

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn
SISWA KELAS V SDS SWADHIPA NATAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Shafa Dinda Tryandana¹, Yulia Siska², Deri Ciciria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: dindatryandanaaa11@gmail.com¹, yuliasiska1985@gmail.com²,
cici201528@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini memiliki permasalahan utama yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah yang kurang memudahkan peserta didik untuk memahami, meningkatkan keaktifan siswa. Media pembelajaran salah satu media pembelajaran permainan yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ludo terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V SDS Swadhipa Natar. Jenis penelitian ini *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini diambil dari seluruh peserta didik kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Jumlah peserta didik kedua kelas sebanyak 39 peserta didik yang terdiri dari 20 peserta didik kelas kontrol dan 19 peserta didik kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis perhitungan data hasil belajar dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka didapatkan $t_{tab} = 1,68$. Uji $t_{hit} = 3,15$ maka ($t_{hit} 3,15 > t_{tab} < 1,68$). Sehingga $t_{hit} > t_{tab}$ maka, hipotesis H_0 ditolak, H_a diterima. Hasil persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Ludo yaitu dengan kriteria Sangat setuju (SS) = 25,3%, Setuju (S) = 46,3%, Kurang setuju (KS) = 18,9%, Tidak Setuju (TS) = 9,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) = 0%. Menunjukkan sebanyak 46,3% jawaban Setuju paling Tinggi pada jawaban pernyataan angket yang diisi oleh peserta didik kelas eksperimen diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Ludo terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V SDS Swadhipa Natar tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ludo, Hasil Belajar

Abstract: In this research, the main problem is that the teacher does not use learning media during the learning process. The teacher only uses the lecture method which does not make it easy for students to understand, improve and hone their critical thinking. Learning media is one of the interesting game learning media to be applied in the learning process. The aim of this research is to determine the effect of using Ludo media on improving learning outcomes and critical thinking in Civics subjects for class V SDS Swadhipa Natar students. This type of research is *Quasi Experiment* with *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this research was taken from all class V students consisting of two classes, namely class VA as the control class and class VB as the experimental class. The number of students in both classes was 39 students consisting of 20 students in the control class and 19 in the experimental class. Based on the results of the analysis of data calculations and hypothesis testing carried out, it was found $t_{tab} = 1,68$. The test $t_{hit} = 3,15$ then ($t_{hit} 3,15 > t_{tab} < 1,68$). As for accounting for the T-test critical thinking ability $t_{hit} > t_{tab}$ ($4,91 > 1,68$) So that $t_{hit} > t_{tab}$ then, the H_0 hypothesis is rejected. H_a accepted. The persentase of learning response to using ludo of learning media to the critical ability of critical thinking Strongly Agree 25%, Agree 46,3%, Less Agree 18,9%, Disagree 9,5%, Strongly Disagree 0%. Showing the total is 46,3% of Agree at the highest on the statement. So the conclusion that there is an effect of the use of Ludo media on improving learning outcomes and critical thinking in Civics subjects for class V students at SDS Swadhipa Natar academic year 2022/2023.

Keywords: Ludo Learning Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal di SDS Swadhipa Natar ketahui bahwa hasil belajar PPKn rendah dan diharapkan dapat ditingkatkan menjadi lebih baik untuk mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik merasakan kesulitan pada pembelajaran tersebut. Masih banyak peserta didik yang belum memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hanya ada 3 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai sedangkan 17 dan 16 peserta didik lainnya belum tuntas. Oleh karena itu, perlu adanya variasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut.

Dalam pembelajaran PPKn tidak banyak peserta didik yang bertanya setelah guru menjelaskan, mendengarkan secara pasif dan tidak bisa membuat kesimpulan dari suatu pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru tidak menggunakan media selama pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah yang kurang memudahkan peserta didik untuk memahami dan meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran tentang keragaman sosial budaya di Indonesia tersebut dengan media pembelajaran yang mendukung.

