ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.7115

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS *GAME CLASS OF CHAMPIONS* DARI PLATFORM RUANG GURU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERKALIAN SISWA SDN 067240 MEDAN TEMBUNG

Implementation of Game-Based Cooperative Learning Class of Champions from the Ruang Guru Platform to Improve Multiplication Learning Outcomes of Students at SDN 067240 Medan Tembung

Lipur Ju Priman Zega[1], Zainal Azis[2], Darmawati[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; [3]UPT SDN 067240 Medan
lipurjuprimanzega@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 1, 2025	Jul 25, 2025	Aug 6, 2025	Aug 11, 2025

Abstract

This study is motivated by the low Mathematics learning outcomes of elementary school students, particularly in multiplication, which are attributed to monotonous teaching methods and limited active participation. The research aims to improve the Mathematics achievement of Grade V students at SDN 067240 through the implementation of the cooperative learning model *Class of Champions* from the Ruang Guru platform. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model in two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 16 Grade V students, while the object of the study was learning outcomes measured through pretests and posttests in each cycle. The results show a significant improvement from cycle I to cycle II, with the average student score increasing from 61.25 in the pretest to

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

73.125 in cycle I, and 86.25 in cycle II. The percentage of students meeting the Minimum Mastery Criteria (*Kriteria Ketuntasan Minimal*, KKM) rose from 50% to 75% and finally to 93%. These findings demonstrate that using game-based learning media not only improves learning outcomes but also creates an enjoyable, interactive atmosphere that motivates students to engage actively. This research contributes to the development of innovative teaching strategies in elementary schools and provides a foundation for further studies on strengthening numeracy literacy through educational digital media.

Keywords: Cooperative Learning; Game; Class of Champions; Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian, yang disebabkan oleh metode pembelajaran monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 067240 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *game Class of Champions* dari platform Ruang Guru. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas V, sedangkan objek penelitian adalah hasil belajar yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,25 pada *pretest* menjadi 73,125 pada siklus I, dan 86,25 pada siklus II. Persentase ketuntasan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 50% menjadi 75% dan akhirnya 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk belajar aktif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar dan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dalam penguatan literasi numerasi melalui media digital edukatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; *Game*; *Class of Champions*; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Sejak jenjang sekolah dasar, siswa diperkenalkan dengan berbagai konsep matematika sebagai bekal untuk menghadapi tantangan kehidupan yang memerlukan keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis (Mardilla et al., 2021). Kemampuan dalam matematika tidak hanya dibutuhkan dalam pelajaran formal di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan nyata seperti menghitung uang, mengukur waktu, memahami konsep peluang, dan memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari (Siregar, 2023).

Sehingga dari itu, pendidikan matematika yang kuat di tingkat dasar menjadi fondasi utama untuk kesuksesan akademik di masa depan.

Salah satu materi pokok dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah perkalian. Penguasaan konsep perkalian sangat vital karena menjadi dasar untuk operasi hitung lain seperti pembagian, pecahan, bilangan berpangkat, hingga aljabar di tingkat yang lebih tinggi. Tanpa penguasaan yang baik terhadap perkalian, siswa akan kesulitan memahami materi-materi matematika lanjutan (Hasibuan et al., 2024). Lebih jauh lagi, keterampilan perkalian juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan literasi numerasi yang menjadi bagian dari kompetensi abad 21 (Lestari & Wibowo, 2024). Maka dari itu, memastikan bahwa siswa menguasai konsep dan keterampilan perkalian dengan baik sejak dini menjadi salah satu tugas utama pendidikan dasar.

Pentingnya penguasaan materi perkalian juga tercermin dalam berbagai standar pendidikan nasional yang menetapkan bahwa siswa sekolah dasar harus mampu melakukan operasi hitung perkalian secara tepat, cepat, dan memahami penerapannya dalam berbagai situasi (Hasanah & Rachmadi, 2022). Dalam berbagai asesmen nasional maupun internasional seperti AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dan PISA (Programme for International Student Assessment), kemampuan memahami dan menerapkan operasi hitung dasar, termasuk perkalian, menjadi salah satu indikator utama keberhasilan sistem pendidikan suatu negara. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian terhadap kualitas pembelajaran perkalian di tingkat sekolah dasar tidak hanya berdampak pada siswa secara individu, tetapi juga berimplikasi pada daya saing bangsa dalam skala global (Sari et al., 2024).

Namun, pada kenyataannya, capaian pembelajaran siswa dalam materi perkalian masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 067240, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara menyeluruh. Banyak siswa belum mampu melakukan perhitungan perkalian secara cepat dan akurat. Selain itu, dalam penyelesaian soal yang berkaitan dengan perkalian, siswa cenderung mengalami kebingungan dalam memahami soal dan menentukan langkah-langkah penyelesaiannya. Data hasil evaluasi belajar siswa memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar siswa belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah dalam materi perkalian. Nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor di bawah standar

yang diharapkan. Kondisi ini tentu menjadi perhatian serius, karena jika tidak segera diatasi, akan berdampak pada kesulitan siswa dalam mempelajari materi matematika di tingkat yang lebih tinggi.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang diterapkan di kelas (Jazuli et al., 2023). Dalam proses pembelajaran matematika, guru cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional dan monoton. Pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan soal tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Pendekatan ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman konsep secara mandiri melalui aktivitas yang menarik dan bermakna. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan, kehilangan motivasi, dan kurang terlibat secara emosional dalam proses belajar (Yuliana & Hartono, 2025).

Dalam konteks siswa sekolah dasar yang pada dasarnya memiliki karakteristik ingin tahu tinggi, aktif, dan suka bermain, metode pembelajaran yang monoton tentu tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Sehingga dari itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi perkalian, agar siswa dapat belajar dengan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan pembelajaran kooperatif berbasis game. Pembelajaran kooperatif berbasis game menawarkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial, tantangan, kompetisi sehat, dan kesenangan (Susanti & Prasetyo, 2021). Melalui game, siswa belajar tidak hanya dengan mendengar atau menghafal, tetapi juga dengan melakukan, berkolaborasi, dan bereksplorasi. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis game yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini adalah melalui pemanfaatan platform digital edukasi seperti Ruang Guru. Dalam platform ini, terdapat program *Class of Champions*, yaitu pembelajaran berbasis game yang mengombinasikan unsur kerja sama tim dan kompetisi akademik dalam suasana yang seru dan menantang (Arends, 2021).

Class of Champions dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui sistem pertandingan berbasis kelompok, di mana setiap kelompok siswa bersaing untuk menyelesaikan soal-soal akademik secepat dan seakurat mungkin (N. Ainiyah, 2019). Dalam program ini, siswa tidak hanya berlomba menjadi yang terbaik secara individu, tetapi juga belajar membangun solidaritas dan tanggung jawab dalam kelompok. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengambil keputusan dengan cepat, mengembangkan

strategi kelompok, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, termasuk perkalian (Johnson & Johnson, 2023). Dengan menggunakan pendekatan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan berfokus pada siswa. Siswa merasa belajar adalah bagian dari petualangan yang menyenangkan, bukan beban yang harus dihindari. Mereka termotivasi untuk menguasai materi perkalian agar dapat memberikan kontribusi maksimal bagi kelompoknya. Selain itu, melalui model pembelajaran ini, guru dapat lebih mudah mengamati perkembangan kemampuan siswa secara individual maupun kelompok, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif.

Penggunaan teknologi pendidikan seperti Ruang Guru dan program *Class of Champions* juga sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, di mana siswa sudah terbiasa berinteraksi dengan perangkat teknologi sejak usia dini (Assidiqi et al., 2023). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga meningkatkan relevansi pendidikan dengan dunia nyata siswa. Harapan penelitian ini dapat diperoleh gambaran tentang efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian, serta menjadi inspirasi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 067240 pada materi perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game Class of Champions dari platform Ruang Guru.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Pendekatan PTK dipilih agar peneliti dan guru dapat secara langsung melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart, melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Waktu penelitian dilakukan pada 2 Februari hingga 25 Mei 2025. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung dengan melibatkan 16 siswa sebagai subjek, dengan hasil belajar sebagai objek yang diukur melalui pre-test dan post-test. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi untuk menilai keterlibatan siswa, tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman konsep perkalian, serta catatan lapangan untuk mendokumentasikan dinamika pembelajaran secara menyeluruh. Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis, meliputi observasi langsung, pemberian tes, serta dokumentasi dan refleksi. Dengan desain penelitian yang terstruktur dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran inovatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam praktik pembelajaran matematika di sekolah dasar. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis (*post test*) pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung berdasarkan (Sugiyono, 2021) menggunakan perhitungan sederhana yaitu:

$$\text{Nilai rata-rata tes formatif} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Indikator keberhasilan seorang siswa dianggap tuntas belajar jika sudah mencapai nilai 70. Suatu kelas dikatakan tuntas secara keseluruhan apabila 85% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai minimal 70 atau lebih.

$$\text{Prosentase ketuntasan belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

HASIL

Sebelum tindakan pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pretes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi perkalian di kelas V SDN 067240. Pretes ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran sebelumnya yang telah diberikan oleh guru kelas. Dari total 16 siswa kelas V, hanya 8 siswa yang berhasil mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yaitu 70. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Data lengkap hasil pretes ini disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa pra tindakan

Kriteria Ketuntasan	**Kriteria**	**Frekuensi**	**Presentasi**
Nilai < 70	Tidak Tuntas	8 Siswa	50 %
Nilai ≥ 70	Tuntas	8 Siswa	50 %
Jumlah Siswa		16 Siswa	100 %

Berdasarkan tabel 1 di atas, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 63,125. Siswa yang mencapai nilai sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 sebanyak 8 siswa atau sebesar 50%. Sementara itu, siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (< 70) sebanyak 8 siswa atau sebesar 50%. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 067240 Medan Tembung masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian sebelum diterapkannya model pembelajaran. Oleh karena itu, disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan tindakan perbaikan melalui implementasi pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru untuk meningkatkan hasil belajar perkalian.

Siklus 1

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif yang menarik guna meningkatkan pemahaman konsep perkalian. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Dari 16 siswa, sebanyak 12 siswa (75 %) berhasil mencapai nilai ≥ 70, sedangkan 4 siswa (25 %) masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siswa siklus 1

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Nilai < 70	Tidak Tuntas	4 Siswa	25 %
Nilai ≥ 70	Tuntas	12 Siswa	75 %
Jumlah Siswa		16 Siswa	100 %

Berdasarkan tabel 2 diatas, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 73,125. Siswa yang mencapai nilai sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 siswa atau 75%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 25% dari total 16 siswa. Hasil tes pada siklus I setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar perkalian di kelas V SD Negeri 067240. Meskipun hasilnya sudah cukup baik, tetapi belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap keaktifan guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang disesuaikan dengan tahapan pembelajaran berbasis game. Hasil observasi tersebut digunakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Aktivitas Guru Selama Penerapan Siklus I

No	Aktivitas Guru	SB	B	C	K
Tahap: Pra Pembelajaran					
1	Guru mempersiapkan alat dan media yang digunakan	√			
2	Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran		√		
3	Guru memandu siswa untuk berdoa sebelum proses pembelajaran	√			
4	Guru memberikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari		√		
Tahap: Penyampaian Tujuan dan Motivasi					
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan menarik perhatian siswa		√		
6	Guru menjelaskan manfaat mempelajari perkalian untuk kehidupan sehari-hari		√		
7	Guru memperkenalkan *Class of Champions* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan	√			
8	Guru membangkitkan semangat siswa dengan yel-yel atau motivasi sebelum bermain	√			
Tahap: Penyajian Informasi					
9	Guru menyampaikan konsep dasar perkalian secara ringkas dan kontekstual	√			
10	Guru menggunakan media dari platform Ruang Guru untuk memperjelas materi		√		
11	Guru menjawab pertanyaan siswa terkait materi sebelum game dimulai		√		

No	Aktivitas Guru	SB	B	C	K
Tahap: Pengorganisasian Siswa ke dalam Kelompok					
12	Guru membagi siswa ke dalam kelompok secara acak atau heterogen			√	
13	Guru menjelaskan aturan main *Class of Champions* secara kelompok	√			
14	Guru memeriksa kesiapan kelompok sebelum memulai permainan		√		
Tahap: Pembelajaran Kooperatif dalam Kelompok					
15	Guru mengamati partisipasi siswa dalam menyelesaikan soal di dalam game	√			
16	Guru memberikan pujian dan umpan balik positif kepada kelompok aktif	√			
17	Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain game	√			
Tahap: Evaluasi					
18	Guru memberikan kuis atau soal evaluasi terkait materi yang dipelajari		√		
19	Guru mengulas kembali soal-soal yang sering salah dikerjakan siswa		√		
20	Guru mencatat capaian hasil belajar siswa sebagai bahan refleksi siklus selanjutnya	√			
Tahap: Pemberian Penghargaan					
21	Guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dalam game	√			
22	Guru memberikan stiker bintang atau reward sederhana kepada kelompok pemenang	√			
23	Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas kerja sama dan usaha mereka	√			
24	Guru menyampaikan harapan agar semangat belajar terus ditingkatkan di pertemuan berikutnya	√			

Keterangan Penilaian:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Dari table 3 diatas, pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* pada mata pelajaran Matematika materi perkalian di kelas V SDN 067240 menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Guru telah menjalankan sebagian besar sintaks pembelajaran kooperatif dengan cukup baik, mulai dari penyampaian tujuan, penyajian informasi, pembentukan kelompok, hingga pemberian evaluasi dan penghargaan.

Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan belum berjalan maksimal, terutama pada tahap pengorganisasian siswa ke dalam kelompok. Permasalahan utama yang muncul adalah pembagian kelompok yang belum merata, sehingga menyebabkan

ketimpangan partisipasi antaranggota. Kelompok didominasi oleh siswa aktif, sementara siswa dengan kemampuan rendah cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses diskusi maupun penyelesaian tugas. Hal ini memengaruhi efektivitas pembelajaran kooperatif yang seharusnya menekankan pada kerja sama dan partisipasi semua anggota.

Dengan adanya masalah-masalah yang muncul setelah dilakukan refleksi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka diperlukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Berikut perbaikan yang perlu dilakukan: 1) Pengorganisasian kelompok yang lebih efektif meliputi dua hal yaitu: guru membentuk kelompok secara heterogen, memperhatikan kemampuan akademik, karakter, dan gaya belajar siswa. Guru memastikan bahwa setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah agar terjadi saling membantu. 2) Peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa meliputi tiga hal yaitu: guru memberikan motivasi awal yang lebih kuat dengan yel-yel dan penjelasan manfaat belajar perkalian. Guru memfasilitasi siswa agar aktif berdiskusi dan menyelesaikan soal secara kolaboratif dalam game.Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa pasif agar terlibat dalam pembelajaran. 3) Pendampingan intensif oleh guru meliputi tiga hal yaitu: guru memantau lebih dekat setiap kelompok untuk memastikan tidak ada siswa yang hanya diam. Guru memberikan bimbingan langsung pada kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain game. Guru mencatat dinamika kelompok sebagai bahan evaluasi lanjutan. 4) Peningkatan evaluasi dan penghargaan meliputi dua hal yaitu: guru memberikan evaluasi individual dan kelompok setelah pembelajaran menggunakan soal singkat berbasis pemahaman. Guru memberikan penghargaan yang lebih variatif seperti stiker Bintang atau pujian terbuka untuk kelompok dan individu yang aktif.

Siklus 2

Siklus II ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Standar Kompetensi yang digunakan dalam siklus II adalah Standar Kompetensi yang digunakan dalam siklus I. Adapun Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas 1 SD Negeri 067240 Medan tembung pada siklus II terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siswa siklus 2

Kriteria Ketuntasan	Kriteria	Frekuensi	Presentasi
Nilai < 70	Tidak Tuntas	1 Siswa	7 %
Nilai ≥ 70	Tuntas	15 Siswa	93 %
Jumlah Siswa		16 Siswa	100 %

Berdasarkan tabel 4 di atas, nilai rata-rata kelas yang diperoleh menunjukkan hasil yang memuaskan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 86,25. Siswa yang mencapai nilai sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 15 siswa atau 93%, sedangkan siswa yang belum tuntas hanya 1 siswa atau 7% dari total 16 siswa. Hasil tes pada siklus II setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar perkalian di kelas V SD Negeri 067240. Hasil ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM. Selama proses pembelajaran, observasi terhadap keaktifan guru dan siswa tetap dilakukan menggunakan lembar observasi berbasis tahapan pembelajaran kooperatif berbasis game. Hasil observasi ini menjadi dasar evaluasi terhadap keberhasilan siklus II.

Tabel 5. Aktivitas Guru Selama Penerapan Siklus 2

No	Aktivitas Guru	SB	B	C	K
Tahap: Pra Pembelajaran					
1	Guru mempersiapkan alat dan media yang digunakan	√			
2	Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran	√			
3	Guru memandu siswa untuk berdoa sebelum proses pembelajaran	√			
4	Guru memberikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari	√			
Tahap: Penyampaian Tujuan dan Motivasi					
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan menarik perhatian siswa	√			
6	Guru menjelaskan manfaat mempelajari perkalian untuk kehidupan sehari-hari	√			
7	Guru memperkenalkan *Class of Champions* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan	√			
8	Guru membangkitkan semangat siswa dengan yel-yel atau motivasi sebelum bermain	√			
Tahap: Penyajian Informasi					
9	Guru menyampaikan konsep dasar perkalian secara ringkas dan kontekstual	√			
10	Guru menggunakan media dari platform Ruang Guru untuk memperjelas materi	√			
11	Guru menjawab pertanyaan siswa terkait materi sebelum game dimulai	√			
Tahap: Pengorganisasian Siswa ke dalam Kelompok					
12	Guru membagi siswa ke dalam kelompok secara acak atau heterogen	√			

No	Aktivitas Guru	SB	B	C	K
13	Guru menjelaskan aturan main *Class of Champions* secara kelompok	√			
14	Guru memeriksa kesiapan kelompok sebelum memulai permainan	√			
Tahap: Pembelajaran Kooperatif dalam Kelompok					
15	Guru mengamati partisipasi siswa dalam menyelesaikan soal di dalam game	√			
16	Guru memberikan pujian dan umpan balik positif kepada kelompok aktif	√			
17	Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan saat bermain game	√			
Tahap: Evaluasi					
18	Guru memberikan kuis atau soal evaluasi terkait materi yang dipelajari	√			
19	Guru mengulas kembali soal-soal yang sering salah dikerjakan siswa	√			
20	Guru mencatat capaian hasil belajar siswa sebagai bahan refleksi siklus selanjutnya	√			
Tahap: Pemberian Penghargaan					
21	Guru mengumumkan kelompok dengan nilai tertinggi dalam game	√			
22	Guru memberikan stiker bintang atau reward sederhana kepada kelompok pemenang	√			
23	Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas kerja sama dan usaha mereka	√			
24	Guru menyampaikan harapan agar semangat belajar terus ditingkatkan di pertemuan berikutnya	√			

Keterangan Penilaian:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Hasil dari tabel 5, observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran kooperatif berbasis game *Class of Champions* dari platform Ruang Guru telah terlaksana dengan sangat baik. Guru mempersiapkan media, menyampaikan tujuan, serta memotivasi siswa secara efektif. Penggunaan game membuat pembelajaran perkalian lebih menarik dan interaktif. Guru juga mampu mengorganisasi kelompok, memberikan bimbingan saat permainan, serta melakukan evaluasi dan apresiasi secara optimal. Penerapan model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dengan 93% mencapai KKM dan nilai rata-rata 86,25. Dengan demikian, pembelajaran dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 067240 pada materi perkalian melalui penerapan pembelajaran kooperatif berbasis game edukatif *Class of Champions* dari platform Ruang Guru. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran digital berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan capaian akademik siswa dalam pelajaran Matematika, khususnya perkalian. Hal ini sejalan dengan temuan (S. W. Ainiyah & Rohma, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi perkalian. Dari hasil pretest, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 61,25, yang berarti belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 70. Dari total 16 siswa yang mengikuti pretest, hanya 8 siswa atau 50% yang dinyatakan tuntas. Temuan awal ini memperkuat asumsi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian jika disampaikan secara konvensional. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Billa & Malasari, 2025), yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar Matematika pada siswa sekolah dasar seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Tindakan pertama dilakukan pada siklus I, di mana peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan game edukatif *Class of Champions*. Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal-soal perkalian melalui permainan yang disediakan oleh platform Ruang Guru. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Setelah tindakan siklus I, dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 73,125 dan sebanyak 12 siswa (75%) dinyatakan tuntas belajar.

Meskipun terjadi peningkatan yang cukup baik pada siklus I, hasil tersebut belum sepenuhnya memuaskan karena masih terdapat 4 siswa (25%) yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, diketahui bahwa beberapa siswa kurang aktif dalam

kelompok dan tampak belum sepenuhnya memahami alur permainan maupun materi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan game sudah memicu semangat belajar, perlu adanya strategi tambahan agar seluruh siswa bisa terlibat optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Lase, 2024) yang menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis game tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga bagaimana guru mengelola dinamika kelompok dan memberikan motivasi.

Memasuki siklus II, peneliti melakukan beberapa perbaikan yang berfokus pada peningkatan keterlibatan siswa secara individu dan kelompok. Langkah-langkah perbaikan tersebut meliputi pemberian motivasi di awal pembelajaran, peningkatan pemantauan terhadap dinamika kelompok, serta pemberian umpan balik secara langsung dari guru selama proses bermain dan berdiskusi berlangsung. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih fokus dalam menyelesaikan soal, dan lebih memahami materi yang diajarkan. Guru juga mengatur waktu bermain agar tidak terlalu lama sehingga siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,25, dan 15 dari 16 siswa (93%) berhasil mencapai KKM. Hanya satu siswa yang belum tuntas, namun secara umum, terjadi peningkatan baik dari segi kognitif maupun afektif siswa terhadap pembelajaran Matematika. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi yang diterapkan pada siklus II berhasil mengatasi hambatan yang ada sebelumnya. Temuan ini didukung oleh penelitian dari (Nur'aeni & Hasanudin, 2023) dan (Nofrianda et al., 2024) yang menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif dan media digital edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Selain peningkatan hasil belajar, penerapan pembelajaran berbasis game juga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media game yang digunakan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Banyak siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam kelompok. Hal ini mendukung temuan dari (Akbar et al., 2020) yang menyatakan bahwa suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar dan berdampak pada pencapaian akademik mereka.

Lebih jauh lagi, pembelajaran kooperatif berbasis game juga mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selama proses diskusi kelompok dan permainan berlangsung, siswa dilatih untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Ini merupakan aspek penting dalam pendidikan karakter yang saat ini menjadi bagian dari Kurikulum Merdeka. Penerapan strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap positif siswa dalam belajar. Dukungan atas hal ini dapat ditemukan dalam studi oleh (Tina Suryani Siregar et al., 2024), yang menegaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif meningkatkan empati, tanggung jawab, dan rasa percaya diri siswa.

Dengan hasil yang dicapai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti *Class of Champions* merupakan salah satu strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar. Metode ini terbukti mampu mengatasi kejenuhan belajar yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti perkalian. Media digital tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan teknologi dalam pendidikan (Widodo & Wardani, 2020).

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan game edukatif mampu memberikan dampak positif baik dari sisi akademik maupun sikap belajar siswa. Penggunaan *Class of Champions* sebagai media pembelajaran digital berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru-guru lain juga dapat mengembangkan strategi serupa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam bidang studi yang menantang seperti Matematika. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game Class of Champions dari platform Ruang Guru efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 067240 pada materi perkalian. Sebelum tindakan dilakukan, hanya 50% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata

63,125. Setelah penerapan model pembelajaran ini pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 75% dengan rata-rata nilai 73,125. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana ketuntasan mencapai 93% dan nilai rata-rata menjadi 86,25. Keberhasilan ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan nilai, tetapi juga oleh peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena siswa merasa tertarik belajar melalui media game edukatif. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan dalam mengelola pembelajaran secara efektif, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Dengan demikian, model ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa.

