



## **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023**

**Afrida Samosir**

*Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia*

Email: [afridasamosir2016@gmail.com](mailto:afridasamosir2016@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja tahun ajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian One grub pretest- posttest design, yaitu design yang tidak menggunakan kelompok kontrol pada saat penelitian. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar selama proses pembelajaran sangat rendah dimana 12 orang siswa telah memenuhi nilai KKM dan 23 orang siswa belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 68. Keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *game base learning* terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan model pembelajaran *game based learning* selama proses pembelajaran sudah meningkat dimana 34 orang siswa telah memenuhi nilai KKM dan 1 orang siswa belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 73,8. Terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Game based learning*, Keterampilan Kolaborasi

**Abstract:** *The background of this research is the low collaboration skills of students in class IV of SDN 015900 Tinggi Raja in the 2022/2023 academic year. The purpose of this study was to determine the collaboration skills of students in class IV SDN 015900 Tinggi Raja before and after using the game-based learning model. As well as to determine the effect of the game-based learning model on students' collaboration skills in class IV SDN 015900 Tinggi Raja. The approach in this study uses a quantitative approach. The research method used is the One grub pretest-posttest design, which is a design that does not use a control group at the time of the study. The results showed that students' collaboration skills before using the game based learning learning model could be seen from the activities of students in the teaching and learning process during the learning process which was very low where 12 students had met the KKM scores and 23 students had not met the KKM scores with an average score of 68. Skills collaborating students after using the game base learning learning model can be seen from the activities of students in the teaching and learning process after using the game based learning learning model during the learning process it has increased where 34 students have met the KKM score and 1 student has not met the KKM score with an average score 73,8. There is an influence of the game-based learning model on students' collaboration skills.*

**Keywords:** *Game Based Learning Learning Model, Collaboration Skills*

## PENDAHULUAN

Sekolah kini dihadapkan dengan bagaimana menciptakan cara dalam rangka mengharuskan siswa sukses dalam pekerjaan dan kehidupan melalui penguasaan keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah yang fleksibel, berkolaborasi dan berinovasi (Zubaidah, 2016).

Menurut Trelling dan Fadel (2018: 31) mengemukakan bahwa kolaborasi diidentifikasi sebagai hasil pendidikan yang penting dikarenakan pembelajaran abad ke-21 mencakup 4K, yaitu kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi. Kreativitas adalah mampu menghasilkan ide inovatif yang dapat berkontribusi dan menantang pembelajaran lebih lanjut. Berpikir kritis adalah proses berpikir yang membangun yang bertujuan untuk mencari solusi. Komunikasi adalah keterampilan yang mencakup gagasan tentang cara mengekspresikan diri secara efektif, baik dalam keterampilan produktif sebagai bentuk lisan atau tulisan (Fatmawati & Yusrizal, 2022). Dalam penelitian ini peneliti fokus untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi pada siswa.

Keterampilan kolaborasi dianggap penting dalam proses pembelajaran karena keterampilan kolaborasi ini dapat meningkatkan rasa sosial pada siswa. Menurut Utami dan Richardus (2020: 80) mengemukakan kolaborasi adalah proses mengumpulkan pengetahuan dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan bersama. Maksudnya kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa masa kini agar siap ketika terjun ke dunia pekerjaan, siswa masa kini dituntut dapat berkolaborasi satu sama lain dalam lingkungan sekolah juga dengan masyarakat global. Selain untuk siap terjun ke dunia kerja, keterampilan kolaborasi menuntun para siswa supaya siswa mendapatkan keselarasan hidup yaitu hidup bersama dengan sesama, sama-sama menghormati pendapat, dapat menumbuhkan prospek kerja, dan dapat menumbuhkan komitmen akan partisipasi masyarakat (Apriono, 2018).

Pengambilan keputusan secara bersama, berbagi informasi, berkolaborasi, berinovasi dan kecepatan bekerja menjadi aspek yang sangat penting pada saat ini. Kolaborasi pada pembelajaran sungguh berarti lantaran mampu menumbuhkan cara berpikir tingkat tinggi serta sanggup mendorong siswa akan menggapai hasil akhir yang berkualitas. Kemendikbud no. 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar mengungkapkan sekolah hendaknya mulai menjalankan investasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi untuk mencukupi desakan pendidikan. Kemendikbud menginterpretasikan bahwa pembelajaran memfokuskan pada berpikir analitis dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah. Kolaborasi dalam pembelajaran bermakna sebab dapat menumbuhkan berpikir tingkat tinggi serta mampu menunjang siswa demi menggapai hasil akhir yang berkualitas (Apriono, 2018).

Keterampilan kolaborasi dianggap penting dalam proses pembelajaran karena keterampilan kolaborasi ini dapat meningkatkan kinerja akademik dan dapat meningkatkan rasa sosial pada siswa. Keterampilan kolaborasi masa kini membentuk kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa untuk menyederhanakan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama dengan melalui keterampilan kolaborasi, siswa memiliki kemampuan bekerjasama dan sosial untuk mencapai keutuhan bersama. Buruknya keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh siswa didukung juga dengan penelitian terdahulu yang dimiliki oleh (Azizah, 2021) tentang sikap kerjasama dan interaksi sosial yang dimiliki siswa dimana hasil menunjukkan bahwa sikap tersebut masih rendah, sehingga siswa perlu dilatihkan

tentang sikap bekerjasama. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti telah lakukan dengan guru wali kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh siswa masih kurang dimiliki karena terdapat beberapa indikator seperti bekerjasama, berkomunikasi, berkompromi, fleksibilitas dan bertanggung jawab pada setiap kegiatan diskusi siswa masih harus dimotivasi oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 November 2022 guru wali kelas IV yang dilakukan di dalam kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan masih terlihat rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh siswa, kelas IV hanya 13 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih besar sama dengan 70, dan 22 orang siswa mendapat nilai dibawah 70, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70.

**Tabel 1** Hasil Ulangan Harian IPA Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1	≥70	13 Orang	Tuntas
2	<70	22 Orang	Tidak Tuntas
<b>Total</b>	-	<b>35 Orang</b>	-

*Sumber: Dokumen daftar nilai di SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan*

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya guru sebagai pendidik kurang kreatif dalam memvariasikan model pembelajaran dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga kecenderungan siswa menjadi pasif, malas, dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru.

Masih kurangnya keterampilan kolaborasi yang dimiliki siswa dapat dilihat dari sikap kerjasama dan interaksi sosial yang dimiliki siswa. Hasil menunjukkan bahwa sikap tersebut masih rendah, sehingga siswa perlu dilatihkan tentang sikap kerjasama. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru wali kelas IV di sekolah tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh siswa masih kurang karena terdapat beberapa indikator seperti bekerjasama, berkomunikasi, berkompromi, fleksibilitas dan bertanggung jawab pada setiap kegiatan diskusi siswa masih harus dimotivasi oleh guru.

Rendahnya keterampilan kolaborasi yang dimiliki siswa ini dikarenakan terbiasanya siswa belajar dengan pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan guru masih mendominasi peranannya sebagai sumber ilmu yang hanya menganggap siswa laksanakan sebuah media yang akan diisi pengetahuan oleh guru serta guru tidak menggunakan model pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku membuat siswa tidak dapat mengetahui bagaimana cara berkolaborasi dengan sesama siswa.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Agar benar-benar memahami dan dapat menerangkan pengetahuan, siswa perlu di dorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha keras mewujudkan ide-idenya (Peraturan Menteri dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013). Solusi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih terfokus pada siswa yang lebih aktif.

Mengingat pentingnya model pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang ditentukan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan khususnya pada mata pelajaran IPA pada saat proses pembelajaran guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang melatih kemampuan kolaborasi siswa. Dengan model pembelajaran tersebut siswa bosan dan malas untuk berkolaborasi sehingga dapat mempengaruhi keterampilan kolaborasi pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan peneliti dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa di SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan adalah model pembelajaran *game based learning* sebagai model pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik analisis data yang berupa analisis data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas IV SD N 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023 dengan mengetahui penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Kemudian untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktifitas secara individu di dalam kelas.

Sebelum lembar observasi digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator, validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Validasi ahli lembar observasi keterampilan kolaborasi divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dosen prodi PGSD yaitu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar observasi keterampilan kolaborasi beserta indikator keterampilan kolaborasi. Dimana hasil penilaian dari validasi yang diberikan oleh ahli validasi sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{4+4+3+4+4}{20} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{1900}{20}$$

$$\text{Nilai} = 95\%$$

Berdasarkan skor penilaian diatas maka validasi yang dilakukan validator ahli pada lembar observasi keterampilan kolaborasi dinyatakan layak digunakan dengan revisi.

