

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LUDO KING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 96 PALEMBANG**

**Andini Aprilinsih  
2020143303**

### **Abstrak**

Penelitian di latar belakang oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri 96 Palembang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD N 96 Palembang. Populasi dan sampel penelitian ini menggunakan responden sebanyak 30 orang dengan sampel sebanyak 14 orang untuk kelas kontrol dan 16 orang untuk kelas eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan *pretest-posttest kontrol grup design*. Data yang dikumpulkan pada penelitian menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *independent simple t test* dengan perolehan rata rata pada *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar yaitu 83.63 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 61.79 serta hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t terhadap kedua kelompok memperoleh hasil,  $t_{hitung} = 9,591$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,701$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9.591 > 1,071$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima. Simpulan yang didapat pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 96 Palembang.

**Kata kunci :** Media Ludo King, materi kegiatan ekonomi, hasil belajar