

Pengaruh Penggunaan Media *Ludo King* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 96 Palembang

Andini Aprilinsih¹, Sukardi²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

aprilinsihandini@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Media *Ludo King*, Materi Kegiatan Ekonomi, Hasil Belajar.

Penelitian di latar belakang oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri 96 Palembang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD N 96 Palembang. Populasi dan sampel penelitian ini menggunakan responden sebanyak 30 orang dengan sampel sebanyak 14 orang untuk kelas kontrol dan 16 orang untuk kelas eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control grup design*. Data yang dikumpulkan pada penelitian menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *independent simple t test* dengan perolehan rata rata pada *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar yaitu 83.63 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 61.79 serta hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t* terhadap kedua kelompok memperoleh hasil, $t_{hitung} = 9,591$ sedangkan $t_{tabel} = 1,701$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,591 > 1,071$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Simpulan yang didapat pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang.

Abstract

Key Word:

Ludo King media, Economic Activity Material, Learning Outcomes.

The research was motivated by the low level of student learning outcomes in economic activity material in class V of SD Negeri 96 Palembang. The aim of the research is to determine the effect of using *Ludo King* learning media on learning outcomes for economic activity material in class V students at SD N 96 Palembang. The population and sample for this study used 30 respondents with a sample of 14 people for the control class and 16 people for the experimental class. This research method uses a *pretest-posttest control group design*. Data collected in the research used test and documentation techniques. Data analysis in this study used an *independent simple t test* with the average gain in the *posttest* in the experimental class being greater, namely 83.63 compared to the control class, namely 61.79 and the results of hypothesis testing using the *t test* for both groups obtained results, $t_{count} = 9.591$ while $t_{table} = 1.701$. Thus $t_{count} > t_{table}$ ($9.591 > 1.071$) which means the working hypothesis (H_a) in this study is accepted. The conclusion obtained in this research is that there is a significant influence of the use of *Ludo King* learning media on the learning outcomes of economic activity material in class V students at SD Negeri 96 Palembang.

Copyright © 2024 Andini Aprilinsih, Sukardi

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik disebut sebagai belajar (Makki & Afflahah, 2019). Seorang individu yang ingin merubah tingkah lakunya kearah yang baik maka individu tersebut harus melakukan proses pembelajaran dengan baik. Hannah dkk, sebagaimana mengutip (Yolandasari, 2020:17) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Bimbingan dan bantuan yang dilakukan salah satunya adalah menyampaikan materi pembelajaran. Pada abad ke-21 ini perkembangan teknologi di bidang pendidikan semakin maju, hal ini mampu menjadi pertimbangan guru sebagai salah satu strategi baru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran (Imron, Mukminin, & Hidayat, 2020).

Mengembangkan sebuah pembelajaran bisa menggunakan pembaruan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zulfah, dkk yang mengutip simpulan Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020:121) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Banyak permasalahan yang dihadapi salah satunya adalah guru tidak memanfaatkan media pembelajaran, guru hanya memberi materi yang diperlukan melalui metode ceramah, masalah tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah

(Kurniati & Koesnawanti, 2021).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabila & Abadi, 2019). Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang didapatkan sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Nurrita, 2019). Banyak SD yang hasil belajar siswa nya rendah seperti yang terjadi di SDN 96 Palembang, dilihat dari nilai hasil ujian harian yang diberikan oleh guru kelas V A dari 15 siswa hanya 8 siswa yang nilai nya memenuhi KKM yaitu 73. Hasil belajar rendah tersebut ada pada materi kegiatan ekonomi, selain itu media pembelajaran yang digunakan guru juga belum bervariasi dilihat dari koleksi media pembelajaran yang ada di perpustakaan belum banyak media yang relevan dengan materi kegiatan ekonomi. Materi kegiatan ekonomi terdapat pada Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran 3. Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang untuk memenuhi suatu kebutuhan (Rahayu, 2019). Kegiatan ekonomi sebenarnya kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan siswa namun banyak siswa yang tidak mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Isnanto, 2019).

