

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 067243 MEDAN T.A 2026

THE EFFECT OF LUDO LEARNING MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF THIRD-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 067243 MEDAN, ACADEMIC YEAR 2026.

Selly Amandani⁽¹⁾, Gemala Widiarti⁽²⁾, Muhammad Daliani⁽³⁾,
^{1*2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Quality
SellyAmandani@gmail.com, widiyartigemala@gmail.com mddaniboys@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 49, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada materi perkalian berulang masih tergolong rendah. Setelah proses pembelajaran menggunakan media Ludo, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 88. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar yang signifikan. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-*t* memperlihatkan bahwa nilai *t*hitung lebih besar daripada *t*tabel, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang. Selain mampu meningkatkan hasil belajar, media Ludo juga mendorong keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran, sehingga layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ludo, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study was conducted to examine the effect of using Ludo as a learning medium on the mathematics learning outcomes of third-grade students in the topic of repeated multiplication at SD Negeri 067243 Medan Selayang. The study adopted a quantitative approach with a pre-experimental method employing a one-group

pretest–posttest design. The participants consisted of all 20 students in the third grade. Data were collected through a learning achievement test administered before the intervention (pretest) and after the intervention (posttest). The findings revealed that the mean pretest score was 49, indicating that the students' initial understanding of repeated multiplication was relatively low. Following the implementation of Ludo learning media, the mean posttest score increased to 88, demonstrating a substantial improvement in students' learning outcomes. Furthermore, the results of the t-test indicated that the calculated t-value exceeded the critical t-table value, leading to the acceptance of the alternative hypothesis and the rejection of the null hypothesis. In conclusion, the use of Ludo learning media had a significant positive effect on the mathematics learning outcomes of third-grade students in learning repeated multiplication. In addition to improving academic achievement, the Ludo learning medium also enhanced students' engagement, motivation, and conceptual understanding. Therefore, it can be considered an effective alternative instructional medium for mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: *Ludo Learning Media, Mathematics Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas serta kemampuan guru dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan konsisten. Namun, pada kenyataannya matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh siswa. Menurut Slameto (2022), kesulitan belajar matematika dapat disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim interaksi membuat siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 067243 Medan Selayang, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan

metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dominasi metode ceramah, serta jarang nya penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Arsyad (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta hasil belajar siswa. Media yang bersifat konkret dan menyenangkan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Media pembelajaran Ludo merupakan salah satu media berbasis permainan yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui permainan Ludo, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret (Nuraliah et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang di SD Negeri 067243 Medan Selayang.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 20 orang. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *total sampling*, karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika pada materi perkalian berulang. Tes terdiri atas soal-soal yang disusun sesuai dengan indikator

pembelajaran dan digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest).

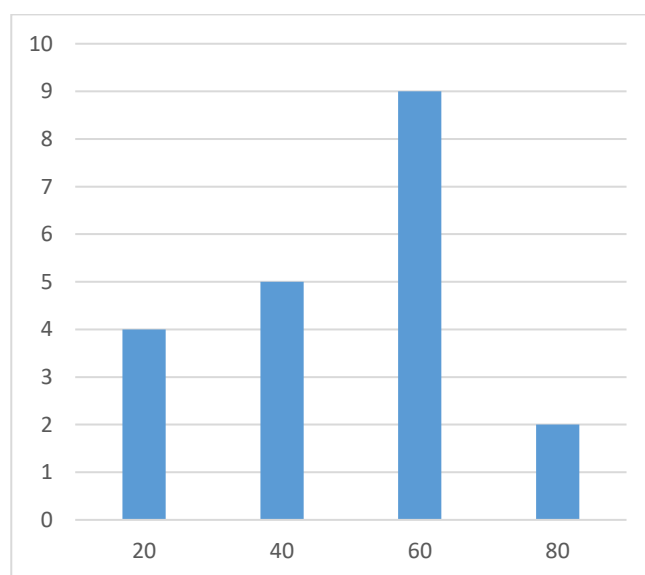
Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah pemberian pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal pada materi perkalian berulang. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran Ludo. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan melakukan aktivitas belajar melalui permainan Ludo yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi perkalian berulang. Tahap ketiga adalah pemberian posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Ludo.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa. Selain itu, analisis statistik inferensial menggunakan uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