**a. Observasi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning***

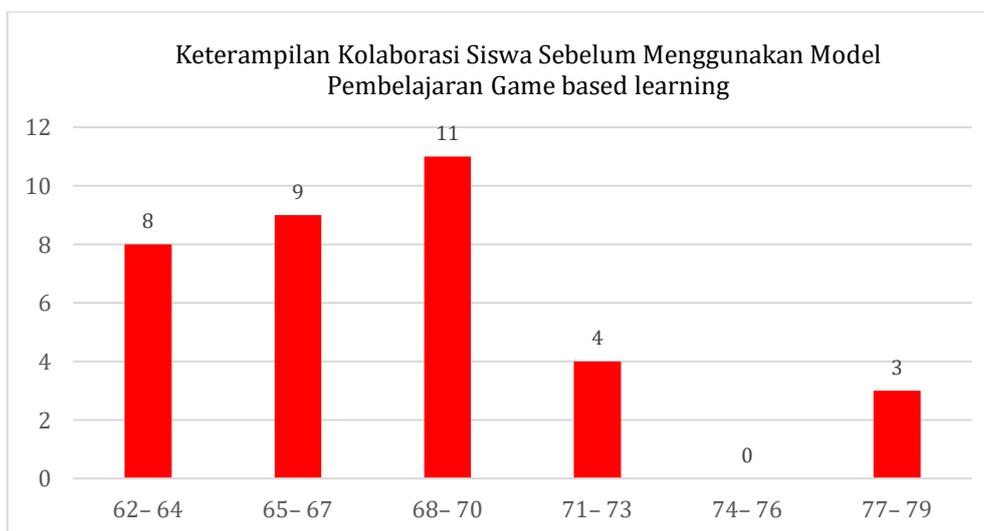
Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Game based learning* selama proses pembelajaran.

**Tabel 2** Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase %
1	62 - 64	8	22,85%
2	65 - 67	9	25,71%
3	68 - 70	11	31,42%
4	71 - 73	4	11,42%
5	74 - 76	0	0%
6	77 - 79	3	8,57%
<b>Total</b>		<b>35</b>	<b>96,97%</b>
<b>Nilai Rata-rata = 68</b>			

Sumber: Dokumen daftar nilai di SDN 015900 Tinggi Raja

Berdasarkan tabel frekuensi di atas bahwa keterampilan berkolaborasi sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* siswa kelas IV SDN 015900 Kabupaten Asahan Tahun Ajaran 2022/2023 belum memenuhi standar KKM, dimana yang memenuhi nilai KKM sebanyak 12 orang siswa, dan 23 orang siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Berikut diagram sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning*.



**Gambar 1** Diagram Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game based learning*

Berikut ini distribusi nilai keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

**Tabel 3** Distribusi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game based learning* Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023

No. Item	Alternatif Jawaban									
	SB		B		C		KB		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	1	2,8	16	45,7	18	51,4	0	0	35	100
2	6	17,1	17	48,5	12	34,2	0	0	35	100
3	1	2,8	21	60	13	37,1	0	0	35	100
4	2	5,7	22	62,8	11	31,4	0	0	35	100
5	3	8,5	24	68,5	8	22,8	0	0	35	100
6	4	11,4	19	54,2	12	34,2	0	0	35	100
7	5	14,2	18	51,4	12	34,2	0	0	35	100
8	3	8,5	19	54,2	13	37,1	0	0	35	100
9	3	8,5	25	71,4	7	20	0	0	35	100
10	0	0	26	74,2	9	25,7	0	0	35	100
11	0	0	14	40	21	60	0	0	35	100
12	0	0	23	65,7	12	34,2	0	0	35	100
13	3	8,5	22	62,8	10	28,5	0	0	35	100
14	1	2,8	28	80	6	17,1	0	0	35	100
15	2	5,7	16	45,7	17	48,5	0	0	35	100

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas diuraikan sebagai berikut:

- 1) Penilaian mengenai siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 16 orang (45,7%)
- 2) Penilaian mengenai siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 6 orang (17,1%)
- 3) Penilaian mengenai siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 21 orang (60%)
- 4) Penilaian mengenai siswa membantu teman saat mengerjakan LKS, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 22 orang (62,8%)
- 5) Penilaian mengenai siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan di depan kelas, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 24 orang (68,5%)
- 6) Penilaian mengenai siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok lain, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 4 orang (11,4%)
- 7) Penilaian mengenai siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 18 orang (51,4%)
- 8) Penilaian mengenai siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 19 orang (54,2%)
- 9) Penilaian mengenai siswa memilih salah satu anggota dalam kelompok sebagai ketua, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 25 orang (71,4%)
- 10) Penilaian mengenai siswa membuat kesimpulan dalam LKS, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 26 orang (74,2%)
- 11) Penilaian mengenai siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 14 orang (40%)

