

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING “CLASH OF CHAMPIONS” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDIT A BA TA TSA LAHAT

Shinta Yulianti¹, Achmad Wahidy², Sonia Anisah Utami³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹shintayulianti5@gmail.com, ²achmadwahidy@gmail.com,
³soniaanisahutami@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research aims to determine whether there is an influence of the "Clash of Champions" game-based learning model on student learning motivation in mathematics learning for fifth-grade students at SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. The population in this study was fifth-grade students at SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. The samples in this study were students in class VB as the experimental class and class VC as the control class, with a total of 26 students in each class. The type of research used was experimental research with a quasi-experimental research method using a pretest-posttest non-equivalent control group design. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The instrument used in the student learning motivation test was a questionnaire. The data analysis technique in this study used a t-test (independent sample t-test) assisted by SPSS 26. The results of the study indicate that there is an influence of the "Clash of Champions" game-based learning model on student learning motivation in mathematics learning for fifth-grade students at SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. This is seen from the calculation of the t-test data analysis where the sig (2-tailed) value obtained is $0.001 < 0.05$, then H_a is accepted.

Keywords: Game Based Learning, Mathematics, and Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* “*clash of champions*” terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa yaitu 26 pada setiap kelasnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest nonequivalent control group*. Teknik pengambilan data menggunakan kuisioner dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam tes motivasi belajar siswa berupa angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) berbantuan SPSS 26. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

model pembelajaran *game based learning* “*clash of champions*” terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat. Dilihat dari perhitungan analisis data uji-t dimana diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_a diterima

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Matematika, dan Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Arus digitalisasi telah merevolusi industri 4.0 dan mengubah banyak aspek dalam kehidupan. Menurut Edy (2021) disrupsi digital atau revolusi digital adalah fenomena yang menyebabkan masyarakat mengubah cara mereka melihat dunia dan apa yang mereka lakukan menjadi sistem teknologi digital. Menurut Nugroho (2020, p. 150) disrupsi ini terjadi karena cara kerja atau metode lama sudah tidak lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebagai contohnya, dalam bidang pendidikan metode konvensional seperti metode ceramah kini mulai digantikan dengan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti video interaktif dan website edukasi. Hal ini tentu juga merubah pada ruang lingkup pendidikan, di mana teknologi semakin berperan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital seperti *website* atau *platform* edukasi

dapat digunakan oleh guru untuk mengelola pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Namun, untuk mencapai hal tersebut menurut Hartanto (Handayani, et al., 2020, p. 9) perlu adanya inovasi dan pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih menekankan pada *Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics* (STEAM) agar siswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Upaya pemerintah dalam menghadapi tantangan digitalisasi yaitu dengan menghadirkan kurikulum baru yakni kurikulum merdeka. Menurut Saputra, et al. (2023, p. 17) kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang diluncurkan Mendikbudristek guna meningkatkan dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Inayati (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan pada pembelajaran yang mandiri, aktif, memiliki karakter, dan lain-lain.

Guru juga memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Dalam prosesnya, Monalisa (2023) mengatakan pembelajaran akan dipusatkan pada siswa, berbeda dengan konsep pembelajaran sebelumnya dimana guru masih menjadi pusat pembelajaran. Dengan adanya inovasi kurikulum dan teknologi ini diharapkan dapat membantu siswa untuk berprestasi dan terampil terutama pada pembelajaran matematika di SD. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan (Anggraeni, Achmad, & Sonia, 2024, p. 97).

Pembelajaran matematika SD merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan matematika mereka sendiri (Susanto, 2019, p. 194). Pembelajaran matematika penting untuk dipelajari guna mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa

yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, serta melatih siswa dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang bijak. Terdapat beberapa materi dalam pembelajaran matematika SD seperti bilangan cacah, geometri, pecahan dan aljabar. Dalam hal ini peneliti mengambil materi bangun datar pada modul ajar matematika kelas V bab 6 tentang segitiga dan segi empat.

Berdasarkan observasi awal antara penulis dengan guru kelas V pada bulan Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa beberapa siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran, dan rendahnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Adapun faktor penyebabnya yaitu kurangnya variasi metode yang dilakukan oleh guru seperti hanya menggunakan metode ceramah atau latihan soal yang berulang sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah semangat yang muncul dari dalam diri seseorang untuk terlibat aktif saat

pembelajaran. Menurut Nurrawi, et al. (2023) motivasi inilah yang mampu memberikan semangat dan senang dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik. Uno, H. B. (2020, p. 23) mengatakan motivasi belajar ini muncul karena faktor ekstrinsik seperti lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik, serta faktor intrinsik berupa keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, serta harapan akan cita-cita. Namun, motivasi dapat muncul dan hilang secara tiba-tiba karena faktor lain yang dapat mempengaruhi diri mereka. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu cara untuk membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Menurut Jevri (2022, p. 128) *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis *game* yang dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan serta menimbulkan minat belajar siswa. Model ini menggunakan konsep *game* seperti poin, level, tantangan, penghargaan,

dan papan peringkat. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagai contohnya yaitu *Clash of Champions (CoC)*, *clash of champions* merupakan sebuah kompetisi yang diselenggarakan oleh ruang guru untuk menguji kecerdasan dan keterampilan mahasiswa terbaik dari berbagai universitas di Indonesia dan luar negeri. Helmiyah dan Verdian (2024) mengatakan acara ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui kegiatan kompetisi edukatif yang menarik. Kompetisi ini menarik perhatian dan antusiasme yang cukup besar dikalangan pelajar Indonesia di tahun 2024 ini (Sari dan Reftantia, 2024). Banyak dari mereka yang termotivasi untuk ikut menjawab soal yang diberikan. Assalamah (2024) mengatakan pada episode pertama *clash of champions* mencapai 2 juta penayangan dalam waktu tiga hari. Melihat banyaknya jumlah penonton yang tertarik pada kompetisi ini, peneliti ingin mencoba mengadaptasi dan menerapkannya di sekolah dasar.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan yaitu, yang pertama

penelitian yang dilakukan oleh Pitriani, Nyoman, dan Sariyasa (2024) dengan judul “*Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” dimana hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa nilai signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,001 < 0,05$). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sianturi (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Worldwall* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan” hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Islam et al. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar siswa dan menawarkan motivasi tambahan

melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen. Sugiyono (2021, p. 126) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu. Pada penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental (Pretest-posttest nonequivalent control group design)*.

Menurut Sugiyono (2021, p. 145) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek atau obyek dengan jumlah karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Populasi pada penelitian yang dilakukan adalah seluruh siswa kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

Tabel 1. Populasi Penelitian

| No | Kelas | Jumlah |
|----|-------|--------|
| 1 | V A | 26 |
| 2 | V B | 26 |
| 3 | V C | 26 |
| 4 | V D | 27 |

Sumber: (Tata Usaha SDIT A Ba Ta Tsa Lahat)

Menurut Sugiyono (2021, p. 146) sampel merupakan bagian dari jumlah

yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling* yaitu teknik pemilihan sampel dengan cara sengaja dengan kriteria tertentu. Sampel pada penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas VB dan VC SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

Tabel 2. Sampel Penelitian

| No | Kelas | Jumlah | Keterangan |
|----|-------|--------|------------------|
| 1 | VB | 26 | Kelas eksperimen |
| 2 | VC | 26 | Kelas kontrol |

Sumber: (Tata Usaha SDIT A Ba Ta Tsa Lahat)

Adapun rancangan perlakuan pada penelitian ini yaitu Tahap Persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemberian perlakuan, dan tahap penilaian. teknik pengumpulan data terdiri dari kuisioner dan dokumentasi, Menurut Sugiyono (2021, p. 234) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, sedangkan menurut Sajudin (2019, p. 44) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan guna memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku, foto-foto, laporan kegiatan, dan data yang relevan dengan penelitian.

Uji Coba Intrumen, menurut Sugiyono (2021, p. 212) faktor-faktor selain instrumen dapat mempengaruhi validitas dan juga keandalan, seperti subjek yang akan diuji dan penggunaan alat ukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas korelasi *product moment* dari Karl Pearson dan Uji Reliabilitas menggunakan uji reliabilitas Alpha Cronbach:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Angket

| No Item | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|---------|--------------|-------------|-------------|
| 1 | 0,441 | 0,388 | Valid |
| 2 | 0,236 | 0,388 | Tidak Valid |
| 3 | 0,427 | 0,388 | Valid |
| 4 | 0,434 | 0,388 | Valid |
| 5 | 0,080 | 0,388 | Tidak Valid |
| 6 | 0,545 | 0,388 | Valid |
| 7 | 0,065 | 0,388 | Tidak Valid |
| 8 | 0,156 | 0,388 | Tidak Valid |
| 9 | 0,507 | 0,388 | Valid |
| 10 | 0,394 | 0,388 | Valid |
| 11 | 0,520 | 0,388 | Valid |
| 12 | 0,416 | 0,388 | Valid |
| 13 | 0,545 | 0,388 | Valid |
| 14 | 0,418 | 0,388 | Valid |
| 15 | 0,464 | 0,388 | Valid |
| 16 | 0,405 | 0,388 | Valid |
| 17 | 0,402 | 0,388 | Valid |
| 18 | 0,026 | 0,388 | Tidak Valid |
| 19 | 0,431 | 0,388 | Valid |
| 20 | 0,066 | 0,388 | Tidak Valid |
| 21 | 0,437 | 0,388 | Valid |
| 22 | 0,232 | 0,388 | Tidak Valid |
| 23 | 0,451 | 0,388 | Valid |
| 24 | 0,603 | 0,388 | Valid |

Sumber: (Peneliti 2025)

Dari tabel di atas dapat terdapat 17 soal yang valid dan 7 soal yang tidak valid, nilai diperoleh dari *r product moment* dengan jumlah siswa 26 orang. Dalam penelitian ini peneliti

mengambil 12 soal yang valid sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 4. Hasil Uji Coba Reliabilitas
Instrumen Angket**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .769 | 17 |

Sumber: (Peneliti 2025)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,769. Dimana hasil yang diperoleh melebihi nilai Cronbach's Alpha yaitu $0,769 > 0,60$. Maka uji reliabilitas yang dilakukan adalah reliabel.

Teknik Analisis Data terdiri dari uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, uji homogenitas menggunakan *levene test of homogeneity*, dan uji hipotesis an uji independent sample *T test*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT A Ba Ta Tsa Lahat yang terletak di Jalan Raya Lembayung, Kelurahan Bandar Agung, Kabupaten Lahat. Dengan menggunakan subjek dari kelas VB dan VC yang masing-masing kelas memiliki 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning "Clash of*

Champions" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat".



Gambar 1. SDIT A Ba Ta Tsa Lahat

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan beberapa hal diantaranya melakukan observasi ke sekolah guna berkonsultasi dengan kepala sekolah dan wali kelas, membuat surat izin penelitian dari Universitas PGRI Palembang, surat izin dari pihak Dinas Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan, Dinas Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Lahat dan Dinas Pendidikan Kota Lahat. Surat izin yang telah dibuat dikirim ke sekolah, setelah itu diberikan surat balasan kepada pihak kampus.

Dalam penelitian ini juga peneliti mempersiapkan modul pembelajaran, media ajar, dan kuisisioner motivasi yang telah divalidasi oleh ahli. Peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian di kelas VA SDIT A Ba Ta Tsa Lahat yang terdiri dari 26 siswa,

peneliti melakukan uji coba untuk menguji validitas dan reliabilitas angket tersebut yang terdiri dari 24 butir pernyataan. Hasil kuisisioner menunjukkan terdapat 17 pernyataan yang valid dan 7 pernyataan yang tidak valid.



Gambar 2. Penerapan model pembelajaran *game based learning clash of champions* di kelas eksperimen



Gambar 3. Pembelajaran menggunakan metode konvensional kelas kontrol

Data kelompok kelas eksperimen diperoleh dengan pengisian angket yang dilakukan oleh 26 siswa dengan jumlah 12 butir pernyataan. Pengisian angket *pretest* dilakukan saat pertemuan pertama sebelum dilakukan perlakuan dan pengisian angket *posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan.

Pada kelas eksperimen, pemberian *pretest* terdapat 10 siswa yang mencapai kategori tinggi, 12 siswa yang mencapai kategori sedang, dan 4 orang siswa yang masuk kategori rendah. Pada pemberian *posttest* 26 siswa mencapai kategori tinggi. Dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* di atas jumlah siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar secara signifikan yaitu sebanyak 20 orang atau sekitar 78% setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *game based learning "clash of champions"* dan 6 orang yang tidak mengalami peningkatan secara signifikan sekitar 23,07%.

Sedangkan kelas control, hasil *pretest* 11 siswa mencapai kategori tinggi, 14 siswa mencapai kategori sedang, dan 1 siswa masuk kategori rendah. Sedangkan pada hasil *posttest* 24 siswa mencapai kategori tinggi dan 2 orang dalam kategori sedang. Dalam hal ini, hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan dimana hanya 6 siswa yang mengalami peningkatan signifikan atau sekitar 23,07%, 19 siswa (73,07%) yang mengalami

peningkatan tapi tidak signifikan dan 1 siswa yang tidak mengalami peningkatan 3,8%.

Uji normalitas data pretest posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini menggunakan uji normalitas kolmogrov-smirnov dengan bantuan SPSS versi 26, dengan nilai signifikan $> \alpha = 0,05$. Berikut hasil dari uji normalitas.

Tabel 4. Uji Normalitas

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|------------------|---------------------------------|---------|-------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Motivasi Belajar | <i>Pretest</i> | .161 26 | .080 |
| | <i>Posttest</i> | .161 26 | .079 |
| | <i>Pretest</i> | .189 26 | .118 |
| | <i>Posttest</i> | .130 26 | .200* |

Sumber: (Hasil pengolahan data Peneliti 2025, menggunakan SPSS 26)

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa hasil dari nilai sign uji normalitas kolmogrov smirnov yaitu 0,080, 0,079, 0,118 dan 0,200. Artinya data tersebut bersifat normal karena nilai signifikannya lebih besar dari 0,05.

Dalam pengujian homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji kesamaan dua varians. Uji homogenitas pada penelitian ini yaitu

menggunakan *levene test of homogeneity* dengan nilai signifikan $\geq 0,05$ berbantuan SPSS versi 26.

Tabel 5. Uji Homogenitas

| | | Levene | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|------|
| | | Statistic | | | |
| Motivasi Belajar | Based on Mean | 3.330 | 1 | 50 | .074 |
| | Based on Median | 2.901 | 1 | 50 | .095 |
| | Based on Median and with adjusted df | 2.901 | 1 | 39.777 | .096 |
| | Based on trimmed mean | 3.297 | 1 | 50 | .075 |

Sumber: (Hasil pengolahan data Peneliti 2025, menggunakan SPSS 26)

Pada tabel di atas hasil nilai sign uji homogenitas dapat dilihat bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa yaitu nilai *sign based on mean* 0,074 yang artinya homogen karena nilai sign lebih besar dari 0,05.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test* yang membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pada uji *independent sample t test* ini adalah jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 6. Uji Hipotesis

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-Test for Equality of Means | | | | | | |
|------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Motivasi Belajar | Equal variances assumed | 3.330 | .074 | 2.793 | 50 | .007 | 2.192 | .785 | .616 | 3.169 |
| | Equal variances not assumed | | | 2.793 | 42.772 | .008 | 2.192 | .785 | .509 | 3.175 |
| | | | | | | | | | | |

Sumber: (Hasil pengolahan data Peneliti 2025, menggunakan SPSS 26)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dilihat hasil perhitungan uji T di atas menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan derajat kebebasan $df = (n_1+n_2) - 2$ maka $df = (26 + 26 - 2 = 50)$ berarti $df = 50$ dan tarif kepercayaan 95% (tarif signifikan 0,05 adalah $t_{2=50}$ pada $\alpha=0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,009$. Pada tabel 4.5 menunjukkan hasil thitung sebesar 2,793 dan nilai sig (2-tailed) 0,007. Jadi hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,793 \geq 2,009$) dan nilai sig (2-tailed) $0,007 \leq 0,05$.

Maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan pernyataan “terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning “clash of champions”* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat”

Penelitian ini dilakukan di SDIT A Ba Ta Tsa lahat. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdiri dari 26 siswa dan kelas kontrol 26 siswa. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning “clash of champions”*.

Pada model pembelajaran ini peneliti terinspirasi dari program *clash of champions* oleh Ruangguru dan memodifikasinya dengan berbantuan website *wordwall*, dan alat bantu berupa laptop dan infokus. Dalam penelitian tersebut peneliti sudah mempersiapkan kuis merangkai kalimat acak dengan materi bangun datar. Dalam permainan ini siswa belajar sambil bermain dengan cara membuat kelompok yang beranggotakan 5 orang dalam 1 kelompok. Permainan ini akan melatih kecepatan berpikir dan daya ingat siswa tentang materi yang dipelajari. Siswa akan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang diberikan sebagai perwakilan untuk mengangkat tangan, ini akan mengembangkan hasrat dan

keinginan berhasil mereka. Hal ini didukung oleh pendapat Sianturi (2024) yang mengatakan bahwa “dengan menggunakan metode permainan saat belajar, dapat melatih kemampuan berpikir, kemampuan berkomunikasi, dan anak juga memiliki pengalaman baru”.

Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan ekspresi gembira dan kompetitif yang sehat untuk menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan seperti, siswa lebih cepat mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi untuk menemukan menyelesaikan soal matematika dengan semangat karena ingin mendapatkan poin bagi timnya yang menandakan kegiatan dalam pembelajaran ini menarik dan memicu motivasi intrinsik. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan oleh Pitriani et al., (2024) “Implementasi *game based learning* dapat membangun suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik untuk diikuti dimana pembelajaran yang awalnya monoton akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan memungkinkan meningkatkan minat, motivasi terhadap pembelajaran SD”.

Setelah permainan berakhir, pemberian poin dan pengakuan sebagai tim yang paling banyak menjawab menjadi bentuk penghargaan sederhana kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, lingkungan kelas dibuat kooperatif dan terbuka untuk bertanya, peneliti berperan sebagai fasilitator dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa merasa nyaman untuk mencoba tanpa takut untuk salah. Hal ini sesuai dengan penelitian Islam et al., (2024) yang menyebutkan “Lingkungan belajar yang menyenangkan dari permainan juga mendorong siswa untuk aktif, menggunakan akal, dan bersikap sportif”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah model pembelajaran *game based learning* “*clash of champions*” pada siswa kelas V.

Hasil data penelitian ini didapatkan dengan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angket diberikan sebagai *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest*

setelah diberi perlakuan. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *game based learning clash of champions* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan seperti metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, model pembelajaran *game based learning "clash of champions"* mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan peningkatan motivasi. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *game based learning "clash of champions"* sebanyak 20 dari 26 siswa atau 78% mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya 6

dari 26 siswa atau sekitar 23,07% yang mengalami peningkatan motivasi secara signifikan.

Berdasarkan hasil uji T menunjukkan bahwa nilai thitung \geq ttabel ($2,793 \geq 2,009$) dan nilai sig (2-tailed) $0,007 \leq 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning "clash of champions"* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *game based learning "clash of champions"* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat". Hal ini dapat dilihat dari siswa lebih aktif, tidak malu bertanya saat ada materi yang tidak dimengerti dan rata-rata nilai akhir hasil belajar siswa pada nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 54,61 dari pada kelas kontrol 48,80. Serta dibuktikan pada analisis uji t

dimana Ho ditolak dan Ha diterima dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, O., Achmad, W., & Sonia, A. U. (2024). Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V SDN 30 Palembang. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(2), 97–107. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.284>
- Assalamah, T. M. (2024). *Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru Viral Marketing Strategy Through Edutainment Content Clash of Champions by Ruangguru*. 7(3). <https://doi.org/10.1080/019722409032.....154>
- Edy, K. (2021). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas Abad 21 di Era Diprusi Digital Terhadap Generasi Milenial. *Repository.lainpalopo.Ac.Id*, 3.
- Handayani, S., W Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0"*. Edulitera.
- Helmiyah, S., & Verdian, A. (2024). Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP dan Model BERT. *Jurnal Pendidikan Rosalia*, 7(2), 138–149.
- Inayati, U. (2022). *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI*. 2, 356–363.
- Iskandar, A., Aimang, hasrat A., Risnanosanti, Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital* (A. Iskandar (ed.)). Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jevri, D. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (R. O. M (ed.)). Ruang Karya.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran

- Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Nugroho, C. (2020). *CYBER SOCIETY Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenadamedia Group.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>
- Sajudin, M. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Reward dan Punishment*. Wawasan Ilmu.
- Saputra, H., Anggana, A. A., Rismiadi, Y., & Mulyana, R. (2023). *Manajemen Perubahan Kurikulum di Era Digital*. Bintang Semesta Media.
- Sari, K. A., & Reftantia, G. (2024). *Hegemoni “ Clash of Champions Ruang Guru ” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif*. 130–145.
- Sianturi, R. I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Worldwall Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan the Influence of Game-Based Learning Model Assisted By Worldwall on Earth and Natural Events Material Towards the Learning Outc.* 3.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.)). Alfabeta, cv.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wayan Pitriani, N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Pertiwi, L. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Di SD Negeri 74 Palembang [Skripsi, Tidak Dipublikasikan]*. Universitas PGRI Palembang.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management*, 3(1), 104–116.
- Yeti. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5–8.
- Zubairi. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Zubaidi (ed.)). Penerbit Adab

