

PENGUNAAN GAME CLASH OF CHAMPIONS SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Heli Widiyanti¹, Guslinda², Eddy Noviana³

PGSD FKIP Universitas Riau

heli.widiyanti5335@student.unri.ac.id, guslinda@lecturer.unri.ac.id,

eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan game clash of champions sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi peta kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen tipe One Group Pretest-Posttest Design yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random. Instrument yang digunakan berupa tes. Hasil menunjukkan adanya peningkatan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan berupa game clash of champions sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi pet akelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test lebih besar dari rata-rata pre test. Rata-rata post test sebesar 81,10 yang berada pada kategori cukup baik, dan rata-rata pre test 63,00 yang berada pada kategori cukup. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata 60,50 dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game clash of champions sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi pet akelas IV efektif digunakan dan dapat dijadikan alternatif baru dalam evaluasi pembelajaran.

Keywords: Clash of champions, evaluasi pembelajaran, IPAS

ABSTRAK

This research aims to determine the effectiveness of using the game Clash of Champions as an evaluation of IPAS learning on map material for class IV elementary school students. This type of research uses a quantitative approach with the One Group Pretest-Posttest Design experimental method, which is an experimental study conducted on only one randomly selected group. The instrument used was a test. The results show an improvement before and after the treatment, which was in the form of the game Clash of Champions, as an evaluation of the IPAS learning material for the class IV elementary school pet class. This can be proven by the calculation results which show that the average post-test score is higher than the average pre-test score. The average post-test score was 81.10, which falls into the fairly good category, while the average pre-test score was 63.00,

which falls into the sufficient category. The N-Gain calculation results show an average score of 60.50, which falls into the fairly effective category. Based on the research results, it can be concluded that the use of the game Clash of Champions as an evaluation of IPAS learning material for class IV students is effectively used and can be considered a new alternative in learning evaluation.

Kata Kunci: cash of champions, evaluasi pembelajaran, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata Pelajaran yang menggabungkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dimana siswa dapat mempelajari fenomena lingkungan alam dan sosial yang saling berkaitan. Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan metode dan media yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran juga diperlukan metode atau variasi tidak hanya ujian tertulis. Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar. Evaluasi sering disamakan dengan ujian. Dalam (Asrul, dkk 2022) mengatakan evaluasi berkaitan dengan pengukuran dan penilaian, meskipun sebenarnya memiliki arti yang berbeda namun saling berkaitan, akan tetapi belum mencakup keseluruhan makna evaluasi.

Evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran (Rima dkk., 2021). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran seringkali siswa menganggap beban dan membosankan. Salah satu penyebabnya adalah model dan bentuk kuis yang digunakan terlalu monoton. Sebagai seorang pendidik mempunyai kebebasan untuk memilih bentuk evaluasi seperti apa yang akan digunakan pada pembelajaran dikelasnya. Pada umumnya bentuk yang biasa digunakan adalah ujian tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda dan esai. Berdasarkan isu yang diidentifikasi peneliti melakukan inovasi untuk evaluasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknik game yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPAS materi peta. Adapun materi peta pada penelitian ini yaitu peta kabupaten Indragiri Hulu.

Bagi siswa sekolah dasar kegiatan yang paling disukai adalah bermain. Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak tetapi juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangannya (Nur'Aini, 2022).

Game yang akan diterapkan sebagai evaluasi pembelajaran IPAS yaitu *Clash Of Champions*. *Game clash of champions* diadaptasi dari program yang diadakan oleh ruangguru dan di tayangkan pada youtube. Ruangguru merupakan sebuah *platform* belajar *online* di Indonesia. Game ini menggunakan mekanisme kompetisi antar siswa untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan pembelajaran. Adaptasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran dan kegiatan evaluasi tidak dirasa membosankan atau menakutkan bagi siswa, tetapi dirancang untuk menjadikan evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang

digunakan yaitu *One Group Pretest-posttest Design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu *pretest*(tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberikan *posttest*(tes akhir). Dengan tujuan mengetahui efektifitas penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi peta kelas IV sekolah dasar. Adapun desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest* dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
Pretest	Treatment	Posttest

Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan :

O₁ : Nilai Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

X : Treatment (perlakuan) yang diberikan

O₂ : Nilai Post-test (setelah diberi perlakuan)

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi peta dalam pembelajaran IPAS melalui tes. Penelitian ini menggunakan dua jenis tes yaitu *pretest*(tes awal) sebelum

diberikan perlakuan(*treatment*), dan *posttest*(tes akhir) untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi peta setelah diberikan perlakuan untuk memperoleh data akhir yang dianalisis.

