

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Ludo

a. Pengertian Permainan Ludo

Pengajaran diterapkan berdasarkan sesuatu yang diinginkan, pengajar IPA bisa menerapkan media yaitu media permainan ludo. Permainan ludo ini merupakan permainan yang hampir mirip dengan ular tangga. Permainan ludo Ludo adalah permainan papan strategi dan keberuntungan yang dimainkan oleh dua hingga empat pemain.¹

Permainan Ludo yaitu memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu, Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan. Dengan media ini menuntut siswa agar lebih semangat dan tertarik dalam hal menentukan dan menggabungkan cara yang tepat untuk langkah pengajaran.²

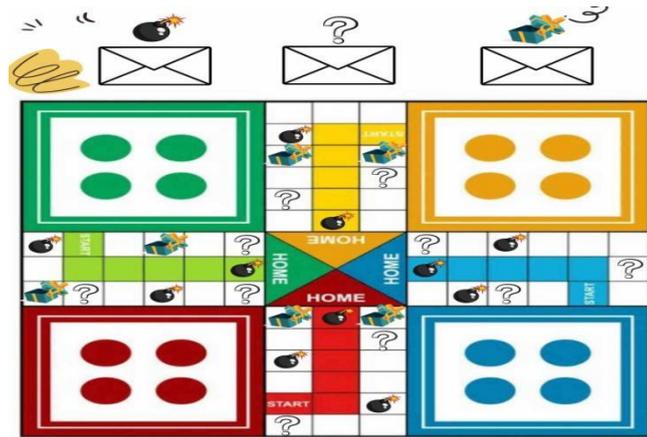
b. Ciri-ciri permainan ludo

Ciri-ciri permainan ludo yang diterapkan yaitu permainan yang terbagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau dua orang siswa, papan ludo ini ada empat macam warna yaitu kuning, hijau, biru dan merah, dan ukuran papan ludo yang digunakan peneliti yaitu 35 x 35 cm dan berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar, dan pemain tersebut memasang strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu sehingga mencapai finish.³ Bentuk permainan ludo yang diterapkan yaitu dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.

¹ S Khodizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar," (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*)., 2019.

² Ersya Mayori dan Taufina Taufik, "Kelas Ii Sekolah Dasar (Studi Literatur)" 8 (2020): 201–213.

³ Khodizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar."



Gambar 2.1. Media Permainan Ludo

c. Alat dan bahan

Alat dan bahan untuk bermain ludo yaitu styrofoam yaitu sebagai papan ludo yang bentuk segi empat berukuran 35x35 cm, dadu, 12 pion, kartu tantangan dan kartu materi, lem, gunting, kertas karton dan origami.

d. Langkah-langkah

Adapun langkah-langkah menggunakan permainan ludo ini yaitu:

- 1) Pertama, bentuk beberapa kelompok dan setiap kelompok berjumlah 4 orang.
- 2) Merah, kuning, hijau dan biru yaitu warna pada papan dan pion.
- 3) Setiap pemain memilih 4 pion untuk ditempatkan ketempat masing-masing warna yang dipilih.
- 4) Tentukan siapa pertama, kedua, ketiga dan keempat untuk mengocok dadu.
- 5) Setelah itu, yang mendapatkan giliran pertama mengocok dadu, dan apabila memperoleh angka “6” maka boleh keluar dari kandang dan menempati posisi start.
- 6) Pion akan berjalan bergerak sesuai angka dadu yang didapatkan dan mengelilingi papan start sampai finish dengan searah jarum jam.
- 7) Jika pion menempati tanda tanya “?”, maka pemain mendapat kartu tantangan berupa soal. Jika tanda buku, mendapat kartu materi.

- 8) Jika pemain mendapat angka enam lagi, boleh memilih keluar kandang atau melaju lurus.
- 9) Terdapat sistem kembali ke kandang, yaitu apabila dua buah pion terdapat dalam satu kotak yang sama.
- 10) Pemain yang mencapai finish pertama akan mendapatkan hadiah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Ludo

Media permainan ludo merupakan strategi membuat suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif untuk mengajarkan konsep-konsep ilmu pengetahuan kepada anak-anak. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan dari menggunakan media permainan Ludo :

1) Kelebihan

a) Interaktif dan Menyenangkan

Media permainan ludo bisa kesan yang menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak. Serta, dapat meningkatkan minat mereka dalam ilmu pengetahuan.

b) Pembelajaran Kolaboratif

Permainan ini mempromosikan kerja sama dan komunikasi antara siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

c) Visualisasi Konsep

Media permainan ludo menggunakan gambar dan simbol untuk mengilustrasikan konsep ilmu pengetahuan, yang dapat membantu siswa memahami konsep secara visual.

d) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Selain pembelajaran ilmu pengetahuan, permainan ini juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi, berkomunikasi, dan menghormati aturan.

e) Pengenalan Awal Konsep Ilmu Pengetahuan

Permainan ludo dapat digunakan sebagai alat pengantar untuk mengenalkan konsep-konsep ilmu pengetahuan kepada anak-anak secara menyenangkan dan tidak terlalu formal.

