

ABSTRAK

Muhammad Yamin Haeruddin, 2024. *Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Dr. Idawati, S.Pd, M.Pd. dan Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran permainan ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran permainan ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dalam bentuk penelitian *One Group Pretest- Posttest* Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan menjadikan populasi sebagai sampel yaitu 28 siswa. instrument penelitian yang digunakan yaitu tes hasil belajar (*Pretest* dan *Posttest*). sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) atau t hitung $> t$ tabel ($9,961 > 2,051$).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan ludo berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Ludo, dan Hasil Belajar IPS Kelas 5 SD