



**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LUDO
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V
SD 105308 PANCUR BATU T.P 2023/2024**

***INFLUENCE OF APPLICATION OF LUDO GAME MEDIA
ON STUDENTS'S CIENCE LEARNING OUTCOMES
CLASS V SD 105308 PANCUR BATU
ACADEMIC YEAR 2023/2024***

Selvia Theresia Br Tarigan⁽¹⁾, Hotma Tiolina Siregar⁽²⁾, ¹⁾²⁾Universitas Quality,
⁽¹⁾²⁾Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ¹selviatheresiabrtarigan@gmail.com,
²tiolinahotma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ludo terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-test (no design) dengan desain penelitian single-group pre-test. Dalam bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data dengan bantuan Ms.Excel. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA dan IPA siswa kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh setelah penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil Pre-test yang diperoleh rata-rata sebesar 51,37, sedangkan nilai rata-rata hasil post-test sebesar 80 menunjukkan hasil setelah diberikan, perlakuan kini mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Hasil belajar, IPAS, Media Permainan Ludo

Abstract

This research aims to determine the effect of the ludo game on the science learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 105308 Pancur Batu in the 2023/2024 academic year. The type of research used in this research is pre-test research (no design) with a single-group pre-test research design. In multiple choice form. Data analysis techniques with the help of Ms. Excel. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the ludo game media has a significant influence on the science and natural science learning outcomes of class V students at SD Negeri



105308 Pancur Batu. This is based on data obtained after research. The results of data analysis show that the average pre-test result obtained is 51.37, while the average post-test result value is 80, indicating that the results after being given, the treatment has now improved.

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 V 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.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Saat mengajar, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan isi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa bahkan memberikan dampak psikologis terhadap pembelajaran.

Penggunaan bahan pembelajaran akan banyak membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan. dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan selama proses



pembelajaran. Media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sehingga perlu pemilihannya secara cermat dan benar untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 105308 dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah 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, sehingga menjadikan informasi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Ada banyak jenis bahan pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran, salah satunya adalah permainan papan. Board games termasuk permainan yang berisi kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Maymora Br Sihalo S.Pd selaku kepala sekolah Kelas V SD Negeri 105308 Pancur ditemukan bahwa hasil belajar IPA dan IPA siswa belum mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Sebanyak hanya 12 (41%) yang tuntas dan 17 (59%) yang tidak tuntas dan dapat dikatakan menyimpulkan bahwa hasil ujian siswa di sekolah ini belum maksimal. ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas V Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 SD Negeri 105308 Pancur Batu

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
70	≤ 70	12	41%
	≥ 70	17	59%
Jumlah Siswa		29	100%

Sumber: Wali Kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu T.P 2022/2023



Permasalahan yang ditemui di SD Negeri 105308 dapat diatasi dengan menggunakan bahan pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui sarana visual, audio atau audio visual.

Permainan Ludo adalah media permainan Sistemnya mudah dimainkan dan juga sangat menarik, selain itu, kelebihan dari Permainan ludo adalah dapat membantu siswa berpikir lebih aktif, karena permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketelitian dalam memainkannya, sekaligus siswa akan mempunyai rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dapat memanfaatkannya secara efektif, sehingga dukungan game ini dapat menjadi solusi permasalahan yang terdapat di SD Negeri 105308 Pancur Batu.

BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini digunakan penelitian non desain (Sugiono, 2013: 74) yang menyatakan: “Non desain adalah suatu jenis eksperimen yang mana variabel luar mempengaruhi pembentukan variabel terikat sehingga hasil eksperimen merupakan variabel terikat dan bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak. (Arikunto, 2014:123) menyatakan bahwa desain pra-eksperimental seringkali dianggap sebagai eksperimen yang tidak sempurna. Oleh karena itu, sering disebut “eksperimen semu”.