2) Kekurangan

Pada pembelajaran atau materi tidak semuanya cocok menggunakan media permainan ludo ini. Jadi, penggunaannya tergantung dengan situasi & materi tertentu. Adapun kekurangannya yaitu :

a) Terbatasnya Materi Pembelajaran

Media permainan ludo mungkin terbatas dalam cakupan materi pembelajaran ilmu pengetahuan. Ini mungkin tidak cocok untuk topik-topik yang lebih mendalam atau kompleks dalam ilmu pengetahuan.

b) Ketergantungan pada Permainan

Jika anak-anak terlalu fokus pada aspek permainan daripada pembelajaran itu sendiri, maka tujuan pendidikan dapat terabaikan.

c) Tidak Cocok untuk Semua Topik

Permainan ludo mungkin lebih cocok untuk topik-topik yang dapat diilustrasikan dengan gambar atau simbol sederhana. Untuk konsep-konsep yang lebih abstrak, permainan ini mungkin kurang efektif.

d) Keterbatasan dalam Menyediakan Penjelasan Mendalam

Permainan ludo mungkin tidak memberikan penjelasan mendalam atau teks yang memadai untuk pemahaman yang lebih dalam. Ini bisa menjadi kendala jika siswa ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep tertentu.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dijelaskan sebagai kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap suatu subjek atau topik tertentu yang diajarkan di sekolah. Syah menekankan bahwa minat belajar memiliki peran yang sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar, apabila minat belajarnya tinggi maka peserta didik akan semakin tertarik

terhadap materi yang diajarkan dan bisa membuat semuanya terlibat aktif dalam proses belajar serta memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar.⁴ Selain itu, minat belajar menurut Slameto & Danny adalah rasa ketertarikan yang dimiliki siswa pada proses pembelajaran. Jadi, minat belajar yaitu suatu hal keinginan seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan rasa gembira dan perasaan senang secara berkelanjutan.

b. Teori Minat Belajar

Salah satu ahli yang memberikan kontribusi besar dalam pengembangan teori ini adalah John Dewey, seorang filsuf dan pendidik Amerika. John Dewey mengembangkan konsep minat belajar sebagai bagian integral dari pengalaman belajar. Dewey menganggap belajar sebagai proses aktif yang terjadi ketika individu terlibat dalam kegiatan yang bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Ia menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan bagaimana minat pribadi memainkan peran penting dalam memotivasi pembelajaran.

c. Indikator Minat Belajar

Ada empat indikator yang digunakan menurut Slameto, yaitu indikator ketertarikan, indikator perhatian, indikator motivasi dan indikator pengetahuan.

1) Ketertarikan.

Ketertarikan merupakan keadaan psikologis di mana seseorang merasa tertarik atau tertarik pada suatu objek, aktivitas, atau topik tertentu. Jadi, dapat mempengaruhi tingkat keaktifan dan membuat siswa menjadi tertarik dan memotivasi dalam belajar.

2) Perhatian.

Perhatian adalah kemampuan seseorang untuk menarik dan memusatkan daya tangkap pikiran, perasaan, dan tenaga pada suatu objek atau aktivitas yang sedang dihadapi. Jadi, siswa akan fokus

⁴ Muhibbin Syah. 2017. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

pada materi yang dipelajari, dan membuat siswa lebih paham pada materi yang disampaikan.

3) Motivasi.

Motivasi adalah dorongan yang diberikan oleh seseorang ke orang lain untuk mengerjakan sesuatu dan melakukan kegiatan yang bisa membuat perilaku yang baik demi tujuan yang bermanfaat.

4) Pengetahuan.

Pengetahuan seseorang akan semakin banyak dan meningkat apabila minat belajarnya tinggi. Dengan pengetahuannya itu siswa tersebut juga bisa menerapkan ilmu itu di kehidupannya dengan baik.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dan eksternal merupakan dua kategori penting yang mempengaruhi minat belajar seseorang.⁵ Minat belajar melalui permainan Ludo secara internal yaitu motivasi intrinsik, preferensi belajar, kepuasan pribadi, kemampuan kognitif, dan pengalaman positif sebelumnya memainkan peran penting. Di sisi eksternal, lingkungan belajar yang mendukung, ketersediaan media dan alat, dukungan sosial, konteks pembelajaran yang jelas, umpan balik konstruktif, tujuan pembelajaran yang relevan, dan ketersediaan waktu yang cukup sangat mempengaruhi minat belajar.

3. Pembelajaran IPA

Suatu sistem pembelajaran dipecah menjadi bagian-bagian untuk dapat mempengaruhi pada kualitas pembelajaran. Menurut Rusman dalam Affandi tahun 2013 bagian pembelajaran ada empat yaitu ujian, isi, strategi, dan penilaian. Guru memperhatikan bagian tersebut untuk pemilihan dan menentukan media pengajaran untuk proses belajar mengajar. Dan karaktersitik utama dari proses mengajar yaitu hubungan.

⁵ "Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik," *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–139".

Hubungan timbal balik siswa pada lingkup sekolahnya, dengan pengajar, kawan kelas, pembimbing, alat pengajar, maupun bahan belajarnya. Dan karakteristik lain dilihat berdasarkan pengajaran tersendiri. Bagian-bagian pengajaran yaitu: tujuan, isi, strategi, alat, penilaian, siswa, dan pengajar.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam adalah proses menyampaikan pengetahuan yang berisi tentang fakta-fakta, konsep atau prinsip yang menjadi usaha dari hasil penemuan manusia yang didapatkan dengan cara ilmiah, yaitu dengan melakukan survey, praktikum, kesimpulan, menyusun teori dan saling mengikat guna menemukan hal tepat.

Pembelajaran IPA di SMP yaitu langkah interaksi antara siswa dengan pengajar dan bahan belajar dalam memaparkan ilmu-ilmu alam dan gejalanya. Berdasarkan cirinya, IPA berkaitan dengan makhluk hidup, jadi tidak selalu menguasai semua ilmu yang sesuai sumber buku tetapi dengan cara langkah penelitian. Memahami ciri IPA memberikan sikap positif dalam pembelajaran IPA SMP, menjadikan tempat dalam mengetahui dirinya dan lingkungannya, dan memikirkan langkah selanjutnya untuk diterapkan di lingkungan sekitar.⁷

Penerapan pembelajaran IPA menekankan hakikat IPA yang berupa hasil, cara dan perilaku. Dimana hasilnya yaitu cara, materi, dan strategi. Proses hakikat IPA mendeskripsikan cara penelitian dalam pengumpulan hasil yaitu survey, penelitian, penyimpulan, dll. Hakikat tersebut memberikan sifat agar bekerja cepat dan dijadikan landasan pembelajaran IPA.⁸

⁶ “Tri Mughni Indriani, Toto Fathoni, dan Cepi Riyana, “Implementasi blended learning dalam program pendidikan jarak jauh pada jenjang pendidikan menengah kejuruan,” *Educational Technologia* 2, no. 2 (2018): 129–139”.

⁷ “Laely Mahmudah, “Pentingnya pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran IPA di Madrasah,” *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017)”.

⁸ “Ika Candra Sayekti dan Arum Mawar Kinasih, “Kemampuan Guru Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas IV B SDM 14 Surakarta” (2017)”.

4. Sistem Pernapasan Manusia

a. Pengertian Pernapasan

Pernapasan adalah serangkaian proses yang melibatkan pertukaran gas di dalam jaringan (pernapasan dalam) dan di dalam paru-paru (pernapasan luar). Proses ini penting untuk memastikan tubuh mendapatkan oksigen yang diperlukan untuk fungsi-fungsi seluler serta untuk menghilangkan karbon dioksida yang dihasilkan sebagai produk sampingan metabolisme. Pernapasan luar terjadi di paru-paru, di mana oksigen dihirup melalui hidung atau mulut dan karbon dioksida dikeluarkan saat menghembuskan napas.

b. Organ pada Saluran Pernapasan

- 1) Hidung yaitu berfungsi sebagai pintu masuk utama udara ke dalam saluran pernapasan. Dilengkapi dengan rambut-rambut hidung dan selaput lendir yang berperan menyaring dan menangkap partikel debu serta benda asing lainnya. Konka di dalam hidung membantu menyamakan suhu dan menghangatkan udara sebelum mencapai paru-paru.
- 2) Faring merupakan saluran yang terletak di belakang rongga hidung hingga mulut, dan di atas laring. Faring memiliki fungsi sebagai jalur masuk untuk udara dan makanan, serta berperan dalam resonansi suara dan sebagai tempat bagi tonsil yang berpartisipasi dalam sistem kekebalan tubuh.
- 3) Laring ini terletak di antara faring dan trakea, laring memiliki epiglotis yang berfungsi sebagai penutup saat menelan untuk mencegah makanan atau minuman masuk ke saluran pernapasan. Selain itu, laring juga merupakan tempat di mana pita suara terletak, yang berperan dalam pembentukan suara.
- 4) Trakea merupakan saluran udara yang menghubungkan laring dengan bronkus. Dinding trakea terdiri dari cincin-cincin tulang rawan yang memberikan kestabilan pada saluran udara dan dilapisi oleh selaput lendir dengan silia yang berfungsi menyaring dan membersihkan udara yang masuk.

- 5) Bronkus yaitu cabang dari trakea yang memasuki paru-paru kanan dan kiri, berfungsi sebagai saluran utama yang membawa udara ke dalam paru-paru.
- 6) Bronkiolus merupakan cabang-cabang kecil dari bronkus yang semakin mengecil dan bercabang hingga mencapai alveolus. Di sinilah pertukaran gas terjadi, di mana oksigen dari udara dihirup diserap ke dalam darah dan karbon dioksida yang dihasilkan oleh tubuh dikeluarkan.
- 7) Paru-paru yaitu Organ utama dalam sistem pernapasan yang terletak di dalam rongga dada. Paru-paru berfungsi untuk mengambil oksigen dari udara yang dihirup dan membuang karbon dioksida melalui proses pertukaran gas yang terjadi di dalam alveolus.

c. Mekanisme Kerja sistem pernapasan

1) Inspirasi

Inspirasi yaitu proses mengambil napas yang melibatkan kontraksi otot diafragma dan otot antar tulang rusuk, sehingga rongga dada membesar dan tekanan udara di dalam paru-paru menurun, menyebabkan udara masuk ke dalam paru-paru.

2) Ekspirasi

Ekspirasi yaitu proses mengeluarkan napas yang melibatkan relaksasi otot diafragma dan otot antar tulang rusuk, sehingga rongga dada mengecil dan tekanan udara di dalam paru-paru meningkat, menyebabkan udara dikeluarkan dari paru-paru.

d. Gangguan Sistem Pernapasan

1) Asma

Asma merupakan kondisi pernapasan kronis yang ditandai dengan peradangan pada saluran pernapasan, bronkokonstriksi, dan respons berlebihan terhadap rangsangan tertentu. Gejalanya meliputi kesulitan bernapas, mengi, batuk, dan sesak dada.

2) Penyakit Paru Obstruktif Kronik (PPOK)

Penyakit Paru Obstruktif Kronik (PPOK) merupakan penyakit pernapasan progresif yang ditandai dengan penyempitan saluran pernapasan, peradangan kronis, dan gangguan aliran udara yang menetap. Gejala utamanya meliputi batuk kronis, produksi dahak berlebih, dan kesulitan bernapas.

3) Bronkitis

Bronkitis adalah kondisi di mana saluran udara utama di paru-paru, yang disebut bronkus, mengalami peradangan. Peradangan ini dapat disebabkan oleh infeksi virus atau bakteri, paparan iritan seperti asap rokok atau polusi udara, atau reaksi alergi. Ketika seseorang menderita bronkitis, gejalanya biasanya termasuk batuk, produksi lendir, kesulitan bernapas, nyeri dada, demam, dan kelelahan.

4) *Pneumonia*

Pneumonia adalah infeksi pada salah satu atau kedua paru-paru yang menyebabkan peradangan dalam kantung udara kecil di paru-paru yang disebut alveoli. Gangguan pada sistem pernapasan akibat pneumonia meliputi penyempitan saluran udara, produksi lendir berlebihan, demam dan kelelahan, dll.