Kontribusi dari penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game Class of Champions yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media digital edukatif yang dirancang secara interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong kolaborasi dalam kelompok belajar. Selain itu, temuan ini juga memberikan referensi praktis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam pembelajaran Matematika secara lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini turut berkontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran abad ke-21 yang mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa sekaligus mengembangkan sikap positif terhadap proses belajar.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya 1) mengembangkan studi serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun variasi materi pelajaran, seperti pembagian atau operasi hitung campuran, guna melihat efektivitas pembelajaran berbasis game pada konteks yang berbeda. 2) Menguji penggunaan platform digital lainnya selain Class of Champions guna membandingkan efektivitas berbagai media game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar. 3) Mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap motivasi belajar dan kemandirian siswa. 4) Melibatkan aspek kualitatif yang lebih mendalam, seperti wawancara atau studi kasus, guna menggali persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis game secara lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian mendatang diharapkan mampu memperkaya literatur pendidikan digital dan memberikan landasan yang lebih kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ainiyah, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *5*(1), 868–874. https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p868-874

Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(1), 383-396. https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361

Akbar, F., Sudargo, S., & Wulandari, D. (2020). Pengaruh Gaya Belajar, Waktu Pembelajaran dan Suasana Kelas Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *2*(4), 276–285. https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i4.6123

Arends, R. I. (2021). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.

Billa, A. S., & Malasari, P. N. (2025). Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Indonesia: Studi Meta-Analisis. *MATHEdunesa*, *14*(1), 30. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/62149

Hasan Assidiqi, A., Sadiyah, D., & Salama. (2023). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Qs Luqman Ayat 12-15 Dan Implementasinya Di Taman Kanak-Kanak. *SNKP Ummuba*, *1*, 62–66. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/article/view/1301

Hasanah, N., & Rachmadi, Y. (2022). *Strategi Pembelajaran Kooperatif di Era Merdeka Belajar*. Pustaka Pelajar Offset.

Hasibuan, K. N., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Operasi Perkalian Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(3), 1668–1674. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2400

Jazuli, A., Salsabila, A. Y., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2023). The Strategy of the Head of Madrasah in Cultivating Fastabiqul Khoirot Culture in the State High School Environment in Batu City. *EDHJ Unnusa*, *8*(April), 56–65. https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/4849

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2023). *Cooperation and the Use of Cooperative Learning in the Classroom*. Interaction Book Company.

Lase, A. G. (2024). Penerapan Asesmen Formatif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 2 Medan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, *8*(2), 466–475. https://doi.org/10.31537/ej.v8i2.1956

Lestari, R., & Wibowo, A. (2024). *Inovasi Model Pembelajaran Abad 21*. Mitra Cendekia Press.

Mardilla, M., Darmiany, D., & Husniati, H. (2021). Hubungan antara Reinforcement Positif dengan Disiplin Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 19 Rabangodu Utara Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 537–545. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.289

Nofrianda, E., Febriansyah, A., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal MediaTIK*, 1–5. https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i2.1402

Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, *4*(3), 259–273. https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982

Sari, D. W., Roshayanti, F., Kusniati, S., & Miyono, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Di Kelas II SDN Kaanganyar Gunung 02 Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(3), 11618–11624. http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1803/

Siregar, D. (2023). *Pembelajaran Kooperatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Nuansa Cendekia.

Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, E., & Prasetyo, R. (2021). *Teori dan Praktik Pembelajaran Kooperatif*. Alfabeta.

Tina Suryani Siregar, Anike Renti Anita Sinaga, Apri Ananta Sitio, Icha Netanya Sianturi, & Rajo Hasim Lubis. (2024). Model Pembelajaran Kolaboratif : Tinjauan Literatur. *Pentagon : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *2*(4), 207–219. https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i4.326

Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, *7*(2), 185–197. https://doi.org/10.69896/modeling.v7i2.665

Yuliana, T., & Hartono, S. (2025). *Pembelajaran Inklusif dan Kolaboratif di Sekolah Dasar*. Lentera Edukasi.