Desain eksperimen yang digunakan adalah eksperimen pra-pasca kelompok. Desain penelitian one group pretest-posttest ini diukur dengan menggunakan pretest yang diberikan sebelum perlakuan dan posttest yang diberikan setelah perlakuan. Pengukuran pertama (pre-test) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, khususnya kinerja belajar siswa mata pelajaran IPA Kelas V sebelum diterapkan media permainan Ludo. Pengukuran yang kedua adalah Posttest



setelah melakukan pengolahan khususnya dukungan permainan Ludo. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skema One Group Pre Test - Post Test Design

Pre Test	Treatment	Post Test
O_1	X	O_2

Sumber (Arikunto 2014:124)

Keterangan: Pada desain ini tidak terdapat grup kontrol

O_1 : Nilai Pretest sebelum diberi perlakuan (treatment).

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media Ludo.

O_2 : Nilai Posttest setelah mendapatkan perlakuan (treatment)

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Tes yang digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Permainan Ludo dibatasi pada level C3-C5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penerapan media permainan Ludo terhadap hasil belajar IPA dan IPA siswa kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu tahun ajaran 2023/2024 dengan cara mendeskripsikan data penelitian secara deskriptif, memeriksa normalitas, memeriksa homogenitas data dan hipotesis. tes. Deskripsi data penelitian penggunaan media permainan ludo dan non penggunaan media permainan ludo pada kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu tahun pelajaran 2023/2024. Berikut ini adalah hasil data sebelum dan sesudah tes:

Sebelum kedua kelas diberikan perlakuan terlebih dahulu yaitu kelas V diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

Prosiding Seminar Nasional
 Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)
 E-ISSN : [2830-361X](https://doi.org/10.24127/pssh.v3i1.12345), Volume 3, Mei 2024
 Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>

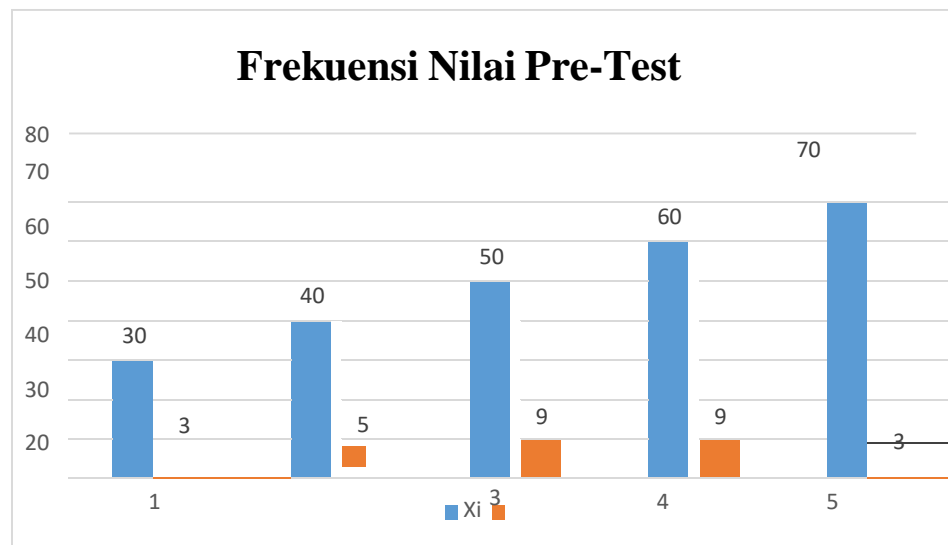


tanpa menggunakan media permainan ludo berikut hasil tes kelas V dilihat pada tabel 4.1:

