

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Permainan *Ludo* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atom, Ion, Dan Molekul Kelas VIII SMPN 29 Padang

Oleh : Indri Liansari Chico

Atom, ion, dan molekul merupakan salah satu materi IPA yang bersifat konseptual dan faktual. Pada materi atom, ion, dan molekul ini siswa diharuskan lebih banyak mengulang pelajaran dengan memperbanyak mengerjakan soal latihan agar siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi ini dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi ini adalah media pembelajaran berupa permainan *ludo*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan permainan *ludo* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi atom, ion, dan molekul di kelas VIII SMP Negeri 29 Padang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Randomized Control-Group Posttest Only Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII/4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII/5 sebagai kelas kontrol yang didapatkan melalui teknik *cluster sampling*. Berdasarkan hasil tes akhir diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 85,07 dan kelas control adalah 79,87. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata α 0,05, yakni $2,61 > 1,67$, maka hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan *ludo* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi atom, ion, dan molekul kelas VIII SMPN 29 Padang.