

## Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Animalia Kelas X SMAN 8 Luwu Timur

Arvia Larasati<sup>1\*</sup>, Dahlia Patiung<sup>1</sup>, Muh. Rapi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

\*Correspondence email: [larasati.arvia@gmail.com](mailto:larasati.arvia@gmail.com)

### ABSTRAK

*Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah media permainan. Penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media permainan ludo terhadap hasil belajar peserat didik kelas X SMAN 8 Luwu Timur. Penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing 18 peserta didik. Sampel penelitian dipilih dengan teknik purposiv sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas ekperimen sebesar 83,11 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,00. Nilai signifikansi uji t menunjukkan nilai  $0,000 < 0,05$  (sig @). Sehinbgga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi animalia kelas X IPA SMAN 8 Luwu Timur.*

**ABSTRACT:** *The use of media in learning is very important to improve student learning outcomes. One of the widely used media is game media. This research is a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The research objective was to determine the effect of ludo game media on the learning outcomes of class X students of SMAN 8 Luwu Timur. The research was conducted in two classes, X IPA 3 as the experimental class and X IPA 2 as the control class with 18 students each. The research sample was selected by purposive sampling technique. Data was collected through a multiple-choice test with 25 multiple-choice questions. The results of the study were analyzed descriptively and inferentially using the t test. The results showed that the average learning result of the experimental class was 83.11, much higher than that of the control class, which was 60.00. The significance value of the t test shows a value of  $0.000 < 0.05$  (sig @). So it can be concluded that the application of ludo game media has an effect on student learning outcomes in animalia material for class X IPA SMAN 8 Luwu Timur.*

**Keywords:** *ludo game media, learning outcomes*

### PENDAHULUAN

Media diartikan sebagai segala sesuatu yang mudah dimanfaatkan dan dikembangkan untuk menyalurkan informasi-informasi atau pesan, merangsang pikiran, dan meningkatkan kemampuan seorang peserta didik (Wahid, 2018). Media berperan untuk mengurangi kebosanan peserta didik dalam menerima pelajaran yang berlangsung di dalam kelas serta membuat proses pembelajaran lebih efisien dan efektif. Kesulitan yang akan dihadapi ketika

tidak adanya media dalam mengajar adalah materi yang dibawakan akan terasa monoton dan membuat peserta didik menjadi jenuh dengan apa yang diajarkan oleh pendidik sehingga minat belajarnya mudah menurun dan tidak bersemangat lagi (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi. Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya (Nabilla & Suyadi, 2020). Media pembelajaran merupakan alat, sarana, metode atau teknik yang digunakan untuk menjalin interaksi maupun komunikasi antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung (Zaki & Diyan, 2020).

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai pelengkap pada saat proses pembelajaran berlangsung dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, tetapi penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi menyenangkan (Magdalena et al, 2021).

Beberapa fungsi media diantaranya yaitu: (1) fungsi komunikatif, ini berguna untuk memudahkan terjadinya komunikasi antara penerima dan pembawa pesan, (2) fungsi motivasi, bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memodifikasi materi kedalam media, (3) fungsi kebermaknaan, dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi aspek kognitif, sikap dan keterampilan, (4) fungsi penyamaan persepsi, peserta didik dapat menyamakan pendapatnya, dan (5) fungsi individualitas, memenuhi kebutuhan setiap individu yang sudah jelas memiliki gaya belajar berbeda (Ilyasa, 2018).

Manfaat dari media pembelajaran, yaitu bagi guru, media dapat dijadikan sebagai pedoman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga dalam memberikan materi pelajaran akan tersusun secara sistematis dan penyajian materinya akan terlihat lebih menarik dan bagi peserta didik, media menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajarnya sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima dan menganalisis materi pelajaran (Nurrita, 2018).

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu (1) media berbasis manusia, cara tertua yang digunakan untuk menyampaikan pesan, (2) media cetak, seperti buku, jurnal, dan majalah, (3) media berbasis visual, berupa gambar, lukisan atau foto yang dapat menunjukkan suatu benda,

(4) media berbasis audio-visual, (5) media berbasis komputer, pemanfaatannya sebagai penyedia informasi isi materi pelajaran (Asmarnis, Nofri & Rosa, 2016).

Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan papan. Permainan papan termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019), dimana media papan permainan mampu membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat mengenai penjelasan materi yang diberikan oleh guru, serta menguji sejauh mana pemahaman peserta didik dengan menyenangkan (Setyaningsih & Dewi, 2015). Dan salah satu jenis permainan papan yang cocok untuk diadaptasi dalam suatu pembelajaran adalah permainan ludo.

