

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD 105308 PANCUR BATU

INFLUENCE OF APPLICATION OF LUDO GAME MEDIA ON STUDENTS'S CIENCE LEARNING OUTCOMES CLASS V SD 105308 PANCUR BATU

Dwi Meyliana br Ginting¹, Hotma Tiolina Siregar²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality Medan, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No 18 Kec. Medan
Selayang Kota Medan Prov Sumatera Utara, Kode Pos 12345, Indonesia

tiolinahotma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh meda permainan ludo terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre- eksperimental Design (nondesigns)* dengan desain penelitian *one group pre test-post test* Penelitian ini hanya melibatkan 1 kelas dengan jumlah sampel 27 siswa. Instrumen Penelitian ini berupa pilihan berganda. Teknik analisis data menggunakan bantuan Ms.Exel. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil *pre-test* diperoleh rata-rata 58,14, sedangkan nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 77 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan.

Kata kunci: Hasil belajar, IPAS, Media Permainan Ludo.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Ludo game media on the learning outcomes of IPAS (Integrated Science) for fifth-grade students at SD Negeri 105308 Pancur Batu in the academic year 2023/2024. The type of research used in this study is pre-experimental Design (nondesigns) with a one-group pretest-posttest research design. This study only involves 1 class with a sample size of 27 students. The research instrument is in the form of multiple-choice questions. Data analysis technique uses Ms. Excel assistance. Based on the results of the conducted research, it can be concluded that the Ludo game media has a significant effect on the learning outcomes of IPAS for fifth-grade students at SD Negeri 105308 Pancur Batu. This is based on the data obtained after the research was conducted; the data analysis results show that the average pre-test score

obtained was 58,14, while the average post-test score was 77, indicating an improvement in results after treatment.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Learning Media Using Ludo

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi pengembangan pribadi dan sosial. Dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan, peran media pembelajaran inovatif semakin diakui. Salah satu sarana pembelajaran yang menarik adalah permainan edukatif, seperti permainan Ludo, Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), penggunaan permainan Ludo sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi solusi yang menarik, Latar belakang masalah ini bermula dari perhatian terhadap kualitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Khususnya Siswa Kelas IV merupakan tahap kritis dalam perkembangan siswa, di mana mereka memperoleh dasar-dasar pengetahuan tentang alam dan masyarakat. Namun, kendala dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah kurangnya keterlibatan siswa, yang sering kali lebih pasif dalam memahami materi.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk Aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang beradadi atas rata-rata KKM dan terus meningkat setiap tahunnya, Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Saat belajar, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator untuk menyampaikan isi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam

proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut (Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi 2019)

Penggunaan media pembelajaran akan sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga perlu pemilihannya secara cermat dan tepat agar permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 105308 tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan papan. Permainan papan termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019).

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan ludo yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Maria et al, 2021). dapat digunakan secara efektif.

METODE

Jenis penelitian *pre-eksperimental Design (nondesigns)*. (Sugiono, 2013:74) mengemukakan bahwa: "*pra-eksperimental design (Nondesigns)* merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang ikut

berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena, tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random. (Arikunto, 2014: 123) mengemukakan *Pre-eksperimental Design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sempurna. Oleh karena itu, seringkali juga disebut dengan istilah “quasi eksperiment”

Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pre test-pos test*. Desain penelitian *one group pre test-post test* ini diukur dengan menggunakan *pre-test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post-test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sebelum diterapkan media Permainan Ludo. Pengukuran kedua yaitu Posttest setelah diterapkannya perlakuan yaitu media permainan ludo.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes yang berbentuk pilihan berganda yang terdiri dari 10 soal. Tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan ludo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan menguraikan deskripsi data hasil penelitian, uji normalitas, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Deskripsi data hasil penelitian dengan menggunakan media permainan ludo dan tanpa menggunakan media permainan ludo dikelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2023/2024, Hasil Data Pre-Test dan Post-test diuraikan :

Sebelum kedua kelas diberikan perlakuan terlebih dahulu yaitu kelas IV diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tanpa menggunakan media permainan ludo berikut hasil tes kelas IV dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test

Rata-rata Pre-test	Rata-rata Nilai post-test
58,14	77

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS sebelum menggunakan media permainan ludo adalah 58,14, Setelah menerapkan Media Permainan Ludo mencapai nilai 77 dan mencapai Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70 hal ini berarti bahwa Penerapan Media Permainan Ludo Memiliki Pengaruh yang Signifikan Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa Kelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu T.P 2023/2024.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa mata pata pelajaran IPAS pada materi “siklus hidup makhluk hidup” di kelas IV SD Negeri 105308 Pancur Batu Tahun Ajaran 2023/2024 nilai dari pretest di peroleh rata-rata 51,37 berkatagori cukup dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Permainan Ludo nilai dari posttest di peroleh rata-rata 77 berkatagori sangat baik.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai T hitung sebesar 4,8 dengan frekuensi (dk) sebesar $27-1 = 26$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh tabel 1,706. Oleh karena t hitung $>$ t tabel padataraf signifikan 0,05, maka hipotesis H1 diterima yang berarti bahwa Penerapan Media Permainan Ludo memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 105308 Pancur Batu TP. 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Kunto Suharsini, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, 2014
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S.S. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: 2019.
- I Ketut Swarjana, S. M. (2022). *Populasi, Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: 2022.
- Maghfi, Ulfah Nabilla, and Suyadi Suyadi. "Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board)." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA 6.2 (2020):157-170*
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. "Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv." *Jurnal Inovasi Penelitian 1.3 (2020): 265-276*.
- Roflin, E. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel*. Jawa Tengah: 2021.
- Salsabila, Azza, and Puspitasari Puspitasari. "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar." *Pandawa 2, no. 2 (2020): 278-288*.
- Setiawan, U. Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (cara belajar aktif : guru senang mengajar siswasenang belajar)*
- Setiawan, Usep, et al. "Media Pembelajaran (Cara belajar Aktif: Guru Senang Mengajaraiawa senang belajar)" (2022)
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Setiawati, (2021), *Pengaruh Penggunaan Ludo Math terhadap hasil belajar matematika siswa materi FPB dan KPK*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sudjana, (2015), *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* /
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat*. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337-2345.
- Usep setiawan dkk. (2022). *Media Pembelajaran (Cara belajar Afektif Guru bahagia mengajar siswa senang belajar)*. Bandung: 2022.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat