

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
MENGUNAKAN PERMAINAN LUDO SMART**

(Penelitian Tindakan Kelas di TK Kelompok B Kabupaten Ciamis)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh:

Desy Sulisetiawati

2009893

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
MENGUNAKAN PERMAINAN LUDO SMART**
(Penelitian Tindakan Kelas di TK Kelompok B Kabupaten Ciamis)

Oleh:

©Desy Sulisetiawati

2009893

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Desy Sulisetiawati

Universitas Pendidikan Indonesia Cibiru

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

DESY SULISETIAWATI

2009893

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6
TAHUN MENGGUNAKAN PERMAINAN LUDO SMART**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Moh. Helmi Ismail, M.Pd

NIP. 198012212006041005

Pembimbing II



Dr. Muh. Asriadi, AM., M.Pd.

NIP. 920230219970119101

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD
Kampus UPI di Cibiru



Mirawati, M.Pd.

NIP. 198912242019032023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MENGGUNAKAN PERMAINAN LUDO SMART**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2025
Yang Membuat Pernyataan

Desy Sulisetiawati

MOTTO HIDUP

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Al Baqarah 286

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga syafaatnya dapat sampai kepada penulis dan umatnya. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Ludo Smart” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B Kecamatan Ciamis). Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat program Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi penyusun atau pihak yang membacanya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam penulisan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kepadanya, sehingga skripsi yang disusun dapat lebih memberikan manfaat di bidang Pendidikan maupun pengaplikasiannya.

Bandung, 20 Januari 2025

Peneliti

Desy Sulisetiawati

NIM 2009893

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Moh. Helmi Ismail, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
2. Dr. Muh. Asriadi AM, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua penulis, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Dr. Nenden Ineu Herawati, M. Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama menempuh pendidikan di program studi PGPAUD.
4. Dr. Arif Hidayat, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen penguji dan Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama menempuh pendidikan di program studi PGPAUD.
5. Mirawati, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Leli Halimah, M.Pd., selaku Dosen Penguji telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis dalam proses perkuliahan hingga proses menyelesaikan skripsi.
7. Ayu Hopiani, M. Pd., selaku Dosen Penguji dan dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis dalam proses perkuliahan hingga proses menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh Dosen program studi PGPAUD yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, motivasi, dan inspirasi untuk selalu haus akan ilmu dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.

9. Kepala sekolah dan ibu guru TK yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Anak-anak TK B yang telah berpartisipasi dan antusias selama kegiatan penelitian berlangsung.
11. Kepada bapak Wawa Sutiman dan mamah tercinta Iir Irnawati Terima kasih telah mendidik, menyayangi, mencintai, memberikan dukungan, mendoakan, dan memberikan segalanya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga mendapatkan gelar sarjana. Sehat selalu untuk kedua orang tua penulis. Semoga dikemudian hari penulis dapat mencapai cita-cita dan membahagiakan empa, mamah, dan ketiga adiknya.
12. Untuk kakak saya Sajiman dan ketiga adik saya Dania Sukmawati, Dina Nurul Triani, dan Defani Irawati terima kasih telah memberikan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga ketiga adik penulis dapat menggapai cita-citanya dan membahagiakan kedua orang tua nya.
13. Kepada remadja sedjatikoe Salmaa Purnama, Rhadika Maulidya, dan Novianti Nurul yang telah membersamai dan menyemangati penulis selama perkuliahan serta dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman satu bimbingan penulis Alma Fithriyani yang selalu bersama setiap bimbingan dan selalu memberikan masukan kepada penulis saat mengerjakan skripsi.
15. Kepada gulma-gulma Ellyta, Nathania, dan Salsabila yang telah membersamai penulis selama perkuliahan.
16. Seluruh teman-teman di Program Studi PGPAUD 2020 yang telah berjuang bersama-sama hingga saat ini,
17. Terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih karena telah berjuang sampai akhir.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	iii
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Pustaka	7
1. Minat Belajar	7
2. Media Pembelajaran	11
3. Ludo Smart	14
2.2 Penelitian Relevan.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	21
3.3.1 Observasi	22
3.3.2 Dokumentasi	22
3.4 Instrumen Penelitian.....	22
3.4.1 Lembar Observasi	22
3.4.2 Catatan Lapangan	23
3.5 Teknik Analisis Data	23
3.5.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	24
3.5.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	24
3.6 Isu Etik.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Temuan Penelitian.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Proses Penerapan Aktivitas Bermain Menggunakan Ludo <i>Smart</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun.....	28
4.1.1.1 Observasi awal identifikasi masalah.....	29
4.1.1.2 Siklus I	31
4.1.1.3 Siklus II.....	41

