

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti terhadap 26 siswa kelas III SD Negeri 27 Kampung Jua dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Adaptasi *Clash of Champions*, pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kampung Jua. Berdasarkan hasil analisis tes akhir siklus, yaitu pada siklus 1 dengan persentase 23,08% sedangkan pada siklus 2 dengan persentase 53,84%.

Penerapan pembelajaran model GBL berbasis adaptasi *Clash of Champions* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari hasil tes siswa yang dilaksanakan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 30%. Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III A SD Negeri 27 Kampung Jua dapat meningkat melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar matematika, maka peneliti menyarankan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbasis adaptasi *Clash of Champions* dapat diterapkan pada materi lain yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Dengan penerapan model GBL berbasis adaptasi *Clash of Champions* merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Guru sebaiknya selalu memotivasi siswa untuk percaya diri, lebih aktif dalam belajar, punya keberanian ketika bertanya akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
4. Siswa sebaiknya dibiasakan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, melakukan aktivitas positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan penguasaan materi yang sedang dipelajari.
5. Bagi pihak sekolah, diharapkan seorang guru atau calon pendidik dapat memahami, mengembangkan dan menerapkan metode, media dan alat peraga yang dimaksudkan untuk dilaksanakan secara penuh dengan tujuan untuk mencapai pendidikan yang bermutu dengan hasil yang baik
6. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan agar dapat mempersiapkan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat melebihi penelitian yang telah dilakukan.
7. Pembaca bisa mempertimbangkan untuk bahan tugas dimasa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Adzhar, M. H. (2025). Hakikat belajar dan pembelajaran bermakna dalam perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia. *Pedagogos: Journal of Education and Learning*, 1(1), 1–14. <https://journal.pedagogos.id/index.php/pjl/article/view/12>
- Agustira, R., & Rahmi. (2022). Analisis hasil belajar siswa ditinjau dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 70–78. <https://doi.org/10.24036/jp.v7i2.11234>
- Andini, A. (2024). Efektivitas pendekatan Team Games Tournament berbasis Clash of Champions terhadap hasil belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1–10. <https://prosiding.bio-unwir.ac.id/index.php/snp/article/view/214>
- Andita, C. D., & Taufina, T. (2020). Metode problem solving untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 541–550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.368>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Asmaka. (2023). Model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 260–270. <https://doi.org/10.21009/JPD.042.06>
- Astuti. (2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jip.v6i2.3456>
- Azis, A. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Active Learning Tipe Problem Solving. *Idarotuna: Journal of Administrative Science*, 6(1), 127-146.
- Azzahra, A., Astuti, A., Zulfah, Z., Ediputra, K., & Wahyuni, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) menggunakan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa MTs Muhammadiyah Penyasawan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.34881>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. 5(4): 11-17 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dakhi, A. S. (2020). Konsep hasil belajar dalam pendidikan. *Jurnal Educatio*, 5(4), 460–470 <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i4.781>
- De Freitas, S. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 195–205. <https://doi.org/10.21831/jpi.v6i2.3012>
- Hasanah, F. H. (2023). Penerapan model game based learning berbantu media digital terhadap hasil belajar operasi perkalian siswa kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 150–162. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i2.19201>

- Hasanah, N. R., Fuziayanti, N. A. S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *BioSintesa: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1). <https://doi.org/10.58230/27454312.3655>
- Hastuti, Y., & Rahmawati, F. P. (2026). Game Based Learning Terintegrasi Clash Of Champions (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1 Februari), 949-964.
- Helmiyah, N., & Verdian, R. (2024). Kompetisi edukatif Clash of Champions sebagai media peningkatan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 115–123. <https://doi.org/10.23960/jpip.v8i1.3412>
- Hidayati, I. K., Soemantri, S., & Astuti, M. S. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran kooperatif berbantu game Class of Champions pada peserta didik kelas V SD. *Proceeding UMSurabaya*, 1(1). <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28036>
- Huzaimi, A., Astawa, I. W. P., & Ardana, I. M. (2023). Model guided discovery learning berbantuan Quizizz sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 85–95. <https://doi.org/10.31004/jpm.v7i1.4211>
- Indriyani, E., Rahmawati, Y. R. E. S., & Vahlia, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan pendekatan RME. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–10 <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i1.3546>
- Komang, I. N., & Dedy, I. P. (2020). Game based learning dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4(2), 195–205. <https://doi.org/10.21831/jtp.v4i2.2783>
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2022). Analisis motivasi belajar matematika beserta alternatif solusinya. *Wahana Matematika dan Sains*, 16(1), 40–51. <https://doi.org/10.23887/wms.v16i1.44281>
- Maulidina, R., & Abidin, Z. (2022). Game based learning sebagai strategi pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 9343–9350. <https://doi.org/10.31004/jpm.v7i3.9346>
- Monigir, N. N., Geor, G., & Mongkau, J. G. (2025). PENERAPAN GAME BASED LEARNING KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS I SD KATOLIK 03 FR DON BOSCO MANADO. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1).
- Nenti, R. H., Sari, P., & Kurniawan, A. (2022). Pengaruh model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 145–153.
- Ningsih, E. P. (2024). Pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–35. <https://doi.org/10.23960/jpd.v9i1.5124>
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). Pengembangan game edukasi perkalian untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id>

- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): Learning during and from disruption*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktavia, R. (2021). Kelebihan dan kelemahan game based learning. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10 <https://doi.org/10.31227/osf.io/9wq6t>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.5632>
- Salmiyah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar PAI menggunakan media video pembelajaran *Prosiding PPG PAI*, 1751–1760. <https://doi.org/10.31219/osf.io/k6a9n>
- Saputra, A., & Lestari, D. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 23–31.
- Schrader, C. (2023). *Serious Games and Game-Based Learning*. In O. Zawacki-Richter & I. Jung (Eds.), *Handbook of Open, Distance and Digital Education*. Springer.
- Sari, K. A., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni Clash of Champions Ruangguru di tengah maraknya tayangan non-edukatif. *IAPA Proceedings Conference*, 130–145. <https://doi.org/10.30589/proceedings.iapa.2024.36>
- Setiawan, A. (2025). *Belajar dan pembelajaran*. UMM Press.
- Silaban, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Larutan Penyangga Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Sibolga. *Jurnal Edu Talenta*, 2(1), 19-30. <https://doi.org/10.56129/jet.v2i1.30>
- Siregar, R., & Sitepu, A. (2023). Model game based learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 260–270. <https://doi.org/10.21009/JPD.042.06>
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, & Yanto. (2023). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.24127/polynomial.v2i1.5879>
- Susanti. (2020). Tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.21831/jpd.v5i2.3211>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.21093/bjis.v1i2.3124>
- Trianto. (2018). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulfatushaliha, & Nurfaizah. (2024). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran Kentang Goreng siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan BTN Pemda. *NOVELTY: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional*, 1(2) 1–10. <https://doi.org/10.35458/novelty.v1i2.4498>

- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 1722. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wijayanti, A. (2021). Pembelajaran matematika berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4qk8e>
- Yulianti, D., Wahidy, A., & Utami, R. (2024). Pengaruh model game based learning berbantuan permainan Clash of Champions terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23960/pendas.v10i1.6245>