Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

# PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI IPAS KELAS V SDN 78 PALEMBANG

**Fenti Ferorandika[1*], Muhammad Juliansyah Putra[2], Laili Rosita[3]**
[1*,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[2] Sekolah Bisnis dan Manajemen (SBM), Institut Teknologi Bandung
[*]Email: ferorandikafenti@gmail.com, Juliansyah.putra@sbm-itb.ac.id, lailirosita@univpgri-palembang.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5472

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 78 Palembang yang ditandai dengan kurangnya interaksi, partisipasi, serta keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbasis permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain *posttest-only nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 78 Palembang. Sampel penelitian terdiri dari kelas VA dan VB yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh nilai thitung 11.593 > ttabel 2,009 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Clash of Champions* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 78 Palembang.

**Kata Kunci:** *Clash of Champions*, Model *Game Based Learning*, Keaktifan Belajar, IPAS.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar mampu menemukan pengetahuannya sendiri. Di era digital ini, peserta didik perlu dibekali keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), kreatif (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) yang dikenal dengan istilah 4C (Sukmawati et al., 2024). Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan tersebut. Pada tahap sekolah dasar ini, siswa berada pada masa perkembangan kognitif konkret, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar langsung agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Susanto et al., 2024).

Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan karena siswa diberi peluang untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Tiyas & Wardhani, 2024) . Melalui penerapan model pembelajaran yang menarik, guru dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, mendorong interaksi antar siswa, serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Budiasningrum et al., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran inovatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan minat dan keaktifan belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Game Based Learning* (GBL). Model pembelajaran ini menggabungkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

mendorong keterlibatan aktif siswa (Palupi & Suaedi, 2025). Pendekatan ini membantu siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan kompetisi sehat. Dalam konteks penelitian ini, model *Game Based Learning* dikembangkan dengan bantuan permainan *Clash of Champions*. *Game clash of champions* merupakan adaptasi dari program Ruangguru yang ditayangkan di YouTube, yang menggunakan sistem kompetisi antara siswa untuk menjawab soal-soal terkait materi pembelajaran (Widiyanti et al., 2025). Melalui permainan ini, siswa diajak untuk menyelesaikan tantangan-tantangan pembelajaran dengan cara yang interaktif, sehingga mereka lebih antusias dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Widyasari et al., 2021). Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan dan mengoptimalkan pengembangan potensi belajar siswa dengan kualitas yang baik (Aresty & Suparno, 2023). Menurut Sholeh & Aini (2023) Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lima aspek keaktifan belajar siswa, yaitu kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan guru, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang aktif cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi, sering bertanya, memberikan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi maupun kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 78 Palembang pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V, ditemukan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyak siswa yang tidak berpartisifasi aktif dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan, dan banyak siswa yang tidak memahami materi yang diajarkan, sehingga tampak pasif saat belajar. Selain itu, kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran berbasis *game* yang belum pernah digunakan, turut memengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti et al., 2025) dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning "Clash Of Champions"* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat" memiliki pengaruh yang positif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sedangkan dalam penelitian yang berjudul (Aditya, 2024) "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan" membuktikan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemardekaan.

Model *Game Based Learning* dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun, kedua penelitian ini sudah banyak dilakukan dalam penelitian lain. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa dengan menerapkan permainan *Clash Of Champions* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku kaya alamnya di kelas V SDN 78 Palembang yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Clash Of Champions* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi IPAS Kelas V SDN 78 Palembang".

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *posttest-only nonequivalent control group*

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

*design*. Melalui rancangan ini, peneliti membandingkan tingkat keaktifan belajar siswa antara kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model *Game Based Learning* berbasis permainan *Clash of Champions* dengan kelompok kontrol yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kemiripan nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol, di mana masing-masing kelas berjumlah 26 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen angket (kuesioner) tertutup berskala Likert untuk mengukur indikator keaktifan belajar siswa, serta teknik dokumentasi sebagai bukti visual dan administratif. Sebelum digunakan, instrumen angket telah melewati uji coba validitas dengan teknik korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Selanjutnya, teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas (Levene's Test), serta uji hipotesis menggunakan analisis statistik Independent Sample T-Test melalui program SPSS.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sebelum diberikan perlakuan *(treatment)*, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah, sehingga peneliti menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Clash of Champions* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga pertemuan untuk kelas eksperimen dan tiga pertemuan untuk kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Clash of Champions*, sedangkan pada kelas kontrol digunakan metode pembelajaran konvensional. Di akhir kegiatan, kedua kelas diberikan angket yang sama sebagai tes akhir untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen kepada dosen validator terhadap 20 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar. Kemudian dilakukan uji coba instrumen di kelas V D dengan memperoleh 17 butir pertanyaan yang valid. Setelah instrumen dinyatakan valid, lembar angket kemudian digunakan dalam pengumpulan data pada kelas eksperimen (V A) dan kelas kontrol (V B), dengan jumlah masing-masing sebanyak 26 siswa.

**Tabel 1. Rata-rata Angket Keaktifan Belajar Siswa**

| Kelas | Jumlah Siswa | Rata-rata Skor | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| Kontrol | 26 | 67,88 | 68% | Cukup Aktif Belajar |
| Eksperimen | 26 | 80,15 | 80% | Sangat Aktif Belajar |
| Jumlah | 52 | | | |

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen, diperoleh rata-rata skor keaktifan belajar kelas kontrol sebesar 67,88 yang berada pada kategori cukup aktif, sedangkan rata-rata skor keaktifan belajar kelas eksperimen sebesar 80,15 yang berada pada kategori sangat aktif belajar.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen**

| Rentang Skor | Kategori | Frekuensi (F) | Persentase (%) |
|---|---|---|---|
| 80–100 | Sangat Aktif Belajar | 15 | 57,69 |
| 70–79 | Aktif Belajar | 11 | 42,31 |
| 60–69 | Cukup Aktif Belajar | 0 | 0,00 |
| Jumlah | | 26 | 100 |

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat aktif belajar, yaitu sebanyak 15 siswa (57,69%). Selain itu, terdapat 11 siswa (42,31%) yang berada pada kategori aktif belajar, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup aktif belajar. Dengan rata-rata skor sebesar 80,15, keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat aktif belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan partisipasi yang tinggi selama.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Kelas Kontrol**

| Rentang Skor | Kategori | Frekuensi (F) | Persentase (%) |
|---|---|---|---|
| 80–100 | Sangat Aktif Belajar | 1 | 3,85 |
| 70–79 | Aktif Belajar | 7 | 26,92 |
| 60–69 | Cukup Aktif Belajar | 18 | 69,23 |
| Jumlah | | 26 | 100 |

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori cukup aktif belajar yaitu sebanyak 18 siswa (69,23%). Selanjutnya, terdapat 7 siswa (26,92%) yang berada pada kategori aktif belajar, dan hanya 1 siswa (3,85%) yang berada pada kategori sangat aktif belajar.

**Analisis Data**

**1. Uji Normalitas**

**Tabel 4. Uji Normalitas Posttest Angket Keaktifan Belajar**

Tests of Normality

| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kelas | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai | Posttest Eksperiment | .096 | 26 | .200* | .964 | 26 | .484 |
| | Posttes Kontrol | .157 | 26 | .099 | .945 | 26 | .177 |

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table diatas, hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,096. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

**2. Uji Homogenitas**

**Tabel 5. Uji Homogenitas Posttest Angket Keaktifan Belajar**

Test of Homogeneity of Variance

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Nilai | Based on Mean | 1.846 | 1 | 50 | .180 |
| | Based on Median | 1.143 | 1 | 50 | .290 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.143 | 1 | 40.956 | .291 |
| | Based on trimmed mean | 1.624 | 1 | 50 | .208 |

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas menggunakan *levene statistic* baris pertama *based on mean* yaitu 1,846 sedangkan nilai signifikan sebesar 0,180 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

**3. Uji Hipotesis**

**Tabel 6. Hasil Uji Independent t-test**

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | | | | | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | F | Sig. | t | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| Hasil | Equal variances assumed | 1.846 | .180 | 11.593 | 50 | .000 | 12.269 | 1.058 | 10.144 | 14.395 |
| | Equal variances not assumed | | | 11.593 | 45.345 | .000 | 12.269 | 1.058 | 10.138 | 14.400 |

Berdasarkan table diatas, hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_0$ ditolak dan H*a* diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelas yang mengguankan model *Game Based Learning* berbasis *Clash of Champions* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Clash of Champions* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada materi IPAS kelas V SDN 78 Palembang.

**PEMBAHASAN PENELITIAN**

Berdasarkan hasil penelitian, keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat antusias mengikuti permainan *Clash of Champions*, aktif berdiskusi, bekerja sama, serta berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Suasana kelas juga tampak lebih hidup karena sebagian besar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Darwin et al, (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Sebaliknya, pada kelas kontrol, pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau berdasarkan indikator keaktifan belajar, pada indikator pertama yaitu kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan guru, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan komunikasi yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, merespon, serta berinteraksi langsung dengan guru selama kegiatan berlangsung, sehingga interaksi menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada indikator kedua, yaitu keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam permainan dan diskusi kelompok. Keterlibatan ini terjadi karena adanya unsur permainan yang menuntut partisipasi siswa secara langsung, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga sebagai pelaku dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator ketiga yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, peningkatan keaktifan siswa disebabkan oleh adanya kerja sama dalam kelompok serta kesempatan untuk bertukar

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

pendapat. Model *Game Based Learning* mendorong interaksi antar siswa, sehingga siswa lebih berani menyampaikan ide dan terlibat dalam diskusi.

Pada indikator keempat, yaitu keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan. Hal ini disebabkan karena suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan melalui permainan mampu mengurangi rasa takut atau cemas siswa, sehingga siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Adapun pada indikator kelima, yaitu kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, peningkatan terjadi karena adanya unsur tantangan dalam permainan yang memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Siswa menjadi lebih fokus dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan karena ingin mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, keaktifan siswa pada setiap indikator menunjukkan hasil yang lebih rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran konvensional cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga interaksi, partisipasi, serta motivasi belajar siswa belum berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Garang et al., 2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif karena keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Ervina et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengandung unsur permainan *(game-based learning)* mampu meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, karena melalui penambahan elemen permainan, pembelajaran menjadi lebih manarik dan menantang sekaligus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreaktifitas.

Selain itu, menurut Wahyuni (2025), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan permainan *Clash of Champions* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, keaktifan belajar harus didukung dengan model pembelajaran yang tepat seperti model *Game Based Learning*, karena model ini menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Berdasarkan deskripsi tersebut, masing-masing indikator pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih baik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian oleh (Yulianti et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam aspek partisipasi dan interaksi. Selain itu (Aditya, 2024), penelitian oleh juga menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, menunjukkan perbedaan tingkat keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test yang menunjukkan bahwa nilai t_hitung 11.593 > t_tabel 2,009 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis permainan *Clash of Champions* berpengaruh terhadap keaktifan belajar kelas V SDN 78 Palembang. Hal ini karena model *Game Based Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik saat berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, maupun ketika menjawab pertanyaan yang diberikan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Aditya, M. N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Mtsn 1 Lamongan*. Universitas Islam

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Aresty, A. D., & Suparno. (2023). Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis). *Jurnal Ringkang*, *3*(3), 449–454.

Budiasningrum, R. S., Setiawan, J., & Efendi, A. S. (2025). Pentingnya Pemilihan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *5*(2), 295–304.

Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Journal Of Social Science Research*, *4*(5), 5066–5076.

Ervina, Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 15851–15856.

Garang, A., Fahri, M., Fitri, N., Hikmah, N., Muhaimin, R., Jannah, R., & Wahyudi, A. A. (2026). Strategi Pembelajaran Active Learning Dalam Meningkatkan Partisifasi Siswa Di SMA Negeri 1 Panyabungan Selatan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 44–58.

Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinstik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 13123–13131.

Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(4), 1686–1692.

Sukmawati, Goo, A. Y., Amus, S., Alanur, S. N., & Septiwiharti, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Abad 21 Melalui Keterampilan 4C. *An Nafi': Multidisciplinary Science*, *1*(2), 12–27. Https://Edujavare.Com/Index.Php/Rmi/Index

Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 689–706.

Tiyas, S. W., & Wardhani, I. S. (2024). Model Pembelajaran Inovatif: Trend Pembelajaran Jaman Sekarang. *Jurnal Media Akademik*, *2*(11), 1–12.

Wahyuni, S. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI. *Journal Of Education*, *3*(1), 97–103.

Widiyanti, H., Guslinda, & Noviana, E. (2025). Penggunaan *Game Clash Of Champions* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi Peta Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 260–273.

Widyasari, D. A. A., Purnamasari, V., & Darsimah. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Cooperative Learning Tipe Stad Pada Pembelajaran Tema 9 Kelas V SD Negeri 1 Tamanroje Tahun Pelajaran 2020/2021. *Wawasan Pendidikan*, *1*(2), 171–180.

Yulianti, S., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning "Clash Of Champions" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sdit A Ba Ta Tsa Lahat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 2548–6950.