

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LUCHA (*LUDO CHALLENGE*) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 105271 SERBAJADI T.A 2025/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran lucha (*ludo challenge*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 105271 serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan metode *Pre experimental* design dengan pendekatan *One grup pretest-posttest control design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test uraian, dibatasi dengan ranah kognitif C3 dan C4 yaitu melihat penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan bernegara pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V dan sampel yang digunakan total sampling yaitu kelas V. Penelitian telah dilakukan di kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi yang beralamat Jl. Medan-binjai Km.16,5 Serbajadi, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Lucha (*ludo challenge*) diperoleh nilai rata-rata 59,68 dengan kategori kurang dan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Lucha (*ludo challenge*) diperoleh nilai rata-rata 92,5 sangat baik. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Lucha (*ludo challenge*) pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 105271 Serbajadi Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji-t yang mempengaruhi nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,123 > 2,13$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Lucha (*ludo challenge*), Hasil belajar.

***The Influence of Lucha (Ludo Challenge) Learning Media in Pancasila
Education on the Learning Outcomes of Fifth Grade
Students at SD Negeri 105271 Serbajadi in
The Academic Year 2025/2026***

ABSTRACT

This study aims to determine student learning outcomes using Lucha (Ludo Challenge) learning media in the Pancasila Education subject for fifth-grade students of SD Negeri 105271 Serbajadi in the Academic Year 2025/2026. The research used a pre-experimental design with a one-group pretest–posttest control design approach. The instrument used in this study was an essay test limited to the cognitive domains of C3 and C4, namely observing the application of Pancasila values in national life in the Pancasila Education subject. The population in this study consisted of all fifth-grade students, and the sample was determined using total sampling, namely the entire fifth grade. The research was conducted in fifth grade at SD Negeri 105271 Serbajadi, located at Jl. Medan–Binjai Km 16.5 Serbajadi, Sunggal District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. The study was carried out in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Students' learning outcomes before using the Lucha (Ludo Challenge) learning media showed an average score of 59.68, categorized as poor, and after using the Lucha (Ludo Challenge) learning media, the average score increased to 92.5, categorized as very good. Based on the results of hypothesis testing, it can be concluded that there is an influence of the use of Lucha (Ludo Challenge) learning media in the Pancasila Education subject on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 105271 Serbajadi in the Academic Year 2025/2026. This is indicated by the t-test result where $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}} = 5.123 > 2.13$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: Lucha (Ludo Challenge), Learning Outcomes.