

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LUDO  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS III SD NEGERI 067243  
MEDAN T.A 2026**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen menggunakan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 49, yang menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Ludo, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang signifikan. Hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar daripada ttabel, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian berulang. Media Ludo mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

***Kata kunci: media pembelajaran Ludo, hasil belajar matematika, perkalian berulang.***

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LUDO  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS III SD NEGERI 067243  
MEDAN T.A 2026**

**ABSTRAC**

*This study aims to determine the effect of using Ludo learning media on the mathematics learning outcomes of third-grade students on the topic of repeated multiplication at SD Negeri 067243 Medan Selayang. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest–posttest model. The research subjects were all 20 students of class III. The research instrument was a learning achievement test administered before the treatment (pretest) and after the treatment (posttest). The results showed that the students' average pretest score was 49, indicating that their initial ability was still low. After the implementation of Ludo learning media, the average posttest score increased to 88. This improvement indicates a significant change in students' learning outcomes. The hypothesis testing using a t-test showed that the calculated t-value was greater than the t-table value, so the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected. Therefore, it can be concluded that the use of Ludo learning media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of third-grade students on the topic of repeated multiplication. Ludo media can increase students' activeness, motivation, and understanding, making it appropriate to be used as an alternative learning medium in elementary school mathematics instruction.*

***Keywords: Ludo learning media, mathematics learning outcomes, repeated multiplication.***