Instrumen Penelitian

penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa tes. Tes dilakukan dengan *pretest*(tes awal) yang diberikan sebelum melaksanakan proses pembelajaran dan penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai maka akan dilaksanakan *posttest*(tes akhir). *Pretest* dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai pengetahuan siswa tentang peta pada pembelajaran IPAS, setelah diberi perlakuan dilakukan *posttest* untuk memperoleh data akhir yang akan dianalisis. Sebelum dilakukan *pretest*(tes awal) terlebih dahulu dilakukan beberapa tahap pengujian, adapun uji yang dilakukan sebagai berikut

1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur Tingkat kevalidan atau

kesahihan suatu instrument. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 30. Butir soal yang valid atau sah apabila mempunyai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ pada taraf signifikan 5% dengan $N = 30$ (N = jumlah responden uji coba), instrument dikatakan valid apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel } 90,361$).

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Statistik	
Jumlah soal	40
N (Jumlah responden uji coba)	30
Soal Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33. 34, 36, 39.
Jumlah	26

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah cukup baik (Arikunto, 2013). Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *alpha Cronbach*. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 30. Hasil perhitungan jika $\text{Alpha} > 0,90$ artinya reliabilitas sempurna. Jika alpha

antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi. Jika alpha 0,50 – 0,70 maka reliabilitas sedang. Jika alpha 0,50 maka reliabilitas tersebut rendah.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Statistik	
Cronbach Alpha	.913
Kesimpulan	Sempurna

3. Daya Pembeda

Menganalisis daya beda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan siswa yang termasuk kedalam kemampuan lemah/rendah dan kategori kuat/tinggi presentasinya. Adapun untuk menghitung daya beda menggunakan IBM SPSS statistic 30.

Tabel 4. Kriteria daya beda

Daya Beda	Klasifikasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,0$	Sangat Buruk

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda diperoleh 28 soal dengan kriteria baik, 5 soal dengan kriteria cukup, dan 7 soal dengan kriteria buruk.

4. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak sukar dan tidak juga terlalu mudah. Untuk mengetahui Tingkat kesukaran suatu soal pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS statistic versi 30. Untuk tingkat kesukaran pada suatu soal maka dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Tingkat kesukaran

Indeks Kesukaran	Interpretasi
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$0,30 < IK \leq$	Sedang
$0,00 < IK \leq$	Sukar

Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No soal	Interpretasi
3, 7, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 27	Mudah
1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 14, 17, 18, 21, 22, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	Sedang
11, 29	Sukar

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 022 Bukit Lingkar, Kabupaten Indragiri Hulu pada tahun ajaran 2024/2025. Adapun populasi yang digunakan yaitu siswa kelas IV SDN 022 Bukit Lingkar. Dan sampel diambil dengan cara menggunakan purposive

sampling, yaitu berfokus pada kelas yang memiliki kriteria tertentu (Sugiyono, 2019) sampel dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas IV SDN 022 Bukit Lingkar dengan menggunakan satu kelas eksperimen.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2021). Adapun analisis data yang dipakai dalam penelitian ini melalui uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji N-Gain. Setelah melakukan uji prasyarat kemudian dilakukan uji hipotesis (paired sample t-test).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, karena uji hipotesis dapat digunakan jika data tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil memiliki varian yang sama (Sianturi, 2022). Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari

penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran.