4.1.1.4 Siklus III	48
4.1.2 Hasil Peningkatan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Penerapan Aktivitas Bermain Menggunakan Media Ludo <i>Smart</i>	55
4.2 Pembahasan Penelitian	58
4.2.1 Proses Penerapan Aktivitas Bermain Menggunakan Media <i>Ludo Smart</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun.....	59
4.2.2 Peningkatan Minat Belajar Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Penerapan Aktivitas Bermain Menggunakan Media Ludo Smart	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Implikasi	66
5.3 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS/PENELITI.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar.....	22
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Persentase Penilaian Minat Belajar Anak	25
Tabel 3.3 Kriteria Nilai N-Gain	26
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Persentase Penilaian Lembar Observasi Guru	26
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Observasi Awal ..	30
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Siklus I	38
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Siklus II	45
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Siklus III.....	52
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Setiap siklus	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ludo Smart Sebagai Media yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Ludo Smart.....	16
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	20
Gambar 4.1 Anak Sedang Menggunakan Permainan Ludo Smart Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun	37
Gambar 4.2 Grafik Hasil Penilaian Persentase Peningkatan Minat Belajar Anak pada Setiap Indikatornya dari Siklus I	41
Gambar 4.3 Anak Sedang Menggunakan Permainan Ludo Smart Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun	45
Gambar 4.3 Grafik Hasil Penilaian Penilaian Persentase Peningkatan Minat Belajar Anak pada Setiap Indikatornya dari Siklus II.....	48
Gambar 4.4 Anak sedang Mewarnai Gambar Ikan Menggunakan Pewarna Makanan.....	51
Gambar 4.5 Anak Sedang Menggunakan Permainan Ludo Smart Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun	51
Gambar 4.6 Grafik Hasil Penilaian Persentase Peningkatan Minat Belajar Anak pada Setiap Indikatornya dari Siklus III.....	54
Gambar 4.7 Grafik Hasil Penilaian Persentase Peningkatan Minat Belajar Anak pada Setiap Indikatornya dari Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	55
Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan pengangkatan dosen pembimbing	72
Lampiran 2 Buku bimbingan dosen 1	75
Lampiran 3 Buku bimbingan dosen 2	76
Lampiran 4 Surat izin penelitian	77
Lampiran 5 surat telah melaksanakan penelitian	78
Lampiran 6 Surat persetujuan sidang	79
Lampiran 7 Surat permohonan validasi 1	80
Lampiran 8 Surat permohonan validasi 2	83
Lampiran 9 Penelitian Siklus 1	84
Lampiran 10 Penelitian Siklus 2	97
Lampiran 11 Penelitian Siklus 3	111
Lampiran 12 Form Perbaikan Skripsi	124

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MENGUNAKAN PERMAINAN LUDO SMART

Desy Sulisetiawati

2009893

ABSTRAK

Minat belajar merupakan kecenderungan setiap individu untuk memperhatikan dan mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar sangat penting bagi setiap individu agar belajar dengan semangat dan membantu seseorang untuk mencapai prestasi belajar yang optimal dan maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat permasalahan mengenai minat belajar anak usia 5-6 tahun yang terjadi di TK X yang menyebabkan anak kurang aktif untuk bertanya, kurang memperhatikan guru ketika pembelajaran, anak tidak semangat, tidak berpartisipasi aktif, dan anak tidak dapat menyelesaikan perintah guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan yang ada di TK X mengenai kurangnya minat belajar anak dan mengetahui hasil peningkatan minat belajar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan Ludo *Smart*. Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di salah satu TK di Kabupaten Ciamis dengan jumlah partisipan 8 orang anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi penilaian minat belajar anak, lembar observasi guru, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan sebanyak tiga siklus dengan menerapkan permainan Ludo *Smart*. Hasil persentasi siklus I memperoleh 33,92% dikategorikan mulai berkembang, persentasi siklus II memperoleh 58,92% dikategorikan berkembang sesuai harapan persentasi siklus III memperoleh 92,41% dikategorikan berkembang sangat baik dengan N-Gain 0,885 dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Ludo *Smart* dapat meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Minat Belajar, Permainan Ludo *Smart*.

Increasing Learning Interest Of 5-6 Year Children Using Ludo Games

Desy Sulisetiawati

2009893

ABSTRACT

Learning interest is the tendency of each individual to pay attention to and enjoy learning activities. Learning interest is very important for each individual, in order to learn with enthusiasm and help a person to achieve optimal and maximum learning achievements. Based on observations made by researchers, there are problems regarding the interest in learning of children aged 5-6 years that occur in Kindergarten X which causes children to be less active in asking questions, less attention to the teacher during learning, children are not enthusiastic, do not participate actively, and children cannot complete teacher orders. The purpose of this study is to solve the problems that exist in Kindergarten X regarding the lack of children's interest in learning and to find out the results of increasing children's interest in learning aged 5-6 years by using Ludo Smart games. The research method to be used in the classroom action research method (PTK). This research was conducted in one of the Kindergarten in Ciamis Regency with a total participant of 8 children. The instruments used in this research are observation sheets for assessing children's learning interest, teacher observation sheets, field notes, and documents. The data analysis used in this research uses qualitative data and quantitative data analysis. The research was conducted in three cycles by setting the Ludo Smart game. The percentage of cycle I obtained 33,92% categorized as developing, the percentage of cycle II obtained 58,92% categorized as beginning to develop, and the percentage of cycle III obtained 92,41% categorized as very well develop with N-Gain 0.885 categorized as high based on these calculation of Ludo Smart games can increase the learning interest of children aged 5-6 years.

Keywords: interest learning, Ludo Smart Game.

DAFTAR PUSTAKA

- Fermansyah, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 1–8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Afrianti, S., Musnar I., Putri A. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo, *Journal On Early Childhood*, Vol 1 No 1.
- Amkas, S. S. I. M. (2017). Pengembangan Media Papan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Andi, A. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123–130.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131–144.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “What” And “Why” Of Goal Pursuits: Human Needs And The Self-Determination Of Behavior. Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2014). *Self Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well Being. American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Denham, M. D. (2010). *Emotional Development in Young Children. The Guilford Press*.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Edmunds, J., Ntoumanis, N., & Duda, J. L. (2006). *A Test Of Self Determination Theory In The Exercise Domain. Journal Of Applied Social Psychology*, 36(9), 2240-2265.
- Eva, Oktaviana. (2020). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI. Skripsi Uin Raden Intan Lampung.
- Fahyuni, E. F. (2018). Konsep TIK Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(1), 333–340.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 4(2), 47–53.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 4(1), 48–53.
- Fenty, Y. (2020). Pengaruh Bermain Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15-25.

Desy Sulisetiawati, 2025

Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Ludo *Smart*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hamalik, Oemar. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jannah, M. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Mumtaza: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 7(1), 1–8.
- Johnson, D. W., Johnson, F. P. (2013). *Joining Together: Group Theory and Group Skills* (11th ed.)
- Marleni, L. (2016). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 125–132.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Sage Publications.
- Milyavskaya, M., & Koestner, R. (2011). *Psychological needs, motivation, and well-being: A test of self-determination theory across multiple domains. Personality and Individual Differences*, 50(3), 387–391.
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124–2133
- Mujianto, Haryadi. 2019. Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*. Vol. 5 (1). ISSN: 2461-0836
- Murwaningsih, E. A., Susantini, E., & Widodo, W. (2016). Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(3), 1–8.
- Mutia. (2021). *Characteristic of Children Age Of Basic Education. Fitrah*, 3(1), 114-131.
- Nisa, K., & Zakiyaturrosyidah. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama 19 Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 49–57. 15.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: kencana, 2016)
- Noviampura, F. H., Watini, S. (2022) Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakrabooks.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 139–146.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Putrasayasa, I. B. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).

- Riada, I., Pujiharti, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King pada Materi Manusia sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi dalam Memenuhi Kebutuhannya. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya* Vol 29 (2).
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 1–10.
- Saripudin, A. (2017). Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 13-27.
- Sihotang, J. M., Hasibuan, S., & Sinulingga, A. (2019). *Development of Ludo Game for Elementary School Students 'Motion Material'. Proceedings of the 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*, 73–76. Atlantis Press.
- Siswono, E., Yatimah, D., & Adiansha, A. A. (2018). *Improving IPS Learning Results through Learning Media Playing King Ludo. American Journal of Educational Research*, 6(8), 1078–1084
- Slameto, A. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukendra, K. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 1–10.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 440–448.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 14(4), 1–5.
- Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol 8 (3). DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Van Oers, B. (2013). *Learning in Play and Playful Learning in Early Childhood Education. Eurpean Early Childhood Education Research Journal*, 21(3), 299-321.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wentzel, K. R. (2009). *Students Motivation in School: The Role of Social and Educational Contexts. In Handbook of Research on Schools, Schooling, and Human Development* (pp. 101-119). Routledge.