Media merupakan alat atau saluran menyampaikan pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima atau dari guru ke peserta didik yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan guru. Dari sekian jenis media pembelajaran salah satu media pembelajaran permainan yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama untuk materi penggunaan media pembelajaran diperlukan perhatian dan penyesuaian dengan materi yang diajarkan hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar PPKn siswa pada mata pelajaran PPKn yang menyenangkan berdasarkan

uraian permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ludo Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PADA Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SDS Swadhipa Natar Tahun 2022/2023.

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengatakan media sebagai segala bentuk saluran yang dibutuhkan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media menjadi salah satu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen untuk kegiatan tersebut. Dengan kata lain, kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut. Akan tetapi proses komunikasi itu sendiri baru terjadi jika ada *feedback*. (Nurseto, 2012: 20)

(Gerald & Ely dalam Arsyad, 2007) menjelaskan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut (Arsyad, 2007: 3) Secara spesifik, menyampaikan “media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk memperoleh dan menyusun kembali informasi baik bersifat visual maupun verbal”. mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. (Falahudin, 2014: 110) juga media

pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan dalam mengajar.

Dari uraian yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menunjang proses pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif serta menyenangkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian belajar merupakan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses aktivitas yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Dalam memperoleh hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus melalui proses yang dinamakan belajar. Matlin beropini bahwa belajar ialah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Di dalam konteks sekolah belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil peserta didik sendiri dalam hubungan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2)

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Thobroni, 2016:8). Aspek kognitif mencakup *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *Analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *Evaluating* (menilai).

Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar didapat dari kemampuan peserta didik setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. (Molstad & Karseth, 2016)). Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Slameto juga mengatakan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang didapatkan dari proses pembelajaran yang diukur menggunakan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik tersebut.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu bentuk kepandaian atau ilmu yang diperoleh dari proses pembelajaran yang mengakibatkan perubahan perilaku secara keseluruhan kognitif yang relatif permanen.

Ludo merupakan media permainan yang dikenal sebagai permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu. Menurut Ali, Kalyan, & Kumar (2019) yang mendefinisikan Ludo sebagai permainan yang sudah dimainkan sejak abad ke-6 yang ditemukan di Gua Ajanta India, permainan ini tersebar di berbagai negara dengan sebutan yang berbeda. Media Ludo yang digunakan didukung oleh beberapa komponen diantaranya: Papan Ludo, Kartu soal, bidak, dadu, petunjuk penggunaan media, dan lembar kerja peserta didik.

Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi saling berinteraksi satu dengan lain. Sosialisasi mereka dengan yang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2- 6 orang. Dengan ini anak akan berusaha untuk menjadi pertama dalam menyelesaikan keempat Pion Ludonya ke titik *finish*.

Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-6 orang pemain untuk berlomba-lomba menjalankan pion dari *start* sampai *finish*

berdasarkan lemparan dadu. Dalam permainan ini para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat pion dengan nilai dadu yang didapatkan. Memulai permainan dengan menyusun empat pion Ludo pada rumah yang disesuaikan dengan warna yang terdapat di sudut papan. Untuk mengeluarkan pion dari rumah tersebut ke jalur permainan, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka enam keluar. Pemenang ditentukan dari orang pertama yang meletakkan seluruh pion Ludo ke titik akhir, yang menarik dari permainan ini yaitu jika pion Ludo antar lawan dalam satu kotak jalur maka pion yang lebih dulu di kotak tersebut akan kembali ke rumah kecuali pada titik—titik khusus.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian yang dilakukan di sekolah sampel terdiri dari dua kelas yang menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian *Quasi Eksperiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap peningkatan hasil belajar PADA mata pelajaran PPKn peserta didik kelas V SDS Swadhipa Natar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik pokok berupa teknik tes dan angket, selain itu digunakan juga teknik observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai pelengkap, harapannya agar data yang diperoleh menjadi lengkap dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap soal yang telah dikerjakan peserta didik kelas V SDS Swadhipa Natar. Setelah dilakukan tes pada tahap validitas diketahui keterangan ada 20 soal valid dan 4 soal esai valid memiliki reliabilitas yang tinggi sehingga layak untuk dibagikan kepada peserta didik. Setelah melalui pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diakhir pertemuan diberikan evaluasi berupa tes. Tes diberikan pada kelas eksperimen yakni kelas VB yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media Ludo sedangkan kelas kontrol kelas VA yang mendapatkan pelajaran dengan diskusi kelompok dengan jumlah dan kualitas soal yang sama.

1. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus chi kuadrat didapatkan nilai uji normalitas kelas eksperimen adalah $x^2_{hit} = 2,75$

Kriteria uji :

Tolak H_0 jika $X^2 \geq X^2(1-\alpha)(K-3)$

Untuk taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh :

$$\begin{aligned}x^2_{dof} &= X^2(1-0,05)(5-3) \\ &= X^2(0,95)(2) \\ &= 5,99\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas terlihat bahwa pada taraf signifikan 0,05 ternyata: $x^2_{hit} < x^2_{dof}$ ($2,75 < 5,99$)

Jadi hipotesis H_0 diterima, berarti data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus chi kuadrat

didapatkan nilai uji normalitas kelas eksperimen adalah $x^2_{hit} = 2,52$.

Kriteria uji :

Tolak H_0 jika $X^2 \geq X^2(1-\alpha)(K-3)$

Untuk taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) diperoleh :

$$\begin{aligned} x^2_{dof} &= X^2(1-0,05)(5-3) \\ &= X^2(0,95)(2) \\ &= 5,99 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas terlihat bahwa pada taraf signifikan 0,5% ternyata : $x^2_{hit} < x^2_{dof}$ ($2,52 < 5,99$)

Jadi hipotesis H_0 diterima, berarti data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan pengujian normalitas dan homogenitas data diatas diketahui bahwa kedua sampel dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang dilakukan dalam nilai *posttest* ini adalah uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya beda antara hasil belajar dua kelas sampel yang tidak berhubungan.

a) Uji Hipotesis Hasil Belajar

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis hasil belajar diketahui bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($3,15 > 1,68$) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas V di SDS Swadhipa Natar.

b) Data Respon Penggunaan Media Ludo

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran ludo yang diisi 19 peserta didik terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Keragaman sosial budaya di Indonesia. Hasil persentase respon

peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ludo terhadap peningkatan hasil belajar yaitu dengan kriteria Sangat setuju (SS) = 25,3%, Setuju (S) = 46,3%, Kurang setuju (KS) = 18,9%, Tidak Setuju (TS) = 9,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) = 0%. Menunjukkan sebanyak 46,3% jawaban Setuju paling Tinggi pada jawaban pernyataan angket yang diisi oleh peserta didik kelas eksperimen.

B. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SDS Swadhipa Natar in memiliki dua sampel yang menjadi objek penelitian ada variabel bebas yaitu media pembelajaran Ludo (X). Variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). Sebelum dilakukannya penelitian peneliti telah melakukan pra-penelitian dengan tujuan mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas V di SDS Swadhipa. Peneliti menggunakan 2 sampel kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 39 peserta didik. Kelas VA sebagai kelas kontrol sedangkan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Materi pada penelitian ini seputar keragaman sosial budaya di Indonesia. Hasil belajar dalam kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 77,36 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 58.

Penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn peserta didik kelas V SDS Swadhipa Natar. Penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 2 pertemuan untuk pemberian *pretest* dan penjelasan materi PPKn sedangkan 1 pertemuan digunakan untuk mengerjakan soal *posttest*.

Ketika pra-penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan pengujian instrumen soal pada peserta didik kelas V di SDS Swadhipa Natar dengan jumlah peserta didik 19 orang. Berdasarkan hasil uji coba soal ini ada 20 soal pilihan ganda

yang diujicobakan dan juga 20 soal yang dinyatakan layak digunakan peneliti dengan memenuhi kriteria valid dan reliabel untuk penelitian.