Uji hipotesis Paired sample t-test atau disebut juga uji T merupakan salah satu metode uji hipotesis dengan karakteristik data tidak bebas berpasangan. Pada penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Dasar pengambilan Keputusan pada uji hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila $\text{sig}(2\text{-tailed}) < 0.05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan jika $\text{sig}(2\text{-tailed}) > 0.05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

F. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 022 Bukit Lingkar Kabupaten Indragiri Hulu yang terdiri dari 20 siswa. Uji coba instrument dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa 30, menggunakan 40 butir soal pilihan ganda, kemudian digunakan 26 soal yang valid untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std Dev
Pre	20	38	76	63,00	9,392
Post	20	73	92	81,10	5,776

Valid	20
N	

Dari tabel diatas diperoleh rata-rata pretest 63,00 yang termasuk dalam kategori kurang dan rata-rata posttest 81,10 dalam kategori baik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak sebelum melakukan uji hipotesis. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Dengan ketentuan jika hasil signifikan > 0.05 maka data bersifat normal dan jika signifikan < 0.05 maka data bersifat tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS ststistic versi 30

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	Df Sig
Hasil	Pre	.931	20 .162
	Post	.920	20 .114

Sumber: Pengolahan Data Oleh Peneliti.

Dari tabel diatas dapat diambil Keputusan uji normalitas pretest dengan sig 0,162 dan posttes dengan sig 0,114 dengan ketentuan Shapiro wilk > 0,05. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji N-Gain. Adapun uji normalitas dan uji N-Gain dapat disimpulka bahwa data berdistribusi normal dan efektif. Uji hipotesis dilakukan untuk mngetahui efektivitas *game clash of champions* dapat dijadikan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran IPAS materi Peta kelas IV Sekolah Dasar Negeri 022 Bukit Lingkar dengan taraf signifikan 5%. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji T atau uji paired sample t test menggunakan bantuan SPSS versi 30.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Paired Sample Test						
Paired Differences						
		95% confidence interval of the difference		Significance		
		Lower	Upper	t	df	One Sided Two sided p
Pre	-	-	-	-	19	.001
Post	22.723	13.477	8.195			.001

Sumber : Pengolahan Data Oleh Peneliti

Hasil uji diatas menunjukan hasil signifikan *two-sided p* atau sama

dengan 2-tailed sebesar 0.001 maka didapatkan hasil signifikan 5% (0,05). Tabel diatas menunjukan nilai sig(2-tailed) $0,001 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan penggunaan teknik *game clash of champions* efektif meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan sebagai alternatif baru evaluasi pembelajaran.

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS materi Peta kelas IV, peserta didik setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh peserta didik.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistic				
	N	Min	Max	Mean
Ngain Score	20	.16	1.00	.6051
Ngain (%)	20	15.79	100.00	60.50
Valid N	20			

Sumber : Hasil Pengolahan Data Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain menunjukan bahwa nilai rata-rata pada data *pretest* dan *posttest* adalah 60,50. Dilihat pada tabel kategori efektivitas N-Gain

maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi pet akelas IV SD Negeri 022 Bukit Lingkar efektif atau dapat digunakan.

Penelitian ini membahas penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi peta kelas IV sekolah dasar. Evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions* mengadopsi dari lomba cerdas cermat yang dapat menjadikan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, kompetitif, dan interaktif. Berikut merupakan alur penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions* yang dilakukan oleh peneliti.

Berikut ini adalah cara yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan metode cerdas cermat dalam pembelajaran menurut (Sari, dkk 2018)

1. Guru Menyusun materi pembelajaran yang harus diberikan dalam jangka waktu tertentu.

2. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar yang sudah ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran materi peta
3. Guru meminta siswa mempelajari Kembali materi yang akan dijadikan bahas evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions*.
4. Guru menyiapkan pertanyaan berdasarkan cakupan materi yang telah dipelajari.
5. Guru menentukan mekanisme pelaksanaan evaluasi pembelajaran *game clash of champions*, peraturan permainan, dan membentuk kelompok.
6. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan penggunaan *game clash of champions*.

Adapun cara evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions* sebagai berikut: 1) Permainan dilakukan secara berkelompok. Pertanyaan akan diberikan melalui tampilan proyektor. 2) setiap kelompok diberikan waktu 30 detik untuk mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompoknya. 3) Perwakilan kelompok maju ke depan

untuk melaporkan jawaban kepada guru secara rebutan. Siswa yang paling cepat dengan jawaban benar mendapat poin 5 dan tercepat kedua 4 dan seterusnya. Jika jawaban salah mendapat poin 0.