5. Kaitan Media Permainan Ludo dengan Pembelajaran IPA

Mengkaitkan media permainan Ludo dengan pembelajaran IPA dapat menjadi cara yang kreatif dan menarik untuk memperkenalkan konsep-konsep IPA kepada siswa. Adapun yang penulis gunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran IPA ke dalam permainan ludo yaitu dengan menggunakan kartu tantangan IPA dan kartu materi.

a. Kartu Tantangan IPA

Kartu tantangan IPA yang berisi pertanyaan atau tugas terkait IPA. Kartu-kartu ini berisi pertanyaan atau tugas terkait sistem pernapasan manusia yang harus dijawab oleh pemain. Pertanyaan berupa soal pilihan ganda. Untuk simbol kartu soal yaitu tanda “?” dan jika pion berhenti di simbol tersebut maka pemain mengambil kartu

soal. Setiap pemain harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugasnya sebelum dapat menggerakkan pion ketahap selanjutnya. Apabila pemain menjawab benar, maka diberi kesempatan untuk mengocok dadu lagi dan ketika pemain tidak bisa menjawab maka harus mundur 1 langkah.

b. Kartu Materi

Kartu ini berisi materi IPA tentang sistem pernapasan manusia. Kartu ini menggunakan simbol buku. Dimana jika bidak atau pion menempati kartu materi, maka siswa harus mencatat materi tersebut.

B. Kajian Pustaka

Penulis menggunakan 4 kajian pustaka yang relevan yaitu:

1. Penelitian oleh Siti.,dkk tahun 2021⁹ yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak”. Tujuannya adalah dapat mengembangkan sebuah media yang berupa media ludo untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 13 Pontianak. Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan validator dan respon peserta didik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media ludo ini bisa meningkatkan minat belajar dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di jenjang SMP. Persamaannya yaitu berupa media pembelajaran ludo dan minat belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu bahwa fokus penelitian diatas tentang pengembangan media permainan ludo dan materi fisika, sedangkan fokus penelitian ini tentang pengaruh media permainan ludo dan mengambil materi sistem pernapasan manusia.
2. Penelitian oleh Maha tahun 2023¹⁰ “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam.”. Tujuan penelitian nya agar bisa meneliti adakah pengaruh keefektivitasan media

⁹ Siti, Saputri, and Sukadi (2021)

¹⁰ D. A. Maha, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam.” (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh*)., 2023.

permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa digunakan pada materi fisika. Dari hasilnya menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran ludo ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa ketika belajar tentang materi fisika. Persamaan penelitian ini yaitu hanya berupa media pembelajaran ludo, Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu bahwa fokus penelitian diatas menggunakan variabel yaitu hasil belajar siswa dan materi fisika, sedangkan fokus penelitian ini tentang variabel minat belajar siswa dan materi sistem pernapasan manusia.

3. Penelitian Putri & Iswendi tahun 2022¹¹ “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ludo Berbasis Chemo-Edutainment Materi Sistem Koloid terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI SMA/MA”. Adapun tujuannya yaitu mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar kimia siswa pada materi sistem koloid dengan menggunakan media permainan ludo berbasis chemo-Edutainment. Jadi, pencapaian hasil belajar kimia siswa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo berbasis CET pada materi sistem koloid. Persamaannya pada penelitian ini yaitu hanya berupa media pembelajaran ludo, Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu bahwa fokus penelitian diatas media permainan ludo berbasis chemo-Edutainment dan variabel nya hasil belajar serta materinya yaitu sistem koloid, sedangkan fokus penelitian ini tentang media permainan ludo IPA dan menggunakan variabel minat belajar siswa dan materi sistem pernapasan manusia.
4. Penelitian Andriyani.,dkk tahun 2021¹². Dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA”. Tujuan penelitiannya adalah mengetahui apakah model PBL berbantuan media ludo ini dapat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Dari penelitiannya menunjukkan bahwa meningkatnya kemampuan berpikir kritis pada

¹¹ Putri, A dan Iswendi, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ludo Berbasis Chemo-Edutainment Materi Sistem Koloid terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI SMA/MA,” *Jurnal Pendidikan MIPA* 12, no. September (2022): 682–689.

¹² Andriyani, Purwandari, dan Hisnan Hajron, “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA.”

pembelajaran IPA dengan menggunakan model PBL berbantuan media pembelajaran ludo. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran ludo. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu di penambahan model PBL dan varaibel nya berpikir kritis IPA, sedangkan fokus penelitian ini tentang media ludo IPA dan varaiabel nya yaitu minat belajar siswa.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan sementara yang dibuat berdasarkan pengamatan awal, yang dapat diuji melalui penelitian dan eksperimen untuk menentukan kebenarannya. Hipotesis sering digunakan dalam metode ilmiah sebagai langkah awal untuk memahami fenomena tertentu dan merupakan dasar untuk penelitian lebih lanjut. Jadi, pada penelitia ini peneliti memberikan jawaban sementara yaitu:

- 1) $H_a : \mu_1 > \mu_2$: Ada pengaruh yang signifikan antara media permainan ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan.
- 2) $H_o : \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak Ada pengaruh yang signifikan antara media permainan ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan.