



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)

ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar

Wan Putri Azizah Harahap^{*)}, Eka Yusnaldi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Article Info

Article history:

Received Jun 24th, 2024
Revised Jul 29th, 2024
Accepted Aug 01st, 2024

Keywords:

Pengaruh
Papan ludo
Hasil belajar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di MIS Ikhlasiyah Tuamang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*. Instrumen pada penelitian ini merupakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang dipilih secara tidak random yang selanjutnya diberikan *Pre-Test* dan *Post-Test* agar mengetahui kondisi awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh kelas V yang berjumlah 52 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui *sampling jenuh* dimana semua populasi merupakan sampel. Analisis data berupa statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-Test. Analisis data menggunakan bantuan *SPSS versi 25*. Diperoleh hasil dari penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di MIS Ikhlasiyah Tuamang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.



© 2024 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Wan Putri Azizah Harahap,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Email: putriazizah0306201056@uinsu.ac.id

Pendahuluan

IPS merupakan pelajaran yang di dalam proses pelaksanaannya lebih banyak memahami, menganalisis, dan menelaah suatu masalah ataupun gejala sosial yang terjadi di kehidupan dengan meninjau dari berbagai macam sudut pandang kehidupan manusia. Secara sederhana IPS merupakan perpaduan dari berbagai materi atau konsep keilmuan sosial yang kemudian dijadikan satu demi kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Susanti & Endayani, 2018). IPS memiliki peranan penting untuk siswa, dikarenakan melalui IPS siswa mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki, sikap dan keterampilan agar berperan secara aktif dalam kehidupan sosialnya sebagai anggota di lingkungan masyarakat dan warga negara yang baik. Melihat hal ini tentunya pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting di jenjang sekolah dasar, karena dari sinilah awal mula perkembangan pengetahuan dan sosialnya terbentuk (Dewi & Rohmanurmeta, 2019).

Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media/alat peraga, metode, model serta sumber belajar IPS yang tepat dapat berdampak pada rendahnya kemampuan siswa memahami materi pelajaran IPS (Syahfitri et al., 2022). Guru dijadikan sebagai kunci berhasilnya proses belajar siswa yang juga didorong beberapa faktor lain, misalnya: peserta didik itu sendiri, orang tua, sarana dan prasarana dan lain-lain. Namun faktanya di lapangan metode yang digunakan guru hanyalah demonstrasi atau ceramah saja. Sehingga

bergantung pada aspek kognitif siswa saja, sedangkan aspek psikomotorik dan afektif tidak terlaksana. Hal ini menjadi alasan kegiatan belajar yang belangsung berjalan dengan membosankan karena tidak berorientasi pada siswa itu sendiri, dan akhirnya menyebabkan minat dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dan hal seperti ini juga terjadi pada mata pelajaran IPS (Marini et al., 2023).

Tentunya hal ini menjadi perhatian yang serius jika pembelajaran yang terlaksana terus monoton tanpa adanya inovasi baru yang dilakukan guru. Hal ini akan menyebabkan permasalahan apabila selama proses belajar mengajar berlangsung, IPS menjadi mata pelajaran yang memperoleh perhatian yang kurang serius dari siswa. Karena pada realitanya IPS menjadi mata pelajaran yang mampu mengarahkan siswa agar dapat beradaptasi di lingkungan sekitarnya (Nissa & Arini, 2021). Maka dari itu dibutuhkan guru yang mampu melakukan inovasi dengan beragam pembaharuan baik itu kurikulum, metode dan strategi serta media pembelajaran yang bermanfaat dan berpengaruh bagi efektivitas pembelajaran (Zunidar, 2019).