Permasalahan tersebut banyak terjadi selain di SD N 96 Palembang, terdapat pula masalah yang sama di SD N Nolobangsari Depok, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indari, Hanafi, & Yulianti, 2020) penelitian ini mengenai upaya meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi yang dilatarbelakangi oleh adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tema 4 Materi Kegiatan Ekonomi yang berada di bawah KKM, itu semua terjadi karena pada saat pembelajaran daring guru kurang mempersiapkan media pembelajaran karena kebiasaan guru yang bisa menjelaskan materi secara langsung (saat pembelajaran luring) yang membuat siswa menjadi tidak menarik lagi dalam belajar dan hasil belajarnya menjadi menurun. Yandi, Putri, & Putri, (2022) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya, pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah dan budaya sekolah.

Pemanfaatan sumber belajar salah satu nya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan hasil belajar dari dua SD diatas dipengaruhi oleh faktor kurangnya pemanfaatan sumber belajar salah satu nya media pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan inovasi untuk mengubah media pembelajaran yang lama. Salah satu cara efektif yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran. Supriatna & Hadi (2023) menyatakan bahwa permainan dapat memberikan manfaat yang interaktif terhadap kalangan anak sekolah dasar dan juga dapat menghadirkan *fun learning* kepada peserta didik dalam belajar. Inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi adalah dengan penggunaan media ludo king. *Ludo King* merupakan permainan tradisional yang mana permainan ini dilakukan 2-4 orang yang diwajibkan guna menentukan strategi yang dipakai guna memindahkan 4 bidak pion dengan memakai dadu (Pritandhari & Ningsih, 2019). Inovasi yang bisa dilakukan untuk menjadikan *Ludo King* sebagai media pembelajaran adalah dengan mengubah ukuran *Ludo King* dan memvariasikan cara bermainnya.

Penelitian sebelumnya banyak yang sudah membuktikan bahwa penggunaan media *ludo king* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Salah satunya penelitian oleh (Nisa & Wiryanto, 2019) mengenai penggunaan media ludo terhadap materi bangun ruang. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan media ludo pada ranah kognitif dan psikomotorik dibuktikan dengan uji T bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$ untuk ranah kognitif dan nilai rata-rata siswa diperoleh hasil sebesar 88,125 dengan kriteria sangat baik, untuk ranah psikomotorik. Media *ludo king* yang diimplementasikan di SDN 96 Palembang pada materi kegiatan ekonomi diharapkan mampu menambah rasa penasaran siswa dan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yang merupakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat dua kelompok pada desain ini yaitu kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol), kemudian mereka diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal masing-masing kelompok. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X yaitu media *Ludo King* dan variabel Y yaitu hasil belajar materi kegiatan ekonomi. Variabel yang menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu media *Ludo King* dan hasil belajar. Media ludo king dimainkan oleh 4 kelompok yang terdiri dari 4 orang berlomba memasukan pion lebih dulu ke finish demi mencapai kemenangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N

96 Palembang yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VA	8	8	16
VB	10	4	14
Jumlah Seluruh			30

Sumber: Tata Usaha SD N 96 Palembang

Tabel penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa populasi yang digunakan adalah kelas V berjumlah 30 siswa yang terdiri dari kelas A dan kelas B. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Keterangan
1.	VA	8	8	16	Eksperimen
2.	VB	10	4	14	Kontrol
Jumlah Seluruh				30	

Sumber : Tata Usaha SD N 96 Palembang

Pada tabel diatas jumlah seluruh siswa yang ada dikelas V A sebagai kelas eksperimen berjumlah 16 orang dengan jumlah siswa perempuan 8 orang dan siswa laki-laki 8 orang, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas V B jumlah seluruh siswa adalah 14 orang dengan siswa perempuan berjumlah 4 orang dan siswa laki-laki berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Jenis tes yang digunakan yaitu jenis tes tertulis dengan kisi-kisi instrument mengenai kegiatan ekonomi sebanyak 10 soal. Soal tersebut merupakan soal yang sama dengan kartu soal yang digunakan saat penerapan media *ludo king* sebagai media pembelajaran. Dokumentasi penelitian ini adalah foto sekolah pada saat melakukan penelitian.

