

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING (GBL)*  
BERBASIS ADAPTASI *CLASH OF CHAMPIONS*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PERKALIAN PADA SISWA KELAS  
III A SDN 27 KAMPUNG JUA**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

**ANNISA FEBRIANI TAUFIQ**  
**NPM.2210013411082**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2026**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Annisa Febriani Taufiq  
NPM : 2210013411082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi  
*Clash of Champions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Syafni Gustina Sari., S.Pd., M.Pd

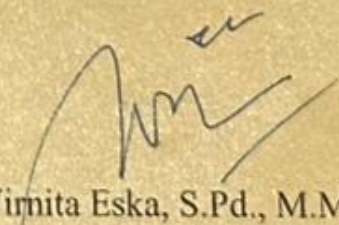
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi





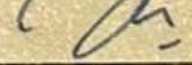
Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** Bagi :

Nama Mahasiswa : Annisa Febriani Taufiq  
NPM : 2210013411082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta  
Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua

### Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Dr. Syafni Gustina Sari., S.Pd., M.Pd	Ketua	: 
2.	Dra. Zulfa Amrina S.Pd., M.Pd	Penguji 1	: 
3.	Ira Rahmayuni Jusar S.Si., M.Pd	Penguji 2	: 

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Febriani Taufiq

NPM : 2210013411082

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua\

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua ” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 07 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Annisa Febriani Taufiq

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING (GBL)*  
BERBASIS ADAPTASI *CLASH OF CHAMPIONS*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PERKALIAN PADA SISWA KELAS  
III A SDN 27 KAMPUNG JUA**

**Annisa Febriani Taufiq<sup>1</sup>, Syafni Gustina Sari<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta

Email: [annisafebrianit@gmail.com](mailto:annisafebrianit@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD Negeri 27 Kampung Jua. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions* di kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian siswa kelas III A SDN 27 Kampung Jua yang berjumlah 26 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada observasi aktivitas guru siklus I dengan persentase 75,96% dengan kategori baik dan siklus II mengalami peningkatan dengan presentase 78,84%. Sedangkan hasil belajar pada pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu 53,3 meningkat menjadi 70,6. Hasil belajar ditunjukkan oleh tes akhir, terlihat pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 23,08% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 53,84%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

**Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, Model GBL, *Clash of Champions***

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua”. Tak lupa shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dimaksudkan sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

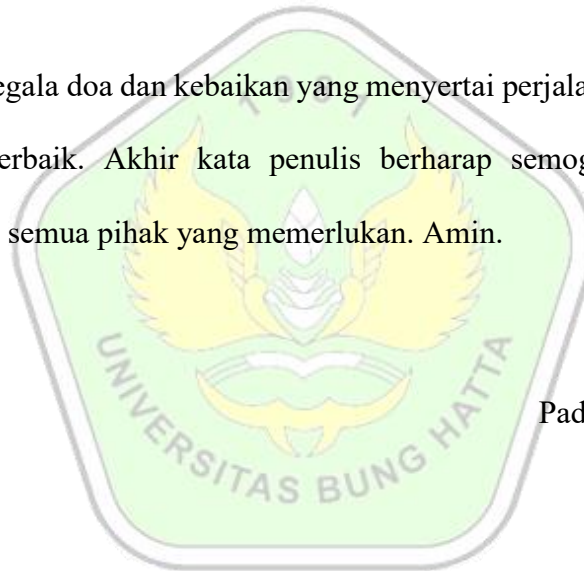
1. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S. Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing penulis, terimakasih atas bimbingan, arahan, masukan serta kesabaran yang telah diberikan selama proses pengerjaan skripsi.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku penguji 1 dan ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd selaku penguji 2, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan kritik, saran serta masukan demi penyempurnaan proposal ini.
3. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta dan Sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta beserta Dosen dan Staff TU.

4. Ibu Dekan FKIP dan Ibu Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Dr. Erlina., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 27 Kampung Jua yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
6. Ibu Mawatdati, S.Pd., SDN 27 kampung Jua selaku guru Kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua dan selaku observer yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
7. Majelis guru dan semua siswa kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua
8. Teristimewa kepada cinta pertama Papa Taufik Hidayat S.Kom dan Bunda Yessi Adriani S.E, Meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta dan dukungan yang diberikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, mungkin tidak selalu mengungkapkan, tapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.
9. Untuk adik tersayang, M.Iqbal Hidayat dan Raidah Zahra Taufiq, terima kasih atas kehadiran yang selalu menghadirkan semangat dan warna dalam setiap perjalanan ini.

10. Kepada keluarga besar, terima kasih atas doa, perhatian, dan dukungan yang senantiasa menyertai. Kehangatan keluarga menjadi tempat penulis kembali untuk menguatkan langkah.
11. Kepada pemilik NPM 2310012511029. Terima kasih atas dukungan, pengertian, dan ketenangan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran yang konsisten dan sikap yang penuh kesabaran menjadi bagian penting dalam membantu penulis menyelesaikan tanggung jawab akademik ini dengan lebih tenang dan terarah.
12. Kepada sahabat terkasih, “Good Girls”, terima kasih atas kebersamaan yang tulus, ruang untuk berbagi cerita, serta dukungan yang selalu terasa hangat. Persahabatan ini menjadi bagian indah dari perjalanan perkuliahan yang akan selalu penulis kenang.
13. Kepada empat sahabat penulis sedari kecil yang telah menemani perjalanan hidup penulis, “ blok d g4ng”, kalian Adalah bukti nyata dari sebuah persahabatan yang abadi. Meskipun jarak saat ini memisahkan di kota yang berbeda, penulis selalu merasakan dukungan tulus dan terimakasih kenangan indah di setiap perjalanan hidup.
14. Kepada rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2022, terima kasih atas segala motivasi dan toleransinya, serta pengalaman yang telah dibangun bersama. Proses ini menjadi lebih bermakna karena dijalani dalam kebersamaan.

15. Terakhir, terima kasih kepada wanita manis, sederhana, kuat dan mandiri yaitu diri saya sendiri, Annisa Febriani Taufiq. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. *God thank you for being me independent women, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.*

Semoga segala doa dan kebaikan yang menyertai perjalanan ini mendapatkan balasan yang terbaik. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Amin.



Padang, 07 Maret 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Annisa Febriani Taufiq', written in a cursive style.

Annisa Febriani Taufiq

# DAFTAR ISI

## Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Hakikat Pembelajaran Matematika .....	12
2. Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) .....	18
3. <i>Clash of Champions (COC)</i> .....	26
4. Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis adaptasi Clash of Champions .....	35
5. Hasil Belajar .....	41
B. Penelitian Yang Relevan .....	44
C. Kerangka Konseptual .....	46
D. Hipotesis Tindakan .....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>48</b>
A. Jenis Penelitian .....	48
B. Setting Penelitian .....	49
1. Tempat Penelitian .....	49

2. Waktu Penelitian .....	49
3. Subjek Penelitian.....	49
C. Prosedur penelitian .....	49
1. Perencanaan Tindakan.....	51
2. Pelaksanaan Tindakan .....	52
3. Observasi Tindakan .....	55
4. Refleksi Tindakan.....	56
D. Indikator Keberhasilan .....	57
E. Instrumen Penelitian .....	57
1. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	57
2. Tes Hasil Belajar .....	57
F. Teknik Pengumpulan Data.....	58
1. Observasi .....	58
2. Tes Hasil Belajar .....	58
G. Teknik Analisis Data.....	59
1. Analisis Data Aktivitas Guru.....	59
2. Data Rata-rata Tes Hasil Belajar .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian .....	62
B. Pembahasan .....	107
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>111</b>
A. Simpulan .....	111
B. Saran.....	111
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Jumlah dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Tengah Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 Siswa Kelas III SDN 27 Kampung Jua Pada Pembelajaran Matematika .....	5
2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	85
3. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I.....	86
4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	105
5. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II.....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Clash o f Champions .....	35



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	47
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Observasi ke Sekolah .....	117
II. Data Nilai PTS Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua.....	118
III. Modul Ajar Matematika Pertemuan I siklus I.....	121
IV. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan I Siklus I. ....	135
V. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus 1 .....	139
VI. Modul Ajar Matematika Pertemuan 2 Siklus 1 .....	141
VII. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2 Siklus 1.....	154
VIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus 1 .....	158
IX. Tes Akhir Siklus 1.....	160
X. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus 1 .....	172
XI. Kisi-kisi Tes Akhir Siklus 1.....	173
XII. Rekap Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 .....	175
XIII. Modul Ajar Matematika Pertemuan 1 Siklus 2.....	177
XIV. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1 Siklus 2.....	190
XV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus 2 .....	192
XVI. Modul Ajar Matematika Pertemuan 2 Siklus 2.....	194
XVII. Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2 Siklus 2.....	208
XVIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus 2.....	209
XIX. Tes Akhir Siklus 2.....	211
XX. Kunci Jawaban Tes Siklus Akhir 2.....	224
XXI. Kisi-Kisi Tes Siklus .....	225
XXII. Rekap Nilai Tes Hasil Belajar Siswa .....	227
XXIII. Dokumentasi Kegiatan.....	229
XXIV. Surat Rekomendasi Penelitian.....	233
XXV. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	234
XXVI. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah.....	235

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah proses yang disusun dengan sadar, terstruktur, dan sistematis guna membentuk situasi yang mendukung aktivitas belajar peserta didik. Proses ini melibatkan interaksi serta komunikasi antara guru dan siswa demi mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Untuk menjamin interaksi tersebut efektif dan maksimal, dibutuhkan perencanaan serta desain pembelajaran yang matang. Salah satu wujud pembelajaran yang bersifat universal adalah pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah suatu ilmu yang menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern, memainkan peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini didasarkan pada perkembangan matematika di area teori bilangan, aljabar, analisis, teori probabilitas, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan, perlu adanya pemahaman matematika yang kokoh sejak awal. Anugraheni (dalam Andita & Taufina, 2020:542) menyatakan bahwa matematika adalah materi pembelajaran yang sangat penting dan harus dipelajari di sekolah formal, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memberikan dampak besar terhadap penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan

mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan pembelajaran matematika,

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis. Walau matematika merupakan mata pelajaran wajib tapi siswa menaruh rasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena begitu tidak menyenangkannya belajar matematika. Kenyataan yang sering dijumpai di lapangan, hingga saat ini masih sangat banyak anak didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sekaligus membosankan Suhendar dan Yanto (2023:19). Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian serius karena pengalaman belajar siswa sejak jenjang sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap sikap, minat, dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pendidikan matematika.

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan numerik siswa. Operasi perkalian bilangan, sebagai salah satu materi dasar di kelas III, sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena memerlukan pemahaman konsep dan hafalan yang intensif. Hal ini tercermin dari hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* yang menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD (OECD, PISA 2022: 2–3).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang,

serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan kreativitas serta inisiatif peserta didik sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan mereka.. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan informasi materi ajar lebih mudah sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Indriyani, Rahmawati, dan Vahlia, 2021:2).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di kelas III A SDN 27 Kampung jua pada tanggal 8 sampai 9 Desember 2025, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, siswa di kelas merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran sering teralihkan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru serta siswa belum mampu menyampaikan pendapat atau ide kepada guru maupun teman sekelas. Kondisi tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran, khususnya saat penyampaian materi, guru masih cenderung menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru lebih dominan menjelaskan sementara siswa hanya mendengarkan. Meskipun guru telah mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan ketercapaian pembelajaran. Akibatnya, aktivitas siswa selama pembelajaran lebih banyak terbatas pada mendengarkan penjelasan guru dan mencatat poin-poin yang dianggap penting. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa di kelas sering mengalami penurunan perhatian dan

konsentrasi ketika pembelajaran hanya berlangsung melalui penjelasan tanpa dukungan media pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran yang menggunakan media yang menarik serta bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua, yaitu Ibu Mawatdati, S.Pd., mengenai permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan belum berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang lebih efektif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang hanya menggunakan media buku, serta metode debat cenderung menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka sering melakukan kegiatan yang di luar pembelajaran, seperti berbincang dengan teman sebangku, berlarian di kelas, dan mencoret-coret meja, terutama pada jam pembelajaran di siang hari.

Oleh karena itu secara umum hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), hal itu terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada penilaian Sumatif Akhir Semester 2 pembelajaran matematika kelas III A SDN 27 Kampung Jua tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP=70) yang diinginkan, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Jumlah dan Presentase Ketuntasan Hasil Penilaian Tengah Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua Pada Pembelajaran Matematika**

Jumlah siswa Secara keseluruhan	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
26	2	7,7%	24	92,3%

**Sumber: Guru kelas Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua**

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III A SDN 27 Kampung Jua masih tergolong rendah. Dari total 26 siswa kelas III A SDN 27 Kampung jua, terdapat 2 orang (7,7%) siswa yang tuntas dan terdapat 24 orang (92,3%) siswa yang tidak tuntas dalam mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Ketuntasan ini diukur berdasarkan Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah, yakni standar ketuntasan minimal (KKTP) 70. Artinya, siswa yang mencapai nilai diatas 70 dianggap telah mencapai ketuntasan pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran matematika di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbasis adaptasi dari *Clash of Champions*. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan model *Game Based Learning (GBL)* ini.

*Game-Based Learning (GBL)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan

menyenangkan. Pendekatan ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan mereka secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan yang relevan adalah *Game Based Learning (GBL)*, yang menggunakan permainan sebagai media utama untuk menyampaikan konten. Pendekatan ini dianggap efektif, efisien, dan selaras dengan kemajuan teknologi (Putra, dkk 2024:82).

Game Based Learning dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan. Game Based Learning termasuk bentuk kegiatan pengajaran yang mana peserta didik berperan lebih dominan dengan berbantuan game guna mencapai tujuan Pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan metode *Game Based Learning (GBL)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 27 Kampung Jua melalui penerapan model *Game Based Learning (GBL)*. Model ini dipilih karena potensinya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, serta memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan model *Game Based Learning (GBL)* berbasis adaptasi *Clash of Champions* diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. *Clash of Champions* Adalah sebuah program kompetisi akademik yang diadakan oleh Ruangguru.

*Clash of Champions* menyajikan tantangan intelektual melalui kompetisi, mendorong pemikiran kritis, kolaboratif, dan reflektif menjadikannya sangat relevan untuk pendidikan formal.

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penggunaan media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar mereka juga dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions* pada mata pelajaran matematika di kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua. Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah dasar. maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Pada Siswa Kelas III A SDN 27 Kampung Jua”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa yang ditandai dengan masih banyak siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).
2. Proses pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher centered).
3. Siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran matematika.
4. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik.
5. Guru sudah menggunakan model model PBL dan pembelajaran kontekstual namun masih belum efektif.
6. Motivasi dan minat belajar matematika siswa masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan penelitian pada aspek yang dapat diukur dan diterapkan dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas III A SDN 27 Kampung jua dengan jumlah sekitar 26 siswa, sesuai dengan kondisi kelas aktual. Materi pembelajaran dibatasi pada operasi perkalian bilangan, tidak mencakup operasi matematika lainnya seperti pembagian atau penjumlahan.

## **D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan model *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar perkalian pada siswa kelas III A SDN 27 Kampung jua ?

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Untuk mengatasi rumusan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* dalam proses pembelajaran matematika. Penerapan model *Game Based Learning (GBL)* menyajikan kegiatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif seluruh siswa melalui aktivitas bermain yang terarah, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan permainan berbasis adaptasi *Clash of Champions* memadukan unsur tantangan dan kompetisi akademik yang mendorong siswa untuk berlatih dan memahami konsep perkalian secara lebih efektif.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perkalian pada siswa kelas III A SDN 27 Kampung jua melalui Penerapan model *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions*.

## F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran model *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran yang konkret.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis untuk menggunakan media permainan dalam pengajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, memberikan

referensi penggunaan media pembelajaran yang sederhana namun efektif, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi metode yang dapat diterapkan secara luas, masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 27 Kampung jua, menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pembelajaran, serta mendorong guru-guru lain untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan model pembelajaran model *Game Based Learning (GBL)* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions*, meningkatkan kompetensi peneliti sebagai calon pendidik, serta menjadi bekal dalam mengembangkan profesionalisme sebagai pendidik di masa depan.

