua indikator berada dalam kategori baik, yaitu guru menyiapkan media permainan ludo secara lengkap (papan ludo, kartu materi, kartu soal) dan relevan dengan materi, serta guru menyampaikan dengan jelas dan tegas bahwa angka enam memberikan hak melempar dadu kembali. Lima indikator berada dalam kategori cukup, meliputi penyampaian aturan pion keluar home base dan lemparan dadu kedua/ketiga yang kurang optimal, pengawasan jalannya permainan dan proses penjawaban soal yang kurang teliti, serta penyampaian kriteria kemenangan yang tidak menekankan seluruh poin penting. Tiga indikator berada dalam kategori kurang, yaitu guru tidak menyampaikan aturan bahwa pion lawan harus kembali ke home base jika kotaknya ditempati, tidak memberi kesempatan kelompok memaparkan jawaban, dan tidak memberi kesempatan kelompok lain menanggapi atau menilai jawaban. Persentase pencapaian aktivitas guru pada pertemuan pertama mencapai 63% dengan kategori cukup.

Pada pertemuan kedua, aktivitas guru mengalami peningkatan. Dari sepuluh indikator, delapan indikator berada dalam kategori baik, yaitu guru menyiapkan media secara lengkap, menyampaikan aturan permainan dan hak melempar dadu dengan jelas, mengawasi jalannya permainan dan penjawaban soal secara aktif, menyampaikan aturan pion lawan harus kembali ke home base, serta



menyampaikan kriteria kemenangan secara tegas. Satu indikator berada dalam kategori cukup, yaitu memberi waktu pemaparan jawaban, namun tidak semua kelompok mendapat kesempatan yang sama. Satu indikator berada dalam kategori kurang, yaitu guru tidak memberi kesempatan kelompok lain menanggapi atau menilai jawaban. Persentase pencapaian aktivitas guru pada pertemuan kedua meningkat menjadi 90% dengan kategori baik, menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan pola yang sejalan dengan peningkatan aktivitas guru. Pada pertemuan pertama, dari sepuluh indikator yang diamati, delapan indikator berada dalam kategori cukup, meliputi perhatian siswa terhadap instruksi guru, konsistensi penggunaan aturan dadu, keterlibatan dalam diskusi, kemampuan menjawab soal dengan beberapa kesalahan kecil, serta pemindahan pion lawan dengan arahan. Tiga indikator berada dalam kategori kurang, yaitu siswa tidak memaparkan jawaban dan tidak memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Persentase pencapaian aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 60% dengan kategori cukup.

Pada pertemuan kedua, aktivitas siswa meningkat. Dari sepuluh indikator, empat indikator berada dalam kategori baik, mencakup siswa duduk tenang, memperhatikan guru, merespons instruksi dengan cepat, konsisten mengikuti aturan permainan, melempar dadu sesuai aturan, bermain cepat, dan menjawab soal dengan benar. Lima indikator berada dalam kategori cukup, yaitu kesalahan perhitungan langkah yang segera diperbaiki, kemampuan menjawab soal dengan beberapa kesalahan kecil, keterlibatan dalam diskusi sesekali, pemindahan pion lawan dengan ragu dan pemaparan sebagian jawaban dengan suara pelan atau ragu-ragu. Satu indikator berada dalam kategori kurang, yaitu siswa tidak memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Persentase pencapaian aktivitas siswa pada pertemuan kedua meningkat menjadi 77% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Hasil tes akhir pada siklus I menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya lima siswa atau 23% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 74 , sementara 17 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 23% ini masih jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76% siswa tuntas. Data tersebut menegaskan bahwa hasil belajar pada siklus ini belum memenuhi target keberhasilan yang diharapkan.

d. Tahap Refleksi

Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan setiap pertemuan serta menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan media permainan ludo menunjukkan beberapa keunggulan. Guru telah menyiapkan media permainan secara lengkap, sehingga kegiatan dapat dilaksanakan sesuai rencana. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam



mengikuti pembelajaran dengan media yang menarik dan berbeda dari metode konvensional. Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Penyampaian aturan permainan belum maksimal, sehingga sebagian siswa mengalami kebingungan dalam mengikuti alur permainan. Guru kurang teliti dalam mengoreksi kesalahan langkah yang dilakukan siswa, sehingga beberapa kesalahan tidak segera diperbaiki. Selain itu, belum diberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk memaparkan jawaban maupun memberikan tanggapan terhadap kelompok lain. Hal ini tercermin dari persentase aktivitas guru sebesar 63% dan aktivitas siswa sebesar 60%, yang keduanya masih berada pada kategori cukup. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan pada penyampaian aturan permainan serta pengelolaan interaksi antar siswa.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru maupun siswa. Guru menyampaikan aturan permainan secara lebih jelas dan tegas, serta melakukan pengawasan secara aktif sehingga kesalahan siswa dapat segera dikoreksi. Siswa mulai terbiasa mengikuti aturan permainan dan menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Persentase aktivitas guru meningkat menjadi 90% dan aktivitas siswa mencapai 77%, keduanya termasuk dalam kategori baik. Meskipun demikian, beberapa kelemahan masih ditemukan. Kesempatan bagi setiap kelompok untuk memaparkan hasil jawaban belum merata, dan sebagian siswa masih tampak ragu dalam mempresentasikan jawaban. Kegiatan tanggapan antarkelompok juga belum terlaksana secara optimal. Selain itu, hasil tes akhir Siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum tercapai, dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 23%. Hal ini disebabkan oleh tingkat kesukaran soal yang relatif tinggi sehingga menyulitkan sebagian besar siswa dalam menyelesaikan tes.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II diawali dengan penyusunan Modul Ajar yang disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Guru menyiapkan perangkat penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar kerja kelompok (LKK), soal tes akhir siklus, serta media permainan ludo yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, perencanaan juga mencakup tindak lanjut dari refleksi siklus I, yaitu penguatan pengelolaan diskusi kelompok, pemerataan kesempatan presentasi, peningkatan interaksi antarsiswa, serta perbaikan instrumen tes agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri atas dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 10 Juni 2025, dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, pemeriksaan kehadiran, serta apersepsi melalui pertanyaan tentang perbedaan peraturan tertulis dan tidak tertulis. Guru kemudian menyampaikan materi Bab 8



“Membangun Masyarakat yang Beradab” Topik B “Kini Aku Menjadi Lebih Tertib”, dilanjutkan dengan pembagian kelompok kecil. Permainan ludo kembali digunakan dengan aturan yang disampaikan secara jelas, dan guru aktif mengawasi jalannya permainan serta mengoreksi kesalahan langkah siswa. Siswa mulai menunjukkan antusiasme, meskipun kesempatan presentasi dan tanggapan antarkelompok masih belum merata. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi, penguatan konsep, dan pemberian tugas individu.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 11 Juni 2025 dengan jumlah siswa yang sama. Pada kegiatan awal, guru melakukan salam, doa, pemeriksaan kehadiran, dan apersepsi dengan mengaitkan pertanyaan tentang peraturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Materi yang disampaikan adalah Topik C “Awas! Kita Bisa Dihukum!”, dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan pelaksanaan permainan ludo. Siswa tampak lebih aktif berdiskusi, saling bertanya, memberi ide, serta membantu anggota kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan memberi tanggapan, meskipun partisipasi dalam memberi respon masih belum sepenuhnya merata. Setelah permainan, siswa mengerjakan LKK dan mengikuti turnamen dengan sistem poin. Pertemuan ditutup dengan penyimpulan bersama, penguatan materi, serta pelaksanaan tes akhir siklus berupa soal pilihan ganda.

c. Pelaksanaan Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ludo menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru dari sepuluh indikator yang diamati menunjukkan delapan indikator berada dalam kategori baik. Guru menyiapkan media permainan ludo secara lengkap (papan ludo, kartu materi, kartu soal) dan relevan dengan materi, menyampaikan aturan permainan dengan jelas dan tegas, mengawasi jalannya permainan serta penjawaban soal secara aktif, dan memastikan siswa memahami serta mengikuti aturan permainan. Dua indikator lainnya berada pada kategori cukup, yaitu pemberian waktu pemaparan jawaban yang belum merata dan kesempatan kelompok lain menanggapi yang kurang aktif serta penilaian yang diberikan tidak konsisten. Persentase aktivitas guru pada pertemuan ini tercatat 93% dengan kategori baik.