Tabel 3. Kisi Kisi Instrumen

Materi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
Kegiatan Ekonomi	1.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	1. Peserta didik dapat menentukan beberapa kegiatan ekonomi dalam upaya menyejahterakan masyarakat	Essay	1, 2, 3,
		2. Peserta didik dapat menentukan manfaat dari kegiatan ekonomi dalam masyarakat	Essay	4, 5, 6
		3. Peserta didik dapat menentukan jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat	Essay	7, 8, 9, 10

Sumber: Buku Guru Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 tema 8

Hasil uji coba instrument dalam penelitian ini dengan menghitung uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Penghitungan menggunakan aplikasi Microsoft excel 2010 dan aplikasi SPSS 22 dan menganalisis perhitungan tersebut dengan *Pearson Correlation Coefficient* pada SPSS 22. Rumus yang digunakan dalam menghitung koefisien pada item soal adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) - (\sum Y)}{\sqrt{N \sum Y - (\sum X)^2} - \sqrt{N \sum Y - (\sum Y)^2}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi

$\sum x$: jumlah skor item

$\sum y$: jumlah total item

N: jumlah sampel

Hasil dari analisis pada uji validitas butir-butir soal pada instrumen tes penelitian ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Hasil Validasi Instrumen

No Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,523	0,423	Valid
2	0,681		Valid

3	0,595	Valid
4	0,573	Valid
5	0,449	Valid
6	0,502	Valid
7	0,482	Valid
8	0,468	Valid
9	0,456	Valid
10	0,493	Valid

Sumber: Hasil perhitungan SPSS 22)

Menurut (Slamet & Wahyuningsih, 2022, p. 53) uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang, alat ukur dapat dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Perhitungan dapat menggunakan rumus *Alpa Cronbach*, dengan penulisan,

$$r_i \left(\frac{k}{k-1} \right) \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Sumber : QUOTE

Keterangan:

r_i = nilai realibitas

k = jumlah item

$\sum s_i^2$ = jumlah varians butir soal

S_t = varians total

Uji reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini dinyatakan reliabel sebagaimana ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Reliability Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha		N of Items
	.727	11

Sumber: Hasil perhitungan SPSS 22

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian ini menggunakan penghitungan pada program aplikasi *statistical product and service solution* (SPSS). Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1 + n_2} \right]}}$$

Sumber. (Kesumawati & Aridanu, 2018)

Keterangan:

S QUOTE = Varians sampel ke-1

S QUOTE = Varians sampel ke-2

QUOTE = Jumlah sampel ke-1

QUOTE = Jumlah sampel ke-2

QUOTE = Nilai rata-rata sampel ke-1

QUOTE = Nilai rata-rata sampel ke-2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes esai sebanyak 10 soal yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan sudah di uji coba ke siswa serta di uji validitas dan reabilitasya. Adapun data yang diperoleh dari tes awal dan tek akhir siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas control dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest

No	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	PRETEST	POSTTEST	PRETEST	POSTTEST
1	40	70	65	95
2	60	75	60	80
3	55	65	50	85
4	45	60	55	88
5	30	55	75	90

6	45	60	40	80
7	50	60	70	95
8	45	60	45	70
9	40	65	60	80
10	55	60	50	85
11	50	60	55	85
12	40	65	40	80
13	40	60	60	80
14	30	50	55	85
15			60	80
16			65	80
rata rata	44.64	61.79	56.56	83.63

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memperoleh nilai statistis deskriptif sebagaimana bisa di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Deskriptif Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	14	30	60	44.64	8.872
Posttest Kontrol	14	50	75	61.79	6.079
Pretest Eksperimen	16	40	75	56.56	9.953
Posttest Eksperimen	16	70	95	83.63	6.344
Valid N (listwise)	14				

Sumber : hasil perhitungan SPSS 22

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa rata-rata hasil *pretest* di kelas kontrol 44,64 sedangkan *pretest* di kelas eksperimen 61.79, *posttest* dikelas kontrol hanya mendapatkan nilai 56.56 sedangkan *posttest* di kelas eksperimen yang mana telah dilakukan treatmen selama proses pembelajaran memperoleh rata-rata 83.63.