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan ludo yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Maria et al, 2021). Selain itu, media ini juga sangat cocok untuk dimasukkan materi-materi ajar yang ada di kurikulum dikarenakan permainannya yang memiliki kotak untuk tempat jalan pion sehingga mampu mewakili sub-sub materi dari satu materi ajar pokok (Miftahul & Yusman, 2018).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Iqra (2020) menyatakan bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar peserta didik kelas IPS. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran ludo pintar Indonesia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lainnya yang dilakukan Hasanah, Rica & Metty (2020) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dikarenakan pada model TGT peserta didik terlibat dan terlatih untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat pada *tournament* dan terdapat sebuah *game* dikombinasikan dengan permainan ludo yang memiliki soal untuk menguji pemahaman peserta didik.

Merujuk pada penelitian sebelumnya, maka peneliti menggunakan media permainan ludo. Permainan ludo yang dimaksud adalah papan permainan yang dilengkapi dengan pion, dadu dan kartu pertanyaan, dimana pada papan permainannya terdapat 6 wilayah dengan masing-masing warna yaitu biru, kuning, merah, hijau, ungu dan orange serta pada kotak pijaknya terdapat gambar-gambar terkait materi *animalia* (hewan). Selain itu, pada kartu pertanyaannya memuat materi-materi *animalia* (hewan) baik itu yang *vertebrata*

(hewan yang memiliki tulang belakang) maupun *invertebrata* (hewan yang tidak memiliki tulang belakang).

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas X di SMAN 8 Luwu Timur, terdapat adanya masalah yaitu menurunnya semangat dalam menimba ilmu Biologi terkhusus peserta didik yang mengambil jurusan IPA, sedangkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru mata pelajaran Biologi kelas X di SMAN 8 Luwu Timur bahwa pendidik sangat jarang menggunakan atau memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga guru cenderung sering berulang kali menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik lebih banyak hanya mendengarkan dan memperhatikan seorang guru menjelaskan materi yang diberikan, tidak banyak peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan oleh gurunya begitupula pada saat diberikan kuis sebagai bentuk latihan ringan untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi per bab nya juga masih banyak yang mendapatkan nilai rendah (Selfiana, 2020). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ludo pada hasil belajar peserta didik materi *animalia* di kelas X SMAN 8 Luwu Timur.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Desain penelitian yaitu *non-equivalent pretes posttest kontrol group*, dengan diterapkannya desain ini untuk mendapatkan hubungan sebab akibat melalui adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas X SMAN 8 Luwu Timur sebanyak 4 kelas, dengan jumlah peserta didik sebanyak 120 orang, sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 2 dengan jumlah peserta didik 18 orang dipilih sebagai kelas kontrol dan kelas X IPA 3 dengan jumlah 18 orang dipilih sebagai kelas eksperimen, dengan pertimbangan kedua kelas tersebut memiliki aspek kognitif yang sama. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah metode *purposive sampling*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu lembar tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang berisi pertanyaan-pertanyaan sebanyak 25 nomor. Lembar observasi yang digunakan dalam pengumpulan data untuk memudahkan dalam membuat laporan hasil pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan yang menjadi fokus pengamatan, dan dokumentasi merupakan aktivitas untuk mengumpulkan beberapa informasi yang dilakukan

pada saat penelitian sebagai tanda bukti akurat. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan uji statistik yaitu uji *independent sample t test*, dengan bantuan aplikasi *statistic product and service solution* (SPSS versi 25).

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah kategorisasi standar yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Mahmud, 2016

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMAN 8 Luwu Timur dimana Kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol dan kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen, maka diperoleh data dari instrumen berupa tes hasil belajar yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum perlakuan dan setelah diberikan perlakuan sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan kelas eksperimen

Statistik	Kelas Kontrol		Kelas eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretes</i>	<i>Posttest</i>
Mean	50	60	51.11	83.11
Standar Deviasi	13.42	9.47	13.44	12.35
Varians	180.17	89.82	180.9	152.64
Range	40	32	40	28

Berdasarkan Tabel 2 diketahui terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan kelas ekperimen. *Posttest* kelas ekperimen sebesar 83,11 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 60. Melihat hasil belajar pada *pretest* kedua kelas pada posisi yang setara yakni 50 dan 51. Selanjutnya untuk kategori hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas ekperimen dengan penggunaan media permainan ludo dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai	Kategori Hasil Belajar	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
0-34	Sangat Rendah	3	0	3	0
35-54	Rendah	9	5	6	0
55-64	Sedang	2	8	6	0
65-84	Tinggi	4	5	3	11
85-100	Sangat Tinggi	0	0	0	7

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media game ludo menunjukkan kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang peserta didik dan sisanya berada pada kategori tinggi, sementara kelas kontrol tidak ada peserta didik pada kategori sangat tinggi dan masih terdapat 5 orang pada kategori rendah. Selanjutnya uji hipotesis untuk menguji signifikansi pengaruh media game ludo dimana sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai *sign* untuk kelas kontrol (X IPA2) variabel hasil belajar *posttest* sebesar 0.481 dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $sign > \alpha$  yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan untuk kelas eksperimen (X IPA 3) pada variabel hasil belajar *posttest* 0.077, dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $sign > \alpha$  yang berarti data berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengujian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya pengujian homogenitas dengan kriteria pengujian yaitu jika  $sign > \alpha$  (0,05) maka data bersifat homogen dan sebaliknya jika  $sign < \alpha$  maka data bersifat tidak homogen dan didapatkan hasil dari pengujian homogenitas yaitu nilai *sign* sebesar = 0,931. Nilai ini menunjukkan bahwa  $sign > \alpha$  (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
Hasil Belajar	0.166	1	34	0.931	Homogen

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan ludo terhadap hasil belajar peserta didik dengan melihat perbedaan hasil belajar peserta didik materi *animalia* pada kelas kontrol (X IPA 2) dengan hasil belajar peserta didik materi *animalia* kelas eksperimen (X IPA 3).

Tabel 10. Uji Hipotesis Data Hasil Belajar

	Levene's Test for Equility Of variances		t-test for Equility of Means		
	F	Sign	t	df	Sign (2tailed)
Equal variances assumed	0.008	0.931	7.280	34	0.000
Equal variances non assumed			7.280	33.841	0.000

Tabel 10 menunjukkan bahwa kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  diterima jika  $sign > \alpha$  dan  $H_1$  ditolak sebaliknya  $H_0$  ditolak jika  $sign < \alpha$  dan  $H_1$  diterima, atau  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  sebaliknya  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $=0,000$ . Nilai ini menunjukkan bahwa  $sign < \alpha = 0,00 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, atau dengan melihat  $t_{hitung}$  sebesar 7.280 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,032 dimana  $t_{tabel}$  ditentukan dengan rumus  $df = n - k$  (Rahmawati & Rissalatul, 2021). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media permainan Ludo terhadap hasil belajar peserta didik pada materi *Animalia* kelas X IPA SMAN 8 Luwu Timur.

Perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan penggunaan media permainan Ludo mampu mendorong peserta didik lebih aktif ketika belajar, dalam hal ini peserta didik akan diarahkan untuk membaca materi dan setelahnya memainkan permainan ludo yang telah dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab secara berkelompok. Proses belajar ini bertanggung jawab untuk menjawab soal dari gambar yang didapatkan pada papan media Ludo dan mendiskusikannya dengan teman kelompok dengan begitu peserta didik akan banyak membaca materi dari berbagai sumber, sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi karena mereka aktif dan mandiri dalam mencari, menemukan dan menyimpulkan terkait materi tersebut. Lain halnya dengan pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media Ludo dominan dikuasai oleh pendidik dalam mentransfer ilmu. Pembelajaran ini dilakukan dengan pendidik menjelaskan materi setelahnya peserta didik diberikan tugas dan selama proses belajar mengajar berlangsung peserta didik hanya berperan dalam mendengarkan penyampaian materi yang diterangkan oleh pendidik dan mengerjakan tugas yang telah diberikan. Pembelajaran ini juga berlaku kegiatan tanya jawab terkait materi, namun lebih banyak peserta didik yang diam dan tidak aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari pendidik, sehingga pembelajaran seperti ini

dianggap tidak maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman (2012) bahwa permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan daya saing saat bermain, daya saing ini dimaksudkan adalah lawan kelompok dari masing-masing kelompok peserta didik ketika menjawab soal dengan benar sebanyak mungkin. Kelebihan lainnya juga meningkatkan partisipasi peserta didik untuk mengerjakan soal dan berdiskusi serta mencari informasi terkait materi. Permainan Ludo merupakan permainan yang dapat menghibur dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dan memberikan umpan balik secara langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2020) terkait pengaruh penggunaan media permainan ludo terhadap peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik yaitu memperlihatkan bimbingan kelas dengan menggunakan media permainan ludo terdapat pengaruh dalam komunikasi interpersonal peserta didik, yang dibuktikan dengan peningkatan signifikan skor *posttest* dibanding skor *pretest* kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol tidak ditemui peningkatan yang signifikan. Sehingga dampak positif dari penelitian ini yaitu peserta didik memiliki rasa percaya diri yang lebih dan menjadi peduli terhadap orang lain di lingkungan sekitarnya.

Penggunaan media permainan ludo berbasis *chemo edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 5 Padang. Untuk kelas eksperimen memperoleh hasil belajar sebesar 85,67, angka ini lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol yang memperoleh hasil belajar sebesar 79,89 dan jika di analisis menggunakan uji-t akan memperoleh  $t_{hitung} (2,84) > t_{tabel} (1,67)$ . Serta hasil untuk uji *N-Gain* diketahui bahwa peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen (0,76) dibanding kelas kontrol (0,63) (Yanida & Iswendi, 2018).

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Fadilah dan Iswendi (2019) terbukti bersifat positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberi perlakuan pada tes *pretest* menunjukkan skor nilai rata-rata 35,11 dan 37,33. Setelah dilakukan tes *posttest* didapatkan hasil kemampuan peserta didik, rata-rata nilai kelas kontrol 80 dan kelas eksperimen 85,67. Nilai tinggi ini dikarenakan dalam pemantapan konsep di kelas eksperimen peserta didik mengerjakan soal-soal latihan pada permainan Ludo sehingga peserta didik berpartisipasi penuh dalam belajar karena termotivasi untuk memenangkan permainan.

Hasil penelitian lainnya yang juga menerapkan media permainan Ludo dalam pembelajaran karena dalam pelaksanaannya sesuai dengan konsep. Permainan media Ludo memang cocok digunakan untuk pembelajaran dan beberapa kelebihannya yaitu : 1)



Meningkatkan kreativitas dan peserta didik mampu memecahkan masalah (Polona & Vlasta Hus, 2018), 2) Dapat melatih kemampuan motorik, 3) Melatih peserta didik dalam bekerjasama, 4) Melatih kesabaran dan tingkat ketelitian peserta didik, 5) Melatih kejujuran, 6) Meningkatkan kemampuan kognitif (Sulis & Putri, 2018).

Selain itu, penjelasan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale menyimpulkan bahwa pengetahuan itu dapat ditemui melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Usaha dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran sesuai tingkatannya dari konkret ke paling abstrak, sehingga memilih media harus mempertimbangkan dan memperhatikan keterlibatan alat indera yang akan digunakan. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka akan semakin konkret materi yang diajarkan dan hal ini akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang diberikan (Sanjaya, 2009).

## KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan media permainan ludo pada materi *animalia* kelas X IPA 2 SMAN 8 Luwu Timur memperoleh nilai rata-rata *pretest* 50,00 dan nilai rata-rata *posttest* 60,00. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media permainan ludo pada materi *animalia* kelas X IPA 3 SMAN 8 Luwu Timur memperoleh nilai rata-rata *pretest* 51,11 dan nilai rata-rata *posttest* 83,11. Terdapat pengaruh media permainan ludo terhadap hasil belajar peserta didik pada materi *animalia* kelas X SMAN 8 Luwu Timur dengan nilai  $sign < \alpha = 0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmarnis, N.Y & Rosa, M. (2016). Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*, 4(1).  
<https://ojs.umrah.ac.id/index.php/zarah/article/download/171/161>.
- Fadillah, A.R & Iswendi. (2019) . Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo Kimia Berbasis Chemo Edutainment Pada Materi Struktur Atom terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 3 Padang. *Edukimia Journal*, 1(3).  
<https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i3.a76>.
- Hasanah, U., Rica, W & Metty, L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2).  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/download/5334/2310>.
- Ilyasa, R.A. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

- Indriani, S.D. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Magelang). *Skripsi*. <https://eprintslib.ummql.ac.id>.
- Iqra, M. (2020). Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Makassar: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Jannah, M.M & Yusman, W. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(3).
- Maria, S., Dwi, F.S & Eti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 4(1). <https://journal.ikipgriptk.ac.id>.
- Magdalena, I., et al. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Mahmud, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Mantel Sang Ahli. *Jurnal Saintifik*, 2 (1). <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i1.94>.
- Nabilla, U., Maghfi & Suyadi. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Media Papan Pintar. *SELLING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2). <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3ni.171>.
- Polona, J & Vlasta, H. (2018). Teaching Social Studies With Games. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(2). <https://www.igi-global.com/journals/>.
- Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Fak. Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id>.
- Rahmawati, I & Rissalatul, I. (2021). Pengaruh Motivasi, Persepsi dan Sikap Konsumen terhadap Keputusan Pembelian HP OPPO. *Jurnal Ilmiah Hospitality* 103, 10(1). <https://stp-mataram.e-journal.id/JIH/article/download/728/594/>.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, H., Haryono, A & Rahardjito, D. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Cet, VI*; Jakarta: Kencana.
- Setiawati, T., Oyon, H.P & Momoh, H. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176>.
- Setyaningsih, M.D & Dewi, N.R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince-Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 4(3). <https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8842>.
- Sulis, A., Musnar, I.D & Putri, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://journal.univetbantara.ac.id>.

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra'*, 5(2). <https://jurnal.umpar.ac.id>.
- Yanida, F & Iswendi. (2018). Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis Chemo Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X Sman 5 Padang Tahun Pelajaran 2018/2019. *MENARA: Ilmu*, 12 (12). <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/download/1085/938>.
- Zaki, A & Diyan, Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar>.