Proses evaluasi pembelajaran menggunakan teknik *game clash of champions* ini memiliki dampak positif yaitu mengurangi kecemasan siswa karena siswa tidak merasa diuji, tetapi merasa sedang bermain. Hal ini menurunkan tekanan mental dan meningkatkan kenyamanan dalam menjawab soal Latihan. Meningkatkan motivasi, berfikir kritis dengan kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk tampil maksimal. Kolaborasi dan sportivitas siswa juga akan tumbuh dimana siswa belajar bekerjasama dengan tim dan menghargai proses.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS materi peta kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan *game clash of champions* efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan

Vani dkk, (2024) penggunaan metode *team games tournament* (TGT) berbasis *clash of champions* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Game ini memiliki pengaruh signifikan dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran evaluasi pembelajaran merupakan sebuah tahapan yang harus dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar selalu dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran atau perubahan tingkah laku dari belum mampu atau tidak mampu menjadi mampu (Eddy, 2018). Dalam mencapai kesuksesan dalam sebuah pembelajaran seorang guru sangat berperan penting (Putri dkk., 2023). Evaluasi pembelajaran memiliki kebermanaknaan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik sehingga dapat memantau, mengidentifikasi, menganalisis dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran.

Selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions* dilakukan juga pengamatan atau observasi terkait aktivitas siswa. Dari hasil lembar observasi aktivitas siswa, didapatkan hasil pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *game clash of champions* dapat dikategorikan sangat baik. Penekanan pembelajaran bukan sebatas pada upaya menjelajahi siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan diarahkan agar mereka memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya (Guslinda & Witri, 2018). Siswa menunjukkan penguasaan materi melalui keberhasilan menyelesaikan tantangan dalam *game clash of champions*. Keterlibatan seluruh siswa saat pelaksanaan game sangat aktif, kolaborasi yang dilakukan dengan sesama kelompok dalam komunikasi terlihat sangat baik. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran (Moh. Eko, 2016).

Penggunaan teknik *game clash of champions* dalam evaluasi pembelajaran IPAS membuat siswa lebih aktif, tidak membosankan, dan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran menggunakan teknik *game clash of champions* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik (Khairudin, 2024). Peserta didik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran baik individual ataupun kelompok yang terjadi selama permainan berlangsung dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis, mengidentifikasi dan memutuskan suatu tindakan. Selain itu lingkungan belajar yang kompetitif meningkatkan kepercayaan diri peserta didik yang menghasilkan meningkatnya hasil belajar (Khairudin, 2024). Selain itu *clash of champions* yang diterapkan sebagai evaluasi pembelajaran ini memuaskan bagi siswa. Peserta didik mampu merekam atau mengingat Kembali pengalaman belajar melalui game ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadhifa Najla (2024) yang menyatakan bahwa penerapan

metode *game clash of champions* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran di kelas. Dengan menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran yang diterapkan di kelas memiliki dampak yang cukup signifikan bagi peserta didik. Teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya (A.M.Irfan, dkk 2019). Penggunaan *game clash of champions* memberikan kontribusi positif dalam proses evaluasi pembelajaran karena dirancang dengan unsur evaluasi formatif, dimana siswa secara aktif menjawab soal-soal terkait topik pembelajaran yaitu peta melalui interaksi permainan yang menyenangkan dan menantang.

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah pengukuran yang diperlukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran (Mayangsari dkk, 2024). Setelah melakukan penelitian di SDN 022 Bukit Lingkar terlihat bagaimana