Uji Normalitas

Pada penelitian ini data yang diuji adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang yaitu data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil uji normalitas peneliti dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.34028706
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.057
	Negative	-.132
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.011 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.221 ^d
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.210
	Upper Bound	.231

Sumber: Hasil perhitungan SPSS 22

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 pada tabel diatas, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,221 yang dimana nilai tersebut >0,05 maka dapat disimpulkan berdasarkan syarat uji normalitas data, data diatas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang gunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogeny atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Data

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.093	1	28	.763
	Based on Median	.339	1	28	.565
	Based on Median and with adjusted df	.339	1	27.026	.565
	Based on trimmed mean	.102	1	28	.752

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 22

Nilai signifikan yang didapat pada tabel data uji homogenitas diatas adalah 0,763 dan taraf signifikansi yang dipakai adalah $>0,05$, maka nilai signifikan yang diperoleh adalah $0,763 > 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V A dan V B dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh media Ludo King terhadap hasil belajar IPS materi Kegiatan Ekonomi siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang dengan menggunakan Uji Independent Sampels T-test. Adapun hasil Uji Independent sampel T-test dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Sampel T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.093	.763	9.591	28	.000	21.839	2.277	-26.504	-17.175
	Equal variances not assumed			9.619	27.746	.000	21.839	2.270	-26.492	-17.187

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas pada kelas eksperimen menghasilkan t_{hitung} 9.591, dan nilai sig (2-tailed) 0.000, berdasarkan tabel distribusi nilai t dengan $df = 28$ dan tingkat signifikan 0,05 adalah 1.701 (Sugiyono, 2019).

Adapun nilai rata-rata dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 11. Data Statistik

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	posttest kontrol	14	61.79	6.079	1.625
	posttest eksperimen	16	83.63	6.344	1.586

Sumber : Hasil Perhitungan SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 61.79 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 83.63. Dari data tersebut di nyatakan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari nilai hasil belajar kelas kontrol. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang pada materi kegiatan ekonomi mendapatkan pengaruh secara signifikan oleh media pembelajaran *Ludo King*. Di lihat dari nilai rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa mendia pembelajaran *Ludo King* sangat berpengaruh. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode belajar konvensional dan tidak ada penambahan media pembelajaran, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 83.63 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata nya hanya mendapatkan 61.79.

Selanjutnya pada pengujian hipotesis didapatkan bahwa perhitungan hipotesis pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 9.591, nilai t_{tabel} dengan $df = 28$ dan tingkat kepercayaan 95% (tingkat signifikansi 0,05) adalah 1,701. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9.591 > 1,701$ dan mendapatkan keputusan bahwa H_a dapat diterima sedangkan H_o tidak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludo King* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri 96 Palembang.



Gambar 1. Ludo King Sebagai Media Pembelajaran
(sumber : gambar peneliti, 2024)

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Ludo King* terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 96 Palembang, dibuktikan dengan hasil tes dan pembahasan yang telah di hitung menggunakan SPSS 22. Pada pembahasan sebelumnya ditunjukkan bahwa hasil peningkatan belajar siswa kelas V pada akumulasi analisis nilai *posttest* dengan rata-rata 83.63 menunjukkan peningkatan lebih baik daripada akumulasi nilai pada saat uji *pretest* yaitu 56.56 dengan rata-rata hasil uji $t = 9,591$ yang dilakukan peneliti, dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang.

DAFTAR REFERENSI

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 995.
- Imron, M. A., Mukminin, A., & Hidayat, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Selama Masa Pandemi COVID-19 Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 5, 01-12.
- Indari, P. D., Hanafi, Y., & Yulianti, I. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Video Bandicam Pada Siswa Kelas IV SD NEGERI Nolobangsan. *Prosiding pendidikan profesi guru, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas ahmad dahlan*.
- Isnanto, D. (2019). Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3016.
- Marhadi. (2019). Permainan Ludo Sebagaimana Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*.
- Marzuki. (2023). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Nabila, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659
- Nisa, R. H., & Wiryanto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.
- Nisa, R. H., & Wiryanto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171.
- Pritandhari, M., & Ningsih, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7 no 1.
- Rahayu, T. P. (2019). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Semarang: Alprin.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 2339.
- Susanto, A., & Radiallahuha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Volume 2 Nomor 2, 101-106.
- Zahara, S., Harahap, H., & Naibaho, M. (2023). Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir. *Curere / Vol.7/ No.2*.