Aktivitas siswa pada pertemuan pertama dari sepuluh indikator yang diamati menunjukkan tujuh indikator berada dalam kategori baik. Siswa duduk tenang, memperhatikan guru, merespons instruksi dengan cepat, konsisten mengikuti aturan permainan, selalu menggerakkan pion sesuai angka dadu dan arah permainan, menjawab soal dengan tepat, serta memindahkan pion lawan sesuai aturan. Tiga indikator lainnya berada pada kategori cukup, yaitu keterlibatan dalam diskusi yang masih terbatas, pemaparan jawaban yang ragu-ragu, dan tanggapan singkat yang kurang jelas atau hanya mengiyakan. Persentase aktivitas siswa tercatat 90% dengan kategori baik.



Pada pertemuan kedua, aktivitas guru menunjukkan peningkatan lebih lanjut. Dari sepuluh indikator, sembilan indikator berada dalam kategori baik, termasuk kemampuan guru memberi waktu yang cukup dan memfasilitasi setiap kelompok untuk memaparkan seluruh jawaban secara bergiliran. Satu indikator berada pada kategori cukup, yaitu kesempatan kelompok lain menanggapi yang kurang aktif serta penilaian yang diberikan tidak konsisten. Persentase aktivitas guru meningkat menjadi 97% dengan kategori baik.

Aktivitas siswa pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan. Dari sepuluh indikator yang diamati, sembilan indikator berada dalam kategori baik, mencakup siswa duduk tenang, memperhatikan guru, merespons instruksi dengan cepat, konsisten mengikuti aturan permainan, menjawab soal dengan tepat, aktif bertanya, memberi ide dan saling membantu anggota kelompok, memindahkan pion lawan sesuai aturan, bermain dengan cepat, dan memaparkan semua jawaban dengan suara jelas dan tanpa ragu. Satu indikator masih berada pada kategori cukup, yaitu tanggapan yang singkat, kurang jelas atau hanya mengiyakan. Persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 97% dengan kategori baik.

Hasil tes akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dibandingkan siklus I. Dari 22 siswa, sebanyak 18 siswa atau 82% telah mencapai nilai di atas KKM, sementara 4 siswa lainnya belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 82% ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 76% siswa tuntas. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada siklus II dapat dinyatakan berhasil.

d. Tahap Refleksi

Refleksi pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dibandingkan dengan Siklus I. Pada pertemuan pertama, guru lebih siap membimbing jalannya permainan, penyampaian aturan permainan menjadi jelas dan tegas, serta media pembelajaran disiapkan lengkap sesuai materi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, memahami aturan, dan melaksanakan permainan dengan baik. Namun, beberapa siswa masih pasif dalam diskusi kelompok, dan partisipasi siswa dalam memberikan tanggapan terhadap kelompok lain masih rendah.

Pada pertemuan kedua, sesi presentasi berjalan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya, siswa lebih percaya diri dalam memaparkan hasil kerja kelompok, diskusi kelompok berlangsung aktif dan merata, serta keterlibatan siswa meningkat, terlihat dari kemampuan menjawab soal dengan tepat. Beberapa kekurangan masih ditemukan, antara lain waktu presentasi antar kelompok belum merata, tanggapan siswa terhadap kelompok lain masih singkat dan kurang mendalam, serta masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar akibat perbedaan kemampuan.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Aktivitas guru dan siswa berjalan lebih baik, dan hasil belajar sebagian besar



siswa telah mencapai indikator ketuntasan. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas dapat dihentikan pada siklus ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas guru dan siswa telah berada pada kategori baik. Guru mampu mengelola pembelajaran secara cukup efektif, sementara siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Namun demikian, hasil tes akhir memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Rendahnya ketuntasan ini dipengaruhi oleh tingkat kesukaran soal yang tergolong cukup sulit, sehingga peningkatan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 1 ke pertemuan 2 belum berdampak maksimal terhadap hasil belajar siswa. Instrumen tes yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga menjadi hambatan dalam pencapaian ketuntasan belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2018) yang menegaskan bahwa kesesuaian instrumen evaluasi dengan kemampuan siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal senada diungkapkan Sudjana (2017) bahwa instrumen penilaian yang terlalu sulit dapat menghambat pencapaian hasil belajar meskipun aktivitas pembelajaran sudah berlangsung baik. Dengan demikian, pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hambatan utama terletak pada instrumen tes yang kurang sesuai, meskipun aktivitas guru dan siswa sudah menunjukkan kategori baik. Pada siklus II dilakukan perbaikan instrumen tes berupa penyederhanaan soal, sekaligus optimalisasi proses pembelajaran melalui pemanfaatan media permainan ludo. Perbaikan ini menghasilkan peningkatan aktivitas guru maupun siswa dibandingkan dengan siklus I. Guru mampu mengelola pembelajaran secara lebih optimal, sementara siswa menunjukkan antusiasme, kepercayaan diri, serta keterlibatan yang lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan ludo pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna sehingga mendorong terciptanya kerja sama yang efektif antar siswa. Menurut Ningsi et al., (2020), media pembelajaran yang menarik memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga lebih aktif dan fokus. Sejalan dengan itu, Hamzah dan Lamatenggo (Duarmas et al., 2022) menegaskan bahwa media pembelajaran, termasuk permainan, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media berbasis permainan sangat membantu dalam memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan tidak membosankan. Penelitian Ningsi et al., (2020) menunjukkan bahwa media permainan ludo efektif dalam meningkatkan hasil belajar



siswa. Media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Perbandingan antara siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam proses dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Permainan ludo sebagai media belajar menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi sosial, serta memperkuat pemahaman konsep melalui praktik.

Hasil tes akhir pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hal ini membuktikan bahwa perbaikan instrumen evaluasi dan pemanfaatan media permainan ludo berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan. Wida Ismayanti et al., (2022) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh kombinasi faktor media pembelajaran, keterlibatan guru, serta karakteristik individu siswa.

Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan pada proses maupun hasil belajar hingga melampaui indikator keberhasilan pada Siklus II. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media permainan ludo dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ludo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Demikian pula dengan hasil belajar IPAS siswa, pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal dan tergolong dalam kategori kurang, kemudian meningkat pada siklus II hingga mencapai kategori baik. Penggunaan media permainan ludo berimplikasi pada peningkatan semangat dan partisipasi siswa, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna sehingga mendorong terciptanya kerja sama yang efektif antar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ&lpg=PR4&hl=id&pg=PA24#v=onepage&q&f=false> pada tanggal 4 September 2025 pukul 19:00 Wita.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4, 2022. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Ginting, D. M., & Siregar, H. T. (2024). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd 105308 Pancur Batu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 3. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Kemdikbudristek. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022. *Menpendikbudristek*, 1–112. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix_Salinan_JDIH_Kepmen_Perubahan_56_Pemulihan_Pembelajaran.pdf
- Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan, T. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Kemdikbudristek*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13_CP_IPAS.pdf
- Larasati, A., Patiung, D., & Rapi, M. (2022). *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Animalia Kelas X SMAN 8 Luwu Timur*. 4(1), 39–49.
- Ningsi, A. S., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2020). Pengembangan Media Game Ludo materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa. *Jurnal Al-ahya*, 2(2), 115–128.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang. CV Jejak. Diakses dari <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Zpq4eaaqbaj> pada tanggal 19 maret 2025 pukul 21:00 Wita.
- Pradita, A., Lukman, L., & Hakim, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 170–186. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27134%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/27134/13566>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan



Available online at <http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>

JURNAL METAFORA PENDIDIKAN

Vol 3, No 3, November 2025, hal 35-48

E-ISSN: 3025-0102

IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar? *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383–390.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.51275>

Wida Ismayanti, Santosa, C. A. H. F., & Rafianti, I. (2022). Minat Belajar, Efikasi Diri, dan Kemampuan Berpikir Kritis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 943–952. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2847>