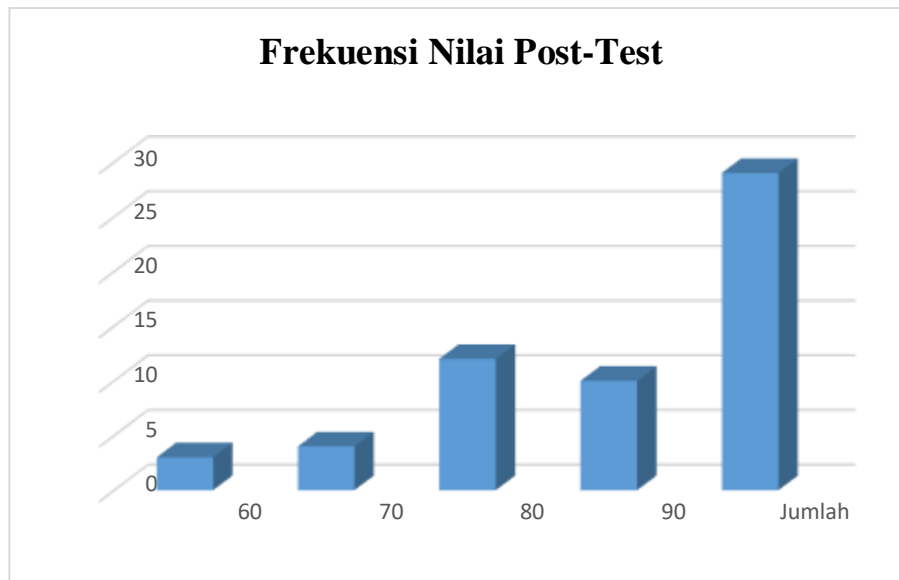
Tabel 4.1 Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test

Rata-Rata Nilai Pre-Test	Rata-Rata Nilai Post-Test
51,37	80

Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa skor prestasi akademik siswa kelas V IPS sebelum menggunakan permainan ludo adalah 51,37. Setelah dilaksanakan penerapan media permainan ludo memperoleh skor sebesar 80 dan mencapai skor kriteria ketuntasan minimal sebesar 70 yang berarti penerapan Media Permainan Ludo mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA dan IPA siswa kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu TP 2023/2024.



Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa



Gambar 4. 2 Diagram Hasil Post-Test Siswa

KESIMPULAN

1. Hasil akademik siswa pada mata pelajaran IPA dan IPA “Apa yang ada di bumi kita” kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu tahun ajaran 2023/2024, rata-rata nilai pre-test mencapai 51,37 jenis dan hasil belajar siswa. Pada saat menggunakan Media Permainan Ludo rata-rata nilai post test adalah 80 yang termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t terlihat nilai T hitung sebesar 4,7 dengan frekuensi $(dk) 29-1 = 28$, dengan taraf signifikansi 0,05. 1.703. Karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ mempunyai taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis H_1 diterima yaitu penerapan dukungan permainan Ludo berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 105308 Pancur Kota Batu. 2023/2024.



DAFTAR PUSTAKA

- Ari, Kunto Suharsini, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, 2014.
- Setiawati, (2021), *Pengaruh Penggunaan Ludo Math terhadap hasil belajar matematika siswa materi FPB dan KPK*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). *Layakkah Media Papan Ludo Digunakan pada Muatan IPA untuk Siswa Sekolah Dasar?*. *Mimbar Ilmu*, 27(3).
- 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.
- Dwi, Anugrah, 2023. *Manfaat Media Pembelajaran Beserta Contohnya*. FKIP Umsu: Jnews.
- Hisbullah, N, S, 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Jufri W, 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Penerbit Pustaka Reka Cipta.
- Khulogo, E, I, 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Maya Afriana Siswanto. R. S. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* P-ISSN 2502-1619.
- Netriawati, 2017. *Media Pembelajaran Matematika* : Permata Net.
- Nurfadillah, S, 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Octavia, S, 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pratiwi, Heny, 2019. *Komitmen Mengajar*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Ramadhaningtyas, N, 2021. *Materi Belajar Kelas IV Tentang Panca Indra Lengkap latihan Soal dan Jawaban*. BangkaPos. Com.
- Riza Umami. *Kesulitan Dalam Memahami Materi Pembelajaran IPA Yang Dikaitkan Dengan Psikologi Pendidikan*. *Jurnal Psikologi* P- ISSN 2541-2299.
- Sudjana, 2019. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.