Agar dapat membantu mengatasi permasalahan ini, alat bantu yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran hadir menjadi sebuah bentuk inovasi agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran yang diaplikasikan pada proses pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar saja, melainkan juga dapat membantu siswa agar mengingat apa yang telah dipelajari (Ardita & Anas, 2022). Oleh sebab itu media menjadi salah satu bagian yang penting pada proses pembelajaran dan diimplementasikan secara bersamaan dengan seluruh rangkaian pembelajaran (Daulay et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu upaya yang dilakukan guru agar dapat membantu siswa pada proses pembelajaran, salah satunya seperti media pembelajaran memberikan bantuan kepada siswa agar materi yang telah diberikan guru menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu juga untuk mengubah persepsi siswa bahwa IPS merupakan pembelajaran yang membosankan, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu pembelajaran IPS menjadi kegiatan yang menyenangkan, yaitu belajar tapi sambil bermain. Dalam menyampaikan materi, guru tidak perlu menggunakan bahan yang mahal atau sulit digunakan. Sebaliknya, guru dapat menggunakan barang-barang bekas di lingkungan mereka sebagai media pembelajaran (Ningrum & Dahlan, 2023).

"Medium" jamak dari "media", berasal dari bahasa Latin memiliki makna "antara", "perantara", ataupun sesuatu yang dapat menyambungkan informasi. Media juga dapat digunakan menjadi sumber belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi yang terjalin di antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Tanpa sarana media, komunikasi akan terlaksana dengan kurang baik. Pesan yang dikomunikasikan antara guru dan siswa merupakan materi pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum, dan kemudian disampaikan dari guru kepada siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran di sekolah (Nurdyansyah, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan guru sebagai sarana dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa secara efektif (Pagarra et al., 2022). Media pembelajaran juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang mudah dipahami siswa (Fahmi et al., 2021). Media pembelajaran juga dikenal sebagai salah satu alat pengajaran yang berfungsi agar membantu guru dalam memperlancar kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hadijah et al., 2023). Jadi disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi alat perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa agar materi yang sedang disampaikan menjadi efektif dan mudah untuk dipahami siswa.

Secara umum fungsi media pembelajaran diantaranya: 1) Memperjelas penyampaian dari materi pembelajaran; 2) Membantu keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan biaya; 3) Mempermudah kegiatan belajar mengajar; 4) Meningkatkan efisiensi belajar mengajar; 5) Membangun semangat belajar siswa (Nasution & Lubis, 2018).

Media dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik, kapasitas, dan cara penerapannya. Seperti berikut: 1) Menurut karakteristik, media dikelompokkan menjadi: Media audio, yang digunakan untuk mendengarkan suara, seperti tape recorder dan Media audio visual, dapat menghasilkan gambar yang bisa dilihat dan suara yang bisa didengar, seperti video. 2) Menurut kapasitas, media dikelompokkan menjadi: Media yang mempunyai kegunaan yang cakupannya luas dan bersamaan, seperti TV dan radio dan Media yang memiliki batas waktu dan ruang, seperti film slide, video, dan lainnya. 3) Menurut cara penerapannya, dikelompokkan menjadi: Media yang menggunakan proyektor, contoh: dokumenter, slide, film, dan lainnya serta Media yang tidak menggunakan proyektor, contoh: potret, memo, gambar, figure, dan lainnya (Alti et al., 2022).

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, terdapat kriteria-kriteria yang dapat diperhatikan dalam pemilihannya, yaitu: Pertama, media dapat menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua, antara media dan materi yang dipelajari harus sesuai, karena hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketiga, media yang digunakan harus mempertimbangkan kondisi peserta didik, seperti faktor

budaya, umur dan latar belakang peserta didik. Keempat, mempertimbangkan mampu atau tidaknya mendesain sebuah media pembelajaran yang akan digunakan. Kelima, media yang digunakan dapat mempermudah menjelaskan hal-hal yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Keenam, biaya yang dikeluarkan untuk media pembelajaran selaras dengan hasil yang akan dicapai (Rambe et al., 2022).

Permainan Ludo adalah salah satu jenis permainan yang disukai masyarakat. Hal ini menjadikan permainan Ludo sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain. Permainan ludo ini telah dirancang dengan menambahkan kartu-kartu yang sudah tertulis berbagai pertanyaan materi IPS dan telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Gobel et al., 2022). Permainan ini sangat kompleks dan memiliki berbagai macam strategi saat dimainkan, sehingga tidak bisa dianggap sebagai permainan yang sepele. Ludo juga menjadi salah satu jenis permainan kontemporer. Permainan ini tidak dapat dimainkan secara individu, melainkan dimainkan secara kelompok dengan melibatkan beberapa orang. Komponen-komponen permainan Ludo telah diubah untuk memenuhi persyaratan pembelajaran IPS. Diharapkan bahwa penggunaan permainan Ludo dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan memilih media permainan ludo ini karena melalui permainan ini dapat tercipta keterlibatan pada seluruh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif (Duarmas et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Ludo terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V. Media pembelajaran Ludo, yang dikenal sebagai permainan papan interaktif, diadaptasi sebagai alat bantu belajar yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Pada dasarnya, permainan Ludo yang telah dimodifikasi ini mengintegrasikan pertanyaan-pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi IPS. Setiap kali siswa melempar dadu dan melangkah, mereka harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara aktif mengingat dan menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran ini didasarkan pada teori belajar yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Media permainan seperti Ludo ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIS Ikhlasiah Tuamang menjelaskan bahwa proses pembelajaran di kelas V MIS Ikhlasiah Tuamang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi IPS yang dipelajari merupakan sejarah Indonesia baik itu sebelum merdeka dan sesudah merdeka, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kebanyakan menggunakan metode kontekstual dengan guru bercerita secara langsung tentang sejarah Indonesia kepada siswa (Nunzairina, 2021). Hal ini tentunya kadang menyebabkan siswa merasa bosan, kurang fokus dalam belajar, mengantuk, serta tidak tertarik dalam belajar IPS, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga kurang maksimal. Guru kelas V MIS Ikhlasiah Tuamang berpendapat bahwa metode cerita merupakan cara yang signifikan dalam menjelaskan materi IPS ini dibandingkan dengan metode lainnya. Kemudian juga apabila menggunakan media pembelajaran seperti gambar kurang efektif, karena di dalam buku juga sudah tertera gambar-gambar yang sangat lengkap mengenai materi tersebut. Sehingga untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi IPS di kelas V dilakukan dengan memberikan soal berupa pilihan ganda dan isian. Selain soal pilihan ganda dan isian, guru melakukan tanya jawab secara langsung kepada siswa serta meminta siswa untuk menceritakan kembali materi IPS yang sudah dipelajari.

Pentingnya masalah ini diteliti agar dapat mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran papan ludo pada mata pelajaran IPS. Melalui media ini diharapkan mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa pun lebih meningkat dari sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berupaya melakukan penelitian di MIS Ikhlasiah Tuamang Medan, pada peserta didik kelas V. Hal tersebut dilakukan dengan mengkaji media pembelajaran Papan Ludo yang akan digunakan di MIS Ikhlasiah Tuamang dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang".

Metode

Penelitian ini dilakukan di MIS Ikhlasiah Tuamang, Jalan Tuamang, Sidorejo Hilir, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa *test*.

Tes yang digunakan dalam bentuk tes tertulis pilihan ganda. Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Kemudian kedua kelompok diberi *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kondisi awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian untuk melihat pengaruh utama variabel bebas terhadap variabel terikat, yaitu pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang. Populasi dalam penelitian ini diambil dari seluruh siswa kelas V MIS Ikhlasiah Tuamang. Sampel adalah bagian terkecil dalam populasi yang akan diteliti karena keterbatasan dana, tenaga, waktu. (Veronica et al., 2022) Jenis pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *sampling jenuh* dimana 26 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen, dan 26 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi dan tes. Untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dapat diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang nantinya akan dibagikan kepada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu berupa uji statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (T-test) yang kemudian hasil data akan dianalisis melalui bantuan SPSS versi 25. Uji statistik deskriptif merupakan uji yang digunakan untuk merangkum dan menggambarkan data. Uji validitas digunakan untuk mengukur keakuratan dari instrumen, sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan. Langkah dalam melakukan uji validitas yaitu menguji instrumen dengan dosen ahli. Setelah dinyatakan valid, selanjutnya ialah mengujicobakan instrumen kepada responden. Hasil dari uji coba akan dianalisis dengan rumus korelasi product moment atau pearson korelation. Setelah diperoleh nilai korelasi (r_{xy}), maka nilai tersebut dibandingkan dengan hasil r pada tabel Product Moment dengan taraf signifikansi 0,05. Soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan soal tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Uji reliabilitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen. Kemudian hasil data akan diuji menggunakan rumus Spearman-Brown dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan bantuan SPSS 25 dari keseluruhan jumlah soal yaitu 20, diperoleh hasil bahwa seluruh soal dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya ialah uji reliabilitas yang menggunakan rumus *Spearman-Brown* dikarenakan tes berupa pilihan ganda. Penghitungan reliabilitas menggunakan SPSS 25 dengan model split-half dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Berikut hasil perhitungan reliabilitas.

Tabel 1 <Hasil Uji Reliabilitas>

Reliability Statistics				
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.848	
		N of Items	10	
	Part 2	Value	.708	
		N of Items	10	
	Total N of Items			20
	Correlation Between Forms			.744
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.853	
	Unequal Length		.853	
Guttman Split-Half Coefficient			.845	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa uji reliabilitas 0,853. Instrumen dikatakan reliabel jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 30$ diperoleh sebesar 0,361. Sedangkan pada tabel di atas nilai reliabilitas instrumen tes sebesar 0,853. Sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel karena $r_{hitung} 0,853 > r_{tabel} 0,361$.

Selanjutnya uji normalitas merupakan uji yang bertujuan untuk melihat sebaran data pada kelompok data telah berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya ialah uji homogenitas. Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau heterogen. Kemudian yang terakhir ialah uji hipotesis (T-Test) dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Setelah diperoleh hasilnya, maka akan dibandingkan dengan nilai pada tabel t . Jika nilai $sig < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini memiliki rumusan hipotesis yang sudah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan.

Pengaruh Media Pembelajaran Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Sebelum menerapkan media Papan Ludo, peneliti melakukan uji validitas soal *Post-Test* kepada dosen ahli. Hasil dari uji validitas dinyatakan bahwa soal tersebut valid dan layak digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukan uji validitas oleh dosen ahli, instrumen tes ini diujicobakan kepada 30 responden yang setaraf dengan kelas sampel agar dapat mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tes. Instrumen tes yang diujicobakan berupa 20 soal pilihan ganda yang akan digunakan untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil dari uji coba tersebut akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS Versi 25*.

Uji Validitas

Untuk menguji validitas penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Dengan jumlah responden 30 siswa, maka diperoleh taraf signifikan 0,05 sebesar 0,361. Melalui perhitungan menggunakan *SPPSS 25*, hasil yang diperoleh dikorelasikan dengan *rtabel* pada taraf signifikan 0,05 yaitu sebesar 0,361. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Penelitian ini dilakukan di MIS Ikhlasiah Tuamang, Medan. Penelitian ini dilakukan di kelas V dengan sampel penelitian berjumlah 52 siswa dari 2 kelas. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara melihat hasil nilai *Pre-Test* yang lebih rendah dari ke dua kelas. Berdasarkan hasil *Pre-Test* diperoleh bahwa kelas VA merupakan kelas eksperimen dan Kelas VB merupakan kelas kontrol. Berikut perincian kegiatan pelaksanaan penelitian:

Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen (V A)

Soal *Pre-Test* diberikan sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa sebelum memberikan suatu perlakuan. Soal yang diberikan terdiri dari 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah siswa selesai menjawab soal *Pre-Test*, dimulailah kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media Papan Ludo. Media ini digunakan agar dapat membantu siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan faktor-faktor penjajahan Bangsa eropa di Indonesia. Metode pembelajaran yang dilakukan ialah ceramah, diskusi, penugasan dan tanya jawab. Soal *Post-Test* diberikan pada akhir pembelajaran setelah siswa selesai melaksanakan keseluruhan kegiatan pembelajaran mengenai faktor-faktor penjajahan Bangsa eropa di Indonesia. *Post-Test* diberikan dengan tujuan agar mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media Papan Ludo. Soal *Post-Test* yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal dan merupakan soal yang sama dengan soal *Pre-Test*.

Setelah diterapkannya media papan ludo, reaksi yang diperoleh siswa menjadi sangat antusias dalam pembelajaran, melalui media papan ludo berhasil menciptakan suasana kelas yang aktif, efektif, dan menyenangkan, karena pada proses pembelajaran siswa ikut terlibat langsung. Pada media ini terdapat kartu berupa pertanyaan-pertanyaan dari materi pembelajaran. Sehingga dengan adanya media ini siswa dapat belajar sambil bermain.

Adapun reaksi guru terhadap proses pembelajaran menggunakan media papan ludo ini yaitu, guru turut senang karena perubahan suasana pembelajaran yang ada pada kelas eksperimen. Media papan ludo ini membuat keseluruhan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media papan ludo ini menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Penerapan media papan ludo ini mendapatkan respon yang positif dari siswa. Kemudian dapat dilihat juga hasil belajar siswa melalui skor rata-rata menjadi lebih meningkat setelah diberi perlakuan menggunakan media papan ludo pada kelas eksperimen.

Tabel 2 <Uji Statistik Deskriptif>

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	26	60	5	65	33.85	17.106
Post-Test Eksperimen	26	60	40	100	80.58	16.268
Pre-Test Kontrol	26	70	10	80	36.73	16.428
Post-Test Kontrol	26	70	30	100	58.85	18.073
Valid N (listwise)	26					

Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol (V B)

Soal *Pre-Test* diberikan sebelum dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Tujuan diberikan *Pre-Test* untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Soal yang diberikan terdiri dari 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah siswa selesai menjawab soal *Pre-Test*, dimulailah kegiatan pembelajaran.

Setelah melaksanakan *Pre-Test*, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab yang biasa dilakukan oleh guru. *Post-Test* diberikan dengan tujuan agar mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Soal *Post-Test* yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal dan merupakan soal yang sama dengan soal *Pre-Test*.

Uji Normalitas

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil data penelitian tersebut dianalisis. Langkah awal yang dilakukan ialah uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan agar mengetahui variabel penelitian memiliki penyebaran distribusi secara normal atau tidak. Data yang akan diuji yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, hal ini karena jumlah sampel yang digunakan lebih dari 50 responden. Pengolahan data menggunakan bantuan dari SPSS 25.

Tabel 3 <Hasil Uji Normalitas>

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil Belajar Pre-Test Eksperimen (SGDM)	.099	26	.200	.963	26
Post-Test Eksperimen (SGDM)	.140	26	.200	.921	26
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.159	26	.090	.932	26
Post-Test Kontrol (Konvensional)	.111	26	.200	.966	26

Berdasarkan hasil uji normalitas *Pre-Test* dapat dilihat pada kolom sig. *Kolmogorov-Smirnov*. Pada tabel hasil uji normalitas data *Pre-Test* di kelas eksperimen pada kolom sig adalah $0,200 > 0,05$ dan *Pre-Test* kelas eksperimen pada kolom sig adalah $0,090 > 0,05$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian uji normalitas yaitu jika nilai sig $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi secara normal. Oleh sebab itu disimpulkan bahwa data *Pre-Test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi secara normal.

Kemudian hasil uji normalitas *Post-Test* yang terdapat pada kolom sig. *Kolmogorov-Smirnov* adalah $0,200 > 0,05$ dan *Post-Test* kelas eksperimen pada kolom sig adalah $0,200 > 0,05$. Oleh sebab itu disimpulkan bahwa data *Post-Test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi secara normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka langkah selanjutnya ialah melakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Untuk mengetahui data homogen atau tidak dapat dilihat dari nilai signifikan pada tabel dengan taraf signifikan $0,05$. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menguji hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* menggunakan SPSS 25.

Tabel 4 <Hasil Uji Homogenitas>

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.445	1	50	.508
	Based on Median	.349	1	50	.558
	Based on Median and with adjusted df	.349	1	49.870	.558
	Based on trimmed mean	.493	1	50	.486

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikan lebih besar dari $0,05 (> 0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengujian data tersebut bersifat homogen. Setelah dilakukan uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi secara normal, kemudian selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan diperoleh hasil bahwa data bersifat homogen. Maka langkah selanjutnya ialah uji T-test.

Uji T-test

Uji T-test dilakukan untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak dalam suatu penelitian, uji T dilakukan dengan membandingkan hasil *Post-Test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jenis uji T yang dilakukan ialah *Independent Sample T-Test*, hal ini dikarenakan penelitian ini menguji dua sampel yang tidak saling berhubungan. Uji T-Test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25.