- 12) Penilaian mengenai ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 23 orang (65,7%)
- 13) Penilaian mengenai siswa tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol atau membuka buku pelajaran lain, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 3 orang (8,5%)
- 14) Penilaian mengenai siswa dapat menjawab latihan soal yang diberikan, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 28 orang (80%)
- 15) Penilaian mengenai siswa memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan seksama sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 2 orang (5,7%)

#### **b. Observasi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning***

Observasi terhadap keterampilan kolaborasi dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dilakukan oleh seorang penulis. Adapun aspek yang diamati pada lembar observasi skor tertinggi untuk setiap butir observasi adalah 3, sedangkan jumlah deskriptor lembar observasi adalah 15, maka skor tertinggi adalah 51. Adapun kriteria penilaian terhadap keterampilan kolaborasi yaitu kategori sangat baik nilainya 4, kategori baik nilainya 3, kategori cukup nilainya 2, kategori kurang nilainya 1.

Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 27 Februari sampai 04 Maret 2023 dilakukan di SDN 015900 Tinggi Raja (dapat diakses melalui [Hasil Video Pelaksanaan Penelitian](#)). Keterampilan kolaborasi pada siswa kelas IV sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* sudah meningkat dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* dapat dilihat ketika mereka bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS. Adapun hasil keterampilan kolaborasi siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja pada tabel di bawah ini.

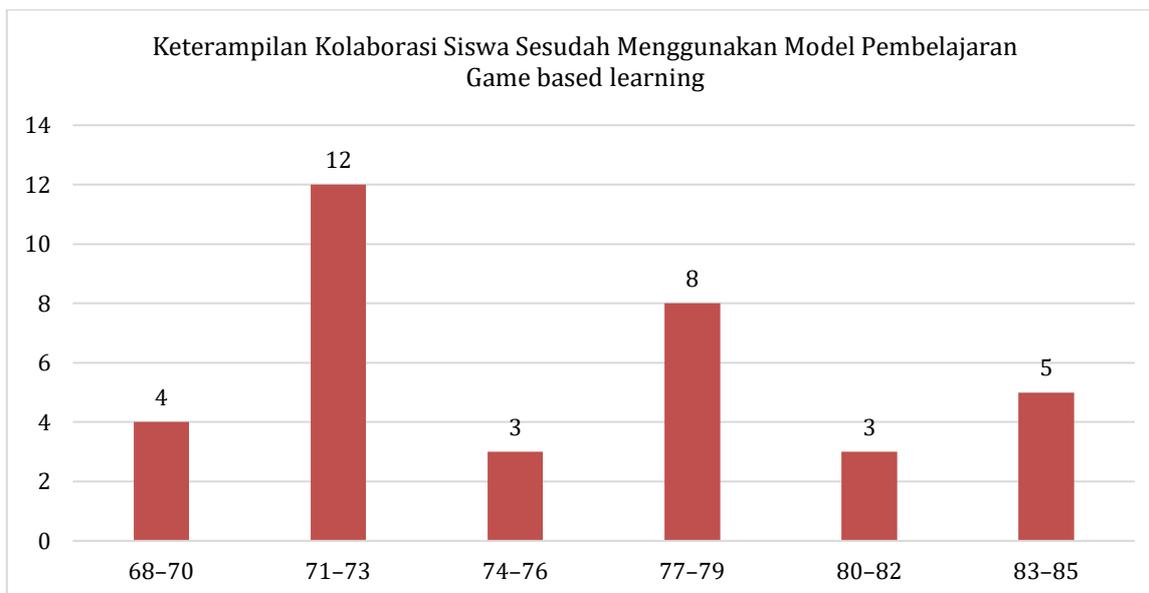
**Tabel 4** Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase %
1	68 - 70	4	11,42%
2	71 - 73	12	34,28%
3	74 - 76	3	8,57%
4	77 - 79	8	22,85%
5	80 - 82	3	8,57%
6	83 - 85	5	14,28%
<b>Total</b>		<b>35</b>	<b>99,97%</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>73,8</b>	

Sumber: Dokumen daftar nilai di SDN 015900 Tinggi Raja

Berdasarkan tabel frekuensi di atas bahwa keterampilan berkolaborasi siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* sudah memenuhi standar KKM, dimana yang memenuhi nilai KKM sebanyak 34 orang siswa dan 1 orang

siswa lagi belum memenuhi nilai KKM. Berikut diagram sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning*.