evaluasi pembelajaran sangat diperlukan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pada penelitian ini evaluasi dilakukan menggunakan teknik *game clash of champions* yang diadaptasi dari sebuah *game show* yang diadakan oleh platform Pendidikan online Indonesia yaitu ruangguru yang ditayangkan di youtube. Pada hasil evaluasi pertemuan pertama dan kedua hasil setiap kelompoknya mengalami peningkatan. Selain itu siswa juga menunjukkan perkembangan keaktifan yang signifikan. Dimulai dari siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran, Ketika evaluasi pembelajaran menggunakan teknik *game clash of champions* siswa sudah berani untuk berkontribusi aktif untuk menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan kelompoknya. Menurut Khairudin (2024) dengan memainkan game ini, peserta didik akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk membuat rencana, bertindak cepat, dan menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah. Selain itu penggunaan *game clash champions* dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Motivasi adalah salah satu elemen yang paling penting dalam pengajaran yang efektif. Pembelajaran diikuti oleh siswa yang termotivasi untuk menjadi benar-benar menyenangkan. Siswa termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi belajar dan menyerap dan mengingat lebih dari itu. Motivasi sebagai proses internal yang memungkinkan, membimbing dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Erlisnawati, 2016).

Berdasarkan hasil pada penelitian ini setelah dilakukan *pretest*, diberikan perlakuan, kemudian diukur hasilnya pada *posttest* yang menunjukkan bahwa teknik *game clash of champions* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 022 Bukit Lingkar ini efektif atau dapat digunakan sebagai alternatif baru dalam evaluasi pembelajaran. Penemuan ini juga didukung oleh beberapa penelitian mengenai penggunaan *game educandy* sebagai evaluasi pembelajaran, penggunaan Quizziz sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menyatakan bahwa game tersebut efektif digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari

beberapa penelitian terdahulu dapat dijadikan pembandingan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan dengan metode mengisi soal pada lembar kerja siswa tetapi juga dapat dilakukan dengan media atau metode lain.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa teknik game clash of champions dapat dijadikan sebagai alternatif baru dalam evaluasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi pet akelas IV SDN 022 Bukit Lingkar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan hasil sig(2-tailed) 0,001 maka dapat di dapatkan hasil signifikansi 5% (0,05). Yang mana $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M.Irfan Taufan Asfar, A.M.Iqbal Akbar Asfar, M. F. H. (2019). *Teori Behaviorisme*.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). PT. Rineka Cipta.
- Asrul, Hasan Saragih, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran* (A. Yunus (ed.); 1st ed.). Perdana Publishing.
- Erlisnawati. (2016). Masalah Motivasi Belajar Siswa SD Pada IPS. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(2), 89–97.
- Guslinda, G., & Witri, G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31258/jta.v1i1.1-13>
- Khairudin, M. (2014). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Berbasis Game Class Of Champions Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 36–45.
- Moh. Eko Nasrulloh, N. M. I. A. (2016). *Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Pembelajaran Proyek*. 6(2), 1–23.
- Noviana Eddy, M. N. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 204–210.
- Nur'Aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, & Eka Widyanti. (2024). Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 285–294. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1572>
- Putri, F., Zakir, S., Djambek, D.,

- Alamat, B., Kampus, :, Jalan, I.
I., Aur, G., Putih, K., Agam, K., &
Barat, S. (2023). Mengukur
Keberhasilan Evaluasi
Pembelajaran: Telaah Evaluasi
Formatif Dan Sumatif Dalam
Kurikulum Merdeka. *Jurnal
Pendidikan Sosial Humaniora*,
2(4), 172–180.
[https://doi.org/10.30640/dewanta
ra.v2i4.1783](https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783)
- Rima, L., Bahasa, J. P., & Vol, S. I.
(2021). *Lingua Rima: Jurnal
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia Vol. 10 No. 1 Januari
2021*
[http://jurnal.umt.ac.id/index.php/l
grm](http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm). 10(1), 55–63.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas
sebagai syarat pengujian
analisis. *Jurnal Pendidikan,
Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1),
386–397.
[https://doi.org/10.53565/pssa.v8i
1.507](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507)
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode
Penelitian Pendidikan* (Dr.
Nuryono April (ed.); 3rd ed.).
ALFABETA, cv.
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode
Penelitian Pendidikan(Kuantitatif,
Kualitatif, Kombinasi, R&D dan
Penelitian Pendidikan* (M. . Dr.
Nuryanto Apri S.Pd, S.T. (ed.);
ke-3). ALFABETA, cv.
- Vani Mar'atul Jannah, Luthfiyati
Nurafifah, A. S. (2024). *Metode
team games tournament
berbasis clash of champions
untuk meningkatkan hasil belajar
dan motivasi*. 23, 44–54.