



PENGARUH STRATEGI JOYFUL LEARNING BERBANTUAN GAME CLASH OF CHAMPIONS TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 10 BANDAR LAMPUNG

Desti Lara Anjani¹, Ruswanto², Hasan Sastra Negara³

^{1,2} Prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Uin Raden Intan Lampung

³PGMI, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

destilara9@gmail.com¹, Ruswanto@radenintan.ac.id², Hasansastranegara@radenintan.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-03-2026

Disetujui: 24-04-2026

Kata Kunci:

Strategi Joyful Learning
Game Clash Of
Champions
Pemahaman Konsep

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi joyful learning berbantuan game clash of champions terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di kelas IV MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen tipe *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas Kontrol. Dengan teknik pengambilan data dengan menggunakan tes pemahaman konsep Pendidikan Pancasila berupa soal esai. Berdasarkan pengolahan data hasil analisis uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa kedua kelas sampel tersebut normal dan homogen. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *joyful learning* berbantuan game *Clash of Champions* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung.

Abstract: This research is motivated by the low understanding of the concept of Pancasila Education in students. This research aims to determine the influence of joyful learning strategies assisted by clash of champions games on the understanding of the concept of Pancasila Education in class IV MIN 10 Bandar Lampung. This study uses a quasi-experimental research of the *Non-Equivalent Control Group Design* type. This research consists of two groups of class IV B as an experimental class and class IV A as a Control class. With a data collection technique using an understanding test of the concept of Pancasila Education in the form of Essay questions. Based on the data processing of the results of the Normality and Homogeneity Test Analysis, it was obtained that the two sample classes were Normal and Homogeneous. The hypothesis test used an independent sample t-test with a significance level of 0.05 showing a Sig. value of $0.000 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that the joyful learning strategy assisted by the Clash of Champions game has a significant effect on the understanding of the concept of Pancasila Education for grade IV students of MIN 10 Bandar Lampung.

A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, memaksa peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan akademis tetapi menuntut juga untuk mengembangkan keterampilan pemahaman konsep (Amalia et al., 2024). Pendidikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga harus praktis agar peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Tantangan tersebut termasuk kurang strategi pembelajaran yang inovatif. Tekanan

belajar yang tinggi akibat pembelajaran yang kurang menarik, peserta didik cenderung merasa bosan serta kurang berperan aktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini diperburuk oleh strategi pembelajaran yang cenderung pasif, dimana peserta didik hanya menerima informasi tanpa adanya interaksi berarti. Peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan yang menyebabkan mereka kehilangan minat dan antusiasme untuk mengikuti pelajaran (Siregar et al., 2024).

Pendidikan adalah usaha terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Syofnidah Ifrianti, 2023). Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan atau rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Novi Wijayanto, 2025).

Strategi *joyful learning* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu jenis dari game adalah *game Clash of Champions* sebuah game pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game show* edukasi dan kompetensi akademik (Putri & Aldino, 2026). yang bertujuan terhadap pemahaman konsep peserta didik, membangun suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Nursamsiyah et al., 2025). Menurut Anderson dan Krathwohl ada tujuh Indikator pemahaman konsep terdiri dari Menafsirkan (*Interpreting*), Mencontohkan (*exemplifying*), Mengklasifikasikan (*Classifying*), Merangkum (*Summarizing*), Menyimpulkan (*inferring*), Membandingkan (*comparing*), dan Menjelaskan (*explaining*) (Janah & Hidayati, 2025). Pemahaman adalah kemampuan menyerap dan memahami arti dari materi yang dipelajari. Ini mencakup sejauh mana peserta didik dapat menerima, menyerap, dan mengerti pelajaran yang diberikan, serta memahami apa yang mereka baca, lihat, alami, dan rasakan (Maula et al., 2025).

Pemahaman konsep berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Strategi pembelajaran selama ini belum terfokus pada strategi pembelajaran *joyful learning* (Mahmudi & Arief, 2025) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Indonesia, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan pada saat pra penelitian yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung, menunjukkan masalah yang dihadapi peserta didik saat mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan mereka kurang berani dalam menyampaikan pendapat maupun menanyakan materi yang belum dipahami peserta didik

Melalui kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik wali kelas IV MIN 10 Bandar Lampung mengenai proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, beliau mengatakan bahwasanya pada saat kegiatan pembelajaran masih belum menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan masalah peserta didik. Dalam strategi pembelajaran yang menjadi dasar pertimbangan adalah belajar itu sendiri, karena tujuan yang hendak dicapai adalah berupa perubahan tingkah laku peserta didik.

Tabel 1 Nilai Hasil Ulangan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Kelas	Nilai		Jumlah Peserta didik
	Nilai <75	Nilai ≥75	
IV A	19	19	38
IV B	25	13	38
IV C	23	14	37
Persentase	58,9%	41,9%	100%
Total	66	47	113

Sumber: Dokumentasi nilai hasil ulangan harian peserta didik kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila tahun pelajaran 2025/2026

Berdasarkan data hasil ulangan tengah sumatif, diketahui bahwa dari peserta didik kelas IV, sebanyak peserta didik (58,9%) memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) , Sementara peserta didik (41,9%) berhasil mencapai atau melampaui KKTP. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik masih memerlukan peningkatan. Dari data perolehan nilai Pra Penelitian, menunjukkan bahwa tingkat

pemahaman konsep peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Bahwa pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran PPKN tergolong rendah.

Penelitian tentang strategi *joyful learning* bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Penelitian sebelumnya banyak memberikan fokus pada aspek minat dan motivasi dan hasil belajar. Terdapat juga beberapa *research* yang memberikan fokus pada pengaruh strategi *joyful learning* terhadap pemahaman konsep. *Research-research* tersebut secara umumnya berkaitan. Penelitian yang dilakukan oleh khadillah menjelaskan bahwa penggunaan strategi tersebut dapat mempengaruhi kognitif peserta didik hal ini dibuktikan dengan beraninya peserta didik mengemukakan pendapat, menjelaskan materi dengan bahasanya sendiri. Hasilnya kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, strategi *joyful learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Maulidiyah, Eka, and Atjo *Joyful learning* dapat Menciptakan keadaan pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan (Maulidiyah et al., 2025). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil penelitian strategi *Joyful learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik Penelitian Nahdatul Amna dan Karina wanda dkk *joyful learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Amna & Wanda, 2024).

Penelitian tentang strategi *joyful learning* telah banyak dilakukan dan menjadi fokus dalam bidang pendidikan (Hidayati et al., 2023). Hasil penelitian sebelumnya umumnya menunjukkan bahwa strategi *joyful learning* mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih cenderung berfokus pada aspek afektif dan hasil belajar secara umum, serta belum secara spesifik mengkaji pemahaman konsep sebagai kemampuan kognitif yang mendalam.

Selain itu, integrasi strategi *joyful learning* dengan media permainan edukatif yang inovatif masih terbatas. Penggunaan *game* seperti *Clash of Champions* sebagai media pembelajaran

dalam mendukung strategi *joyful learning* juga belum banyak diteliti, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, terdapat *research gap* berupa belum optimalnya kajian mengenai pengaruh strategi *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* terhadap pemahaman konsep pendidikan pancasila yang menjadi fokus utama penelitian ini. Bagaimanapun penelitian lebih lanjut tentunya sangat diperlukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kolaboratif untuk meningkatkan pemahaman konsep.

B. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-experimental dengan model pretest-posttest control group design. (Sugiyono, 2019). Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung, dengan sampel sebanyak 76 peserta didik yang terdiri dari kelas IV A (kontrol) dan IV B (*eksperimen*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Analisis data meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (F-test), dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Data nilai pemahaman konsep Pendidikan Pancasila diperoleh dengan melakukan uji coba soal yang terdiri dari 25 soal urain materi makna NKRI Pada peserta didik diluar

populasi. Responden yang digunakan yaitu peserta didik kelas V C MIN 10 Bandar Lampung yang terdiri dari 36 responden. Data hasil uji coba tersebut dianalisis untuk mengetahui karakteristik setiap butir soal yang meliputi, validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

1) Uji Validitas

a) Uji Validitas Isi

Uji validitas instrumen tes pemahaman konsep Matematika pada penelitian ini menggunakan validitas isi dan konstruk. Instrumen penelitian yang akan diuji cobakan sebelumnya harus memenuhi kriteria kesesuaian baik sebelumnya harus memenuhi kesesuaian baik materi maupun indikator, oleh karena itu soal instrumen perlu melalui tahap validasi isi. Instrumen yang telah melewati tahap validasi isi kemudian dapat dilanjutkan untuk diuji coba pada kelas yang telah ditentukan diluar populasi. Setelah diuji validitas isi dilakukan, maka dilanjutkan dengan uji validitas konstruk menggunakan IBM SPSS Statistics 25.

b) Uji Validitas Konstruk

Uji validitas dilakukan dengan tujuan menilai sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur aspek yang diinginkan.(Fitriyah, 2023) Tujuan Validator dalam penelitian ini adalah memvalidasi soal, menilai sejauh mana kesesuaian soal dengan indikator dan menentukan kevalidan serta kelayakan soal tersebut untuk digunakan mengukur pemahaman konsep.

Berdasarkan perhitungan pada soal tes maka terdapatlah 5 item soal yang tergolong tidak valid dari 25 item soal yang diuji cobakan (r_{hitung} 0,325). Kriteria yang digunakan pada validitas soal nomor item soal tersebut dapat mengukur apa yang diukur, dan untuk item nomor 5,,10,11, dan 13,21, dibuang karena item tersebut tidak dapat diukur sehingga item soal tersebut tidak dapat diujikan kepada sampel penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Tujuan uji Reliabilitas adalah untuk menilai sejauh mana instrumen tersebut

konsisten sebagai alat pengukuran, sehingga hasil pengukuran dapat diandalkan.(Forester et al., 2024)

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas Statistik	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N Of Item</i>
0,750	25

Berdasarkan tabel 4.2 Diatas dari 25 item soal *cronbach' alpha* diperoleh 0,750 diinterpretasikan baik sehingga butir soal reliabel dan memiliki konsistensi sebagai alat ukur, sehingga pengukuran dapat dipercaya dan layak untuk dipakai sebagai alat pengukur terhadap pemahaman konsep peserta didik.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesulitan pertanyaan melibatkan evaluasi elemen-elemen tes untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat kesulitannya.dapat disimpulkan bahwa terdapat 25 butir soal dengan kategori Sukar yaitu soal nomor 5,11, 13 dan 19 Sedangkan 1,2,3,4,,6,7,9,10,12,14,15,16,17,18,19,20,21,2 2,23,24,25, soal dikategorikan sedang.

4) Uji Daya Pembeda

Mengevaluasi daya pembeda melibatkan eksaminasi tes dalam memisahkan peserta didik kedalam kelompok prestasi rendah dan tinggi.

terdapat 5 Soal masuk dalam kriteria baik yaitu soal nomor 1,7, 19, 20, 24. Terdapat 15 soal termasuk kriteria cukup Baik. Selain itu terdapat 5 soal kriteria kurang.

5) Kesimpulan hasil uji coba

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil uji validitas, Reliabilitas, tingkat

kesukaran, dan daya pembeda, adalah Berdasarkan hasil uji coba soal pemahaman konsep yang terdapat pada tabel diatas terlihat dari bahwa dari 25 soal yang diujicobakan, ada 20 soal yang valid dan soal tersebut digunakan dan terdapat 5 soal yang tidak valid tidak digunakan.

