

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III UPT SPF SD NEGERI
101864 GUNUNG RINTIH T.P 2025/2026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III-A sebagai kelas kontrol dan kelas III-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media permainan ludo lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media permainan ludo, nilai posttest kelas eksperimen 81 dan nilai kelas kontrol 66. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Oleh karena itu, media permainan ludo dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: media permainan ludo, hasil belajar, IPAS, siswa sekolah dasar

**THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION OF LUDO GAME MEDIA ON
IPAS LEARNING OUTCOMES OF THIRD-GRADE STUDENTS AT UPT
SPF SD NEGERI 101864 GUNUNG RINTIH ACADEMIC YEAR 2025/2026**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the implementation of ludo game media on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) on the topic of life cycles of living organisms among third-grade students at UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih in the 2025/2026 academic year. This research is motivated by the low student learning outcomes, the lack of student activeness during the learning process, and the suboptimal use of instructional media by teachers in IPAS learning. This study employed a quantitative method with an experimental research design, specifically a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The research population consisted of all third-grade students, divided into two classes: Class III-A as the control group and Class III-B as the experimental group. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The post-test score of the experimental class was 81, while the post-test score of the control class was 66. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the t-test. The results of the study indicate that the average learning outcomes of students taught using ludo game media were higher than those of students taught without using ludo game media. The results of hypothesis testing show that there is a significant effect of the implementation of ludo game media on the IPAS learning outcomes of third-grade students at UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Based on these findings, it can be concluded that the use of ludo game media can improve students' IPAS learning outcomes. Therefore, ludo game media can be used as an innovative and enjoyable alternative instructional medium to enhance elementary school students' learning outcomes.

Keywords: ludo game media, learning outcomes, IPAS, elementary school students