Media ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-6 orang pemain untuk berlomba-lomba menjalankan pion dari *start* sampai *finish* berdasarkan lemparan dadu. Dalam permainan ini para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat pion dengan nilai dadu yang didapatkan. Dalam menggunakan media ini peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran juga meningkatkan perkembangan motorik peserta didik dalam memecahkan masalah sederhana

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dijelaskan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas V SDS Swadhipa Natar dalam penggunaan media Ludo dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Dari hasil analisis terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia baik secara individu maupun berkelompok menunjukkan adanya peningkatan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen peningkatan tersebut diketahui dengan perolehan hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil belajar. Perhitungan hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus untuk kelas eksperimen memperoleh $\chi^2_{hit} = 6,50$ dan $\chi^2_{dof} = 7,81$ dengan taraf signifikan 5% yaitu $\chi^2_{dof} = 7,81$. Kemudian pada kelas kontrol memperoleh $\chi^2_{hit} = 6,32$ dan $\chi^2_{hit} = 2,52$ dengan taraf signifikan 5% yaitu $\chi^2_{dof} = 7,81$. Berdasarkan kriteria uji $\chi^2_{hit} < \chi^2_{dof}$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel dalam keadaan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji homogenitas hasil belajar memperoleh $F_{hit} = 1,15$

untuk taraf nyata 5% didapatkan $F_{tab} = 2,19$ sehingga $F_{hit} < F_{tab}$ diperoleh $(1,15 < 2,19)$ sehingga diterima ini berarti kedua sampel mempunyai varian yang homogen. Berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain disebut varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu adalah sama. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis hasil belajar dengan uji $t_{hit} > t_{tab}$ $(3,15 < 1,68)$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima H_0 ditolak. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Ludo terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SDS Swadhipa Natar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lovelya menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo cocok digunakan dalam peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran diskusi kelompok biasa. Penggunaan media Ludo mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif menyenangkan tidak hanya menyenangkan tetapi memuat materi pembelajaran yang peserta didiknya terlibat langsung sehingga selama proses pembelajaran peserta didik telah mampu menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

Respon peserta didik dalam belajar menggunakan media pembelajaran ludo terhadap penggunaan Media Ludo diukur dengan persentase respon peserta didik dengan rata-rata kriteria Sangat setuju (SS) = 25,3 %, Setuju (S) = 46,3 %, Kurang setuju (KS) = 18,9 %, Tidak Setuju (TS) = 9,5 %, Sangat Tidak Setuju (STS) = 0%. Penilaian angket diperlukan untuk melihat hasil belajar, ketertarikan terhadap media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar mata pelajaran

PPKn siswa kelas V SDS Swadhipa Natar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis perhitungan data dan pengujian hipotesis yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat didapatkan perhitungan t dilihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapatkan $t_{tab} = 1,68$ dengan uji $t_{hit} = 3,15$ maka ($3,15 > 1,68$). Sehingga $t_{hit} > t_{tab}$ berarti hipotesis H_0 ditolak, H_a diterima hingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar kelas V SDS Swadhipa Natar. Kemudian rata-rata hasil belajar PPKn yang diberi media pembelajaran Ludo lebih tinggi (77,36) daripada dengan peserta didik yang tidak diberikan media pelajaran Ludo dalam pembelajaran PPKn (58).
- b. Hasil persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ludo yaitu dengan kriteria Sangat setuju (SS) = 25,3%, Setuju (S) = 46,3%, Kurang setuju (KS) = 18,9%, Tidak Setuju (TS) = 9,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) = 0%. Menunjukkan sebanyak 46,3% jawaban Setuju paling Tinggi pada jawaban pernyataan angket yang diisi oleh peserta didik kelas eksperimen mendapatkan respon yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. K. F., K. V. (2019). *Design and Implemetation of Ludo Game Using Automata Theory*. 1-6.
- Anas, S. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