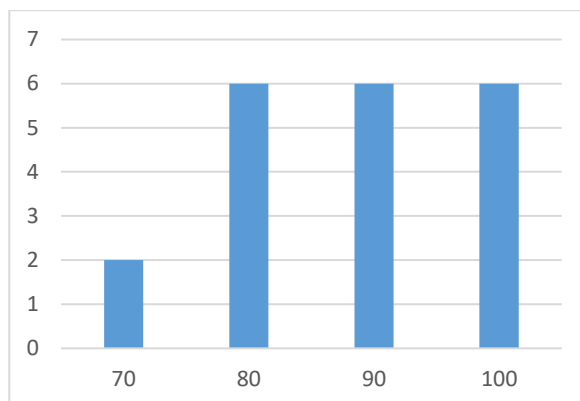
1. Hasil penelitian: Kemampuan awal siswa

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Menguraikan deskripsi pelaksanaan penelitian dan hasil penelitian sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil *Pretest*

Hasil belajar dari *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran ludo memperoleh data yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase sebesar 90%, sedangkan hasil belajar yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 10%. dengan melihat kondisi ini, maka peneliti mencoba melakukan tindak lanjut dengan memberikan suatu perlakuan dengan pemberian media pembelajaran ludo di kelas tersebut.



Gambar 4.2 Diagram batang hasil *post test*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post test* siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ludo. hasil *post test* siswa kelas III memperoleh hasil belajar rata-rata tuntas dengan persentase 100%

1. Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. untuk mengetahui data dari *pretest* dan *post test* hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan dengan menggunakan *Microsoft excel*. pengujian normalitas yaitu dengan menggunakan uji liliefors hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

1.5 Uji Normalitas Pretest dan Post-test

Jenis L	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	Kesimpulan
L_{hitung}	0,18100	0,18810	Normal
L_{tabel}	0,190	0,190	Normal

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus liliefors.kriteria yang digunakan yaitu data distribusi normal jika harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} maka dapat disimpulkan data dari *Pretest* dan *Post-test* merupakan normal terhadap hasil belajar

b. Uji Hipotesis

Membuktikan hipotesis pengaruh media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar siswa kelas III pada matapelajaran Matematika di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2026/2027

1. **$H_0 : p = 0$** (Tidak ada pengaruh media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar siswa kelas III Mata pelajaran Matematika di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026)
2. **$H_1 : p \neq 0$** (Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media ludo terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026)

Pengujian dilakukan menggunakan Uji T.Uji T sebagai berikut.

$$t = \frac{\frac{\sum d}{N}}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

1. Mencari Md = $\frac{\sum d}{N} = \frac{780}{20} = 39$
2. Mencari $\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{\sum x^2}{N} = 36.800 - \frac{780^2}{20}$

$$36.800 = \frac{608.400}{20}$$

$$= 36.800 - 30.420$$

$$= 6.380$$
3. Mencari t hitung

$$T = Md = \frac{39}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{39}{\sqrt{\frac{6.380}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{39}{\sqrt{\frac{6.380}{380}}}$$

$$t = 2,32$$

Tabel 4.7 Uji Hipotesis

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
III	2,32	2,086

Berdasarkan tabel 4.9 diatas,dapat dilihat bahwa $T_{hitung} = 8,150735105$ dan $T_{tabel}=2,024394164$.maka kriteria $T_{hitung}>T_{tabel}$ ($8,150735105>2,024394164$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima,hal ini membuktikan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar kelas III di SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III pada Materi Perkalian Berulang di SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Ajaran 2025/2026, adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas III sebelum diterapkan media pembelajaran Ludo memperoleh nilai rata-rata sebesar 49 dan dapat dikategorikan rendah.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas III setelah diterapkan media pembelajaran Ludo memperoleh nilai rata-rata sebesar 88 dan dapat dikategorikan tinggi.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t, di mana nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2023). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.(digunakan untuk uji hipotesis, desain penelitian, dan analisis data)

- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (digunakan untuk jenis dan prosedur penelitian).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2022). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan. (2022). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kunandar. (2021). *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nisa, & Arini. (2021). *Media Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Romiszowski, A. J. (2020). *Designing Instructional Systems*. London: Kogan Page. (digunakan pada pembahasan hasil belajar)
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Solika, & Jannah. (2020). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2022). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. (digunakan pada analisis data, uji normalitas, dan uji hipotesis)
- Sudjana, N. (2021). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. (digunakan pada uji normalitas Liliefors dan uji-t)
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina, S. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP Press.