

Dwi Kurnia Dila Pratiwi. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Kartu Bertanya pada Materi Zat dan Perubahannya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Mochammad Ahied.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya pada materi zat dan perubahannya serta mengetahui kelayakan, respons siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran IPA di SMP yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Developmentment* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, developmentment, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Az-Zainy Tanjung Bumi pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar dengan desain *one group pretest–posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya memperoleh nilai validitas sangat tinggi dengan skor rata-rata validitas sebesar 1,00 dan reliabilitas sebesar 92% yang termasuk dalam kategori reliabel, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Respons siswa terhadap media berada pada kategori sangat baik. Selain itu, hasil analisis motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata nilai *N-Gain* 0.73. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan Ludo berbantuan kartu bertanya layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi zat dan perubahannya.

Kata Kunci: Kartu bertanya, media pembelajaran, permainan ludo, zat dan perubahannya.

Dwi Kurnia Dila Pratiwi. 2026. *Developmentment of Ludo Learning Media Assisted by Question Cards on Materials and Their Changes to Student Motivation and Learning Outcomes*. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor: Mochammad Ahied.

ABSTRACT

This study aimed to develop and evaluate Ludo-based learning media supported by question cards for the topic of materials and their changes, focusing on its feasibility, students' responses, learning motivation, and learning outcomes. The study was motivated by the predominance of teacher-centered instruction and limited learning media in junior high school science classes, which often result in low student motivation and achievement. A Research and Development (R&D) approach was employed, following the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were seventh-grade students at SMP Az-Zainy Tanjung Bumi during the 2025/2026 odd semester. Data were collected through expert validation sheets for content and media, student response and motivation questionnaires, and learning outcome tests using a one-group pretest–posttest design. The results showed that the Ludo-based learning media achieved very high validity, with an average score of 1.00, and strong reliability, with a coefficient of 92%, confirming its feasibility for classroom use. Students responded very positively to the media, and their learning motivation increased after implementation. Moreover, students' learning outcomes improved, as indicated by pretest and posttest comparisons, with an average N-Gain of 0.73. The conclusion, Ludo-based learning media was supported by question cards that feasible and effective in science materials, improving student's motivation and learning outcomes. Particularly, on the substance and their changing

Keywords: Learning media, Ludo game, materials and their changes, question cards.