Tabel 5 <Hasil Uji T-Test>

		Independent Samples Test		t-test for Equality of Means		
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed		.445	.508	4.557	50
	Equal variances not assumed				4.557	49.457
		t-test for Equality of Means				
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	21.73077	4.76877		
	Equal variances not assumed	.000	21.73077	4.76877		
		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed			12.15242	31.30912	
	Equal variances not assumed			12.14981	31.31172	

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai Signifikansi (2- tailed) sebesar 0,000. Kriteria dari Uji T-Test yaitu apabila nilai signifikansi dibawah 0,05 ($< 0,05$), maka terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Akan tetapi jika signifikansi diatas 0,05 ($> 0,05$), maka tidak terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh sebab itu disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sebab terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dengan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media papan ludo.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji T-Test dengan nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan ludo berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang, Medan.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran Ludo digunakan untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang, Medan. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk menilai efektivitas media tersebut. Setelah perlakuan menggunakan media Ludo diterapkan pada kelompok eksperimen, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pre-test.

Hasil analisis statistik menggunakan uji T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, media Ludo efektif dalam membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran Ludo dapat menjadi alat yang efektif dalam konteks pendidikan dasar, karena mampu menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran Ludo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa alasan utama. Pertama, permainan ini interaktif dan menarik, menggabungkan unsur permainan yang membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, Ludo menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar karena merasa seperti sedang bermain,

bukan sekadar mengikuti pelajaran yang monoton. Ketiga, permainan ini meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, di mana mereka harus bergantian melempar dadu, menggerakkan pion, dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Hal ini membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, Ludo mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat antar siswa, yang memperkuat keterampilan sosial mereka. Melalui permainan ini, siswa dapat menerapkan teori yang mereka pelajari dalam situasi praktis, meningkatkan memori dan pemahaman mereka. Ludo juga mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, kinestetik, maupun auditori, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa. Dengan demikian, media pembelajaran Ludo adalah alat yang efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di MIS Ikhlasiyah Tuamang, Medan.

Media yang digunakan sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar yang memasuki tahap konkrit. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih memahami konsep-konsep abstrak apabila disajikan dalam bentuk konkrit. Sesuai dengan penelitian (Damanik, 2020) bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang sering kali abstrak membutuhkan pendekatan khusus untuk memudahkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media papan ludo diadaptasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan bermain papan ludo, siswa dapat lebih mudah mengaitkan konsep-konsep IPS yang abstrak dengan pengalaman konkret yang mereka alami selama permainan.

Selain itu, media pembelajaran papan ludo juga membantu dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menyenangkan, motivasi mereka untuk belajar meningkat. Mereka lebih tertarik dan terdorong untuk memahami materi pelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Penerapan media pembelajaran papan ludo di kelas V MIS Ikhlasiyah Tuamang, Medan, menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Media ini tidak hanya relevan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, tetapi juga memberikan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran seperti papan ludo dapat dijadikan referensi untuk pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar lainnya.

Media pembelajaran papan Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui beberapa mekanisme yang efektif. Pertama, penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa terlibat dalam permainan Ludo yang mengandung unsur pembelajaran, mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Kedua, Ludo memfasilitasi pembelajaran berbasis kelompok, yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain. Ini tidak hanya membantu mereka dalam memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama.

Selain itu, aspek visual dan kinestetik dari permainan papan Ludo membantu memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan manipulatif. Siswa dapat melihat, menyentuh, dan memindahkan pion-pion Ludo, yang memfasilitasi pembelajaran melalui berbagai gaya belajar. Hal ini sangat berguna dalam pembelajaran IPS, di mana siswa perlu memahami konsep-konsep yang kadang abstrak dan memerlukan visualisasi. Media Ludo menyediakan umpan balik langsung melalui interaksi selama permainan, yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui apakah mereka memahami materi dengan benar atau membutuhkan perbaikan. Ini membantu siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dalam konteks yang mendukung dan tidak menghakimi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran papan Ludo secara keseluruhan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kelebihan dari penggunaan media papan ludo ini ialah dapat membangkitkan rasa ketertarikan dan minat belajar siswa, membantu mereka dalam memahami materi pelajaran yang telah dipelajari, serta memudahkan penyampaian materi oleh guru. Kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, membantu menghilangkan rasa bosan dan jenuh siswa saat belajar, serta media ini dapat terus digunakan pada mata pelajaran lainnya. Media papan ludo juga mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Selain itu, metode ini memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa monoton dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Namun, seperti halnya dengan segala sesuatu, penggunaan media papan ludo juga memiliki kekurangan. Salah satu kekurangan utama adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memainkan permainan papan ludo hingga selesai. Hal ini bisa menjadi tantangan terutama dalam pengaturan waktu di kelas yang terbatas. Selain itu, media ini mungkin memerlukan persiapan yang lebih lama bagi guru untuk menyiapkan materi yang sesuai dengan papan ludo, serta mengatur kelompok siswa yang akan bermain.

Kekurangan lainnya adalah kemungkinan siswa terlalu fokus pada aspek permainan daripada pada materi pelajaran yang ingin disampaikan. Guru harus memastikan bahwa permainan tetap terarah dan fokus pada tujuan pembelajaran. Selain itu, media ini mungkin kurang efektif untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam bekerja secara kelompok atau yang kurang tertarik pada permainan. Meskipun demikian, dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalkan. Media papan ludo tetap menawarkan banyak manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan adanya media ini tentunya diharapkan dapat menarik minat belajar dari siswa untuk belajar IPS dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan. Apabila suasana belajar yang sebelumnya pasif dan membosankan dapat berubah menjadi aktif dan menyenangkan. Sehingga apabila suasana belajar sudah menyenangkan dapat membuat siswa menjadi semangat untuk belajar sehingga tidak ada lagi kata jenuh, bosan dan mengantuk saat belajar IPS. Serta diharapkan dapat mengubah persepsi buruk siswa terhadap mata pelajaran IPS dan siswa menganggap bahwa IPS merupakan pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk mengetahui pengaruh media ludo dengan menggunakan variabel lain. Kemudian dapat mengembangkan media ludo dengan memberikan berbagai modifikasi.

Simpulan

Penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran papan Ludo terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V menunjukkan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Papan Ludo, sebagai alat pembelajaran interaktif, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan metode konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji T-Test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa media papan ludo efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran papan ludo dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Keberhasilan ini membuka peluang untuk penerapan media serupa dalam mata pelajaran lainnya, menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

Referensi

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.)). Global Eksekutif Teknologi.
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14(02), 89–104.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4034–4040.
- Damanik, M. H. (2020). *Integrasi nilai-nilai Religius pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Daulay, A. F., Nur'Aini, Siregar, S. R. D., & Nur, H. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kecerdasan Intelektual Anak SD I Mardiatul Islamiyah di Medan Tembung. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 7(1), 88–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i1.88-92>
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. (2019). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. UNIPMA PRESS.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4(1), 2022. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *DECODE: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Gobel, V. Y. Van, Sumampow, P. R. S., & Istifarianti, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Media Permainan Ludo. *Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran*, 9(2), 117–127.

-
- Hadijah, S., Rustam, & Siregar, L. N. K. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Visual Papan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan DI Kelas IV SD Negeri 105365 Lubuk Bayas. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.56480/eductum.v2i1.896>
- Marini, O. A., Azzahra, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–98.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS* (A. Cahyanti (ed.); I). Penerbit Samudra Biru.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563–2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Nunzairina, Mohd. Norma Sampoerno, Muhd. Hayyanul Damanik, W. I. (2021). Integration Of Religious Values In Learning At Mi Bustanul Ulum Batu City. In *Al-Madrasah* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.669>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.)). UMSIDA Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Rambe, A. H., Aufa, Gustiani, Mawaddah, & Monika, S. A. (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1607–1611.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS* (N. Dora (ed.)). Widya Puspita.
- Syahfitri, R., Kusumawati, T. I., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Rahmawati. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1079–1088.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Nurul, H., Sabtohadhi, J., Hastuti, M., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Hidayanti & S. S. Aulia (eds.)). Global Eksekutif Teknologi.
- Zunidar. (2019). Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran. *Nizhamiyah*, 9(2), 41–56.