6) Teknik analisis data

Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan data yang diperoleh dari tes berupa instrumen dengan memanfaatkan data yang diperoleh dari tes berupa instrumen sebagai alat ukur terdiri dari 20 soal dengan tema makna NKRI. Soal-soal ini kemudian diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen (kelas IV B) dan kelas kontrol (kelas IV A). Pemahaman konsep peserta didik dalam kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *pretest* masih rendah, dengan rata-rata 44 namun, nilai *post-test* mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai rata-rata 86 sementara itu, kelas kontrol menunjukkan nilai *pretest* yang juga rendah, yaitu 46 tetapi nilai posttestnya meningkat menjadi 79.

Data penelitian terkait pengaruh strategi *joyful learning berbantuan game Clash of Champions* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung dapat dilihat dari analisis data dibawah ini :

Tabel 3. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Na ma	Pre test	Post test	Nam a	Pre test	Pos -test
AA	54	75	AT	48	64
AD	44	73	AHR	45	74
AN	62	86	AM	48	80
AR	42	75	ARH	46	84
AM	50	88	ARZ	46	75
AR	48	73	AGA	41	78
AK	50	85	AAF	44	86
AN	44	80	AMA	45	76
AR	40	78	AQM	59	76
BA	42	82	BLM	45	80

BA	48	89	DCM	55	75
DF	54	95	DS	44	73
FA	34	95	DARA	47	85
GA	38	93	FNR	45	78
HD	50	95	GAM	56	90
IK	36	98	GM	46	76
KA	28	88	HA	35	70
KC	30	76	HR	33	75
MA	52	78	HP	63	95
MG	38	77	ICA	51	85
ML	36	86	ILN	52	89
MA	44	89	KN	30	79
MM	50	92	KSA	45	78
MR	44	94	KPH	40	80
MF	36	95	MGM	45	86
MR	35	83	MR	39	79
MA	40	84	MS	64	78
MF	44	86	MGA	45	87
MR	40	87	MAS	35	75
MA	60	88	MRA	45	80
NI	56	89	NFS	38	76
RA	52	90	QPC	49	76
RN	36	94	QFQ	53	80
SS	38	96	SRR	50	85
SM	46	89	SS	50	86
SA	50	87	SIP	49	87
SO	50	83	UR	46	85
TD	45	90	ZL	39	78

Rata Rata 44,36 86,34 46,21 79,97

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi pada uji *Shapiro -Wilk* lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat dianggap bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas. Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji normalitas pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

Tabel 4 hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kontrol	.146	38	.040	.964	38	.249
	Posttest kontrol	.156	38	.020	.965	38	.266
	Pretest eksperimen	.102	38	.200*	.983	38	.811
	Posttest eksperimen	.112	38	.200*	.949	38	.085

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan yang terdapat pada tabel bagian *Shapiro Wilks* diatas diketahui bahwa diperoleh pengujian normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan program SPSS dengan taraf signifikan sebesar 0,05 diperoleh nilai signifikan dari keseluruhan nilai *Posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai sig. Pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol > 0,005 yaitu kelas eksperimen dengan sig 0,085 dan kelas kontrol 0,266 maka hasil yang dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Data dapat dilanjutkan untuk uji pada tahap berikutnya yaitu uji homogenitas data.

b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas peneliti lakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut berasal dari populasi yang homogen (dengan varians yang sama). Apakah memiliki karakteristik yang sama atautkah berbeda. Berikut tabel hasil dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 5 hasil uji homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
HASIL	Based on Mean	1.005	3	148	.392
	Based on Median	.950	3	148	.418
	Based on Median and with adjusted df	.950	3	141.561	.418
	Based on trimmed mean	.994	3	148	.397

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS Uji Homogenitas Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung

Berdasarkan uji homogenitas data hasil penelitian menggunakan IBM SPSS Statistic 25 diperoleh nilai Sig> 0,05 (5%) yaitu 0,397 Maka ditarik kesimpulan bahwa kelas sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau data homogen.

c) Uji Hipotesis (Uji-T)

Sesudah melakukan uji populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan taraf $\alpha = 0,05$. Pengujian Hipotesis menggunakan independent *t-test* guna mengetahui ada atau tidak perbedaan hasil antara kelas yang diberi perlakuan. Berikut tabel hasil dari uji hipotesis (uji-t) dibawah ini:

Tabel 5 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
HASIL	Equal variances assumed	1.057	.307	-4.226	74	.000	-6.368	1.507	-9.371	-3.365
	Equal variances not assumed			-4.226	72.540	.000	-6.368	1.507	-9.372	-3.364

Sumber : Data Hasil Olahan SPSS Uji Homogenitas Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji hipotesis (uji-t) menggunakan SPSS statistic menunjukkan bahwa *p-value yang dihasilkan* $0,000 < \alpha$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ artinya bahwa H_0 ditolak karena *p-value* $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan game *Clash of Champions*

terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV.

2. Pembahasan hasil Penelitian dan analisis

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung pada peserta didik kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* dan kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan strategi *direct instruction* berbantuan *game Clash of Champions*. Peserta didik yang terlibat sebagai sampel pada penelitian ini adalah dengan total keseluruhan sebanyak 76 peserta didik.

Materi yang diajarkan kepada peserta didik pada penelitian ini yakni berupa materi makna NKRI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 8 kali pertemuan 1 kali pertemuan untuk evaluasi atau tes akhir (*Posttest*) Peserta didik sebagai data penelitian dengan bentuk soal uraian (*essay*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Joyful Learning* berbantuan *game Clash of Champions* terhadap pemahaman konsep peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung.

Hasil penelitian di MIN 10 Bandar Lampung dengan uji Independent t-test pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Joyful Learning* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV, sehingga tujuan penelitian tercapai. Hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa *Joyful Learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Joyful Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan motivasi serta

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

Joyful learning berfokus pada penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan tetapi juga merasa bahagia. Proses pembelajaran menyenangkan yakni proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik, seluruh potensi ini hanya mungkin dapat berkembang manakala peserta didik terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Strategi *Joyful learning* adalah strategi yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui integrasi aktivitas interaktif, kreatif, dan relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan di kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Joyful Learning* berbantuan *game Clash of Champions* pada pertemuan pertama, pendidik membahas materi makna Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi yang diajarkan kepada peserta didik pada penelitian ini yakni berupa materi makna NKRI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 8 kali pertemuan 1 kali pertemuan untuk evaluasi atau tes akhir (*Posttest*) Peserta didik sebagai data penelitian dengan bentuk soal uraian (*essay*).

Pertemuan Pertama hari rabu tanggal 14 januari 2026 jam 13.00 -14.00 peneliti memberikan soal pretest kepada peserta didik. Pertemuan kedua tanggal 21 januari hari rabu 13.00-14.00 WIB. Peneliti memberikan pembelajaran materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pembelajaran dimulai dengan tahap persiapan untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik, selanjutnya tahap penyampaian pendidik menyampaikan materi mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia peserta didik memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik, selanjutnya tahap pelatihan peserta didik mengerjakan kuis di *game Clash of Champions* berdiskusi dengan kelompok, selanjutnya kegiatan penutup strategi peninjauan Kembali menguji pengetahuan dan kemampuan peserta didik dengan kartu indeks

yang terpisah, Pembelajaran ditutup dengan pemberian tugas rumah.

Pertemuan ketiga hari jumat 23 januari 13.00-13.49 WIB membahas faktor-faktor yang memperkuat keutuhan NKRI materi yang dibahas adalah Pancasila dan sumpah pemuda. Pertemuan keempat 28 Januari 2026 13.00-14.00 wib membahas arti penting keutuhan NKRI materi yang dibahas keutuhan NKRI. Pertemuan kelima, membahas Sikap dan Perilaku Menjaga Keutuhan NKRI di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pertemuan keenam membahas materi sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI di lingkungan bangsa dan negara

Pertemuan kelima 30 januari 2026 membahas sikap dan perilaku bangga dan yang membahayakan keutuhan NKRI. Pada Pertemuan keenam 4 Februari membahas materi sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI di lingkungan bangsa dan negara menggunakan strategi *joyful learning*. Pertemuan Ketujuh 11 february. Pertemuan ketujuh 11 february jam 15.40-16.40 WIB membahas sikap dan perilaku bangga dan yang membahayakan keutuhan NKRI. Pertemuan kedelapan 25 february peserta didik mengerjakan soal postest pemahaman konsep Pendidikan Pancasila. *Post-test* berupa soal *essay* dengan jumlah 20 butir soal dari 25 butir soal yang telah melewati uji soal berupa perhitungan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran untuk mendapatkan instrumen yang layak digunakan kepada 76 peserta didik.

Penelitian di kelas kontrol, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2026, Rabu yaitu pukul 15.40 -16.40 WIB yaitu peserta didik mengerjakan Soal *Pretest*. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2026, Rabu Pukul 15.40- 16.40 WIB materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pertemuan ketiga jumat 23 januari jumat 14.30-15.00 WIB membahas faktor-faktor yang memperkuat keutuhan NKRI materi yang dibahas adalah Pancasila dan sumpah pemuda menggunakan strategi *direct instruction*. Pertemuan keempat rabu 28 januari 15.40-16.40 WIB membahas arti penting keutuhan

NKRI materi yang dibahas keutuhan NKRI menggunakan strategi *direct instruction*. Pertemuan kelima 30 januari Sikap dan Perilaku Menjaga Keutuhan NKRI di lingkungan sekolah dan masyarakat menggunakan strategi *direct instruction*. Pertemuan keenam 4 Februari membahas materi sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI di lingkungan bangsa dan negara menggunakan strategi *direct instruction*. Pertemuan ketujuh 11 february jam 15.40-16.40 WIB membahas sikap dan perilaku bangga dan yang membahayakan keutuhan NKRI. Pertemuan kedelapan 25 february peserta didik mengerjakan soal *postest* pemahaman konsep Pendidikan Pancasila.

Pada kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran menerapkan strategi *joyful learning*. Pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran menerapkan strategi *direct instruction*. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran diawali dengan tahap pembuka pada tahap ini Pendidik memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar) mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik. dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas /kebiasaan/kesepakatan kelas. selanjutnya tahap Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan pada tahap ini Pendidik menyajikan materi dengan langkah-langkah kecil, sehingga materi makna NKRI dapat dikuasai peserta didik. selanjutnya membimbing pelatihan pada tahap ini Pendidik mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, pendidik memberikan pemahaman peserta didik dengan memberikan kuis seperti membuka diskusi. Selanjutnya tahap Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep Pendidik dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah peserta didik pelajari.

Berdasarkan Penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan beberapa kelebihan saat menerapkan strategi *joyful learning* yaitu: memperdalam pemahaman peserta didik terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, memotivasi peserta didik menggunakan pengetahuan dan konsep-konsep awal yang telah dimiliki, peserta didik lebih kreatif dalam berdiskusi dan berinteraksi, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu strategi ini juga efektif untuk menanamkan gagasan serta meningkatkan keberanian peserta didik dalam bersuara, Kerjasama dalam kelompok juga dilatih melalui penyelesaian tugas bersama, dan guru dapat mengajar dengan lebih efektif karena suasana belajar aktif tidak monoton. Perubahan hasil belajar yang tinggi diperoleh peserta didik kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan strategi *joyful learning* sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran.

Hasil dari data *Post-test* tersebut masing-masing diuji prasyarat yakni uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pada uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* yang menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa sampel homogen atau memiliki varians yang sama. Setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan homogenitas, maka Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Independent sample t-test atau uji-t, karena data yang digunakan telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Penggunaan uji-t dalam penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Hasil uji-t yang dilakukan melalui program SPSS menunjukkan bahwa nilai Signifikansi adalah sebesar 0,000 nilai ini jauh lebih kecil dari

taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika $\text{Sig.} < 0,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dalam penelitian Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan strategi *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* dengan peserta didik yang tidak menggunakan strategi *joyful learning*. Dengan kata lain, strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan *game Clash of Champions* memberikan dampak pengaruh terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik.

Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan strategi pembelajaran *joyful learning* menunjukkan hasil rata-rata pemahaman konsep Pendidikan Pancasila yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata (*mean*) hasil *Post-test*, dimana kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Selain itu berdasarkan hasil analisis lembar kerja peserta didik dari soal *Posttest*, pada kelas eksperimen peserta didik mampu menggunakan prosedur penyelesaian yang sesuai

Pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum dan sesudah diberi pembelajaran menggunakan strategi *joyful learning* dan menggunakan strategi *direct instruction*. Dapat diketahui rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas ditemukan perbedaan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan strategi *joyful learning* dan strategi *direct instruction*.

Dengan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kedua kelas maka dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta

didik, yang sebelumnya pembelajaran termasuk kedalam kategori pasid, setelah mengikuti pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif, artinya penggunaan strategi pembelajaran *joyful learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik. Untuk Mengetahui Perbandingan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas eksperimen lebih tinggi atau lebih rendah dari kelas kontrol maka dilakukan uji-t berdasarkan hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik terdapat perbedaan signifikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan kelas eksperimen menggunakan strategi *joyful learning* dan kelas kontrol menggunakan strategi *direct instruction*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan *game* Clash of Champions berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV MIN 10 Bandar Lampung.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran *joyful learning* berbantuan *game clash of champions* terhadap pemahaman konsep pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Namun demikian dalam proses pelaksanaan masih ditemukan beberapa kendala teknis seperti kesiapan perangkat dan waktu pelaksanaan yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk memberikan saran-saran sebagai berikut :

Bagi Peneliti selanjutnya Dalam melaksanakan strategi *joyful learning* terdapat kendala atau kesulitan yang diharapkan bisa menjadi perbaikan bagi peneliti yang lain untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan materi yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M., Lestari, S., & Mulyana, A. (2024). Dampak Globalisasi Terhadap Sistem Pendidikan Menurut Perspektif Hukum dan Sosiologi. *Indonesian Journal of Law and Justice*, 2(2), 16. <https://doi.org/10.47134/ijlj.v2i2.3331>
- Amna, N., & Wanda, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Strategi Joyfull Learning Berbantu Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Swasta Tanjung Anom. 7(April), 3869–3875.
- Fitriyah, et al. (2023). 2 3 123. *Artikel Ilmiah Nurul*, 5(2), 25–33.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Indonesia, U. P. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). 4, 22–34.
- Janah, F. R., & Hidayati, S. N. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15, 204–209.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi , Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 3, 96–103.
- Maula, M., Febriyanto, B., Yuliati, Y., & Aini, R. P. (2025). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. 10(1), 539–545.
- Maulidiyah, A., Eka, S., & Atjo, P. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Maradekaya 1. *Journal.Ininnawaparaedu.Com*, Vol 1, No(2), 70–82.
- Novi Wijayanto. (2025). Strategi Pembelajaran Joyful Learning. mandhita.
- Nursamsiyah, P., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 10–17. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.164>
- Putri, R. T., & Aldino, F. (2026). Pemanfaatan Media Edukatif Game Clash of Champions dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. 1(2), 263–270.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., & Nadeak, R. M. (2024). Analisis Penyebab

Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. 3, 1-10.

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R AND D* (M. Dr. Ir Sutopo, SPd (ed.)). ALFABETA.

Syofnidah Ifrianti. (2023). *Manajemen Pendidikan Dasar* (A. T. Hasnanto (ed.)). Penerbit Pustaka Pranala.