**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 Yulianti**

**2021143311**

**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 Ha diterima.

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