**Gambar 2** Diagram Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game based learning*

Berikut ini distribusi nilai keterampilan berkolaborasi siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

**Tabel 5** Distribusi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023

No. Item	Alternatif Jawaban									
	SB		B		C		KB		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	5	14,2	28	80	2	5,7	0	0	35	100
2	6	17,1	29	82,8	0	0	0	0	35	100
3	1	2,8	23	65,7	11	31,4	0	0	35	100
4	4	11,4	27	77,1	4	11,4	0	0	35	100
5	5	14,2	26	74,2	4	11,4	0	0	35	100
6	4	11,4	26	74,2	5	14,2	0	0	35	100
7	6	17,1	25	71,4	3	8,5	0	0	35	100
8	6	17,1	23	65,7	6	17,1	0	0	35	100
9	1	2,8	29	82,8	2	5,7	0	0	35	100
10	2	5,7	28	80	5	14,2	0	0	35	100
11	13	37,1	19	54,2	3	8,5	0	0	35	100
12	11	31,4	23	65,7	1	2,8	0	0	35	100
13	5	14,2	25	71,4	5	14,2	0	0	35	100
14	4	11,4	29	82,8	2	5,7	0	0	35	100
15	4	11,4	24	68,5	7	20	0	0	35	100

Sumber: (Hasil Penelitian, 2023)

Dari tabel di atas diuraikan sebagai berikut:

- 1) Penilaian mengenai siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 5 orang (14,2%)
- 2) Penilaian mengenai siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 6 orang (17,1%)
- 3) Penilaian mengenai siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 23 orang (65,7%)
- 4) Penilaian mengenai siswa membantu teman saat mengerjakan LKS, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 4 orang (11,4%)
- 5) Penilaian mengenai siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan di depan kelas, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 5 orang (14,2%)
- 6) Penilaian mengenai siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok lain, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 4 orang (11,4%)
- 7) Penilaian mengenai siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 6 orang (17,1%)
- 8) Penilaian mengenai siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 6 orang (17,1%)
- 9) Penilaian mengenai siswa memilih salah satu anggota dalam kelompok sebagai ketua, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 29 orang (82,8%)
- 10) Penilaian mengenai siswa membuat kesimpulan dalam LKS, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 28 orang (80%)
- 11) Penilaian mengenai siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 19 orang (54,2%)
- 12) Penilaian mengenai ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sebagai besar responden bernilai sangat baik sebanyak 11 orang (31,4%)
- 13) Penilaian mengenai siswa tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol atau membuka buku pelajaran lain, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 25 orang (71,4%)
- 14) Penilaian mengenai siswa dapat menjawab latihan soal yang diberikan, sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 29 orang (82,8%)
- 15) Penilaian mengenai siswa memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan seksama sebagai besar responden bernilai baik sebanyak 24 orang (68,5%)

## 1. Syarat Pengujian

### a. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas V SDN 015900 Kabupaten Asahan, maka dapat dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut.

**Tabel 6 Uji t**

		Coefficients <sup>a</sup>		t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	16.724	7.133		2.345
	Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game based learning</i>	.870	.105	.823	8.311

a. Dependent Variable: Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game based learning*  
 Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,311 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N=35-2$  yaitu 2,034. Maka  $t_{hitung} 8,311 > t_{tabel} 2,034$ . Sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* pada keterampilan berkolaborasi siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

### 1. Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran IPA Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan ini telah sesuai dengan teori yang peneliti gunakan yaitu teori Piaget dan Vigotsky dengan menggunakan Teori Konstruktivisme pada teori ini Piaget dan Vigotsky mengatakan terlihat adanya interaksi sosial antar anggota yang akan membantu perkembangan individu dan meningkatkan sikap saling menghormati pendapat antar anggota kelompok (Fauziah, 2022). Teori Piaget dan Vigotsky mengemukakan teori makna dimana siswa harus memahami mana dari topik yang sedang dipelajari, memahami simbol tertulis, dan apa yang diucapkan. Karena itu, pengajaran tematik akan bermakna apabila disajikan dengan model pembelajaran yang menyenangkan seperti halnya model pembelajaran *game based learning*. Teori Vigotsky yang menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vigotsky berpendapat bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu dengan individu lain merupakan faktor yang terpenting yang mendorong atau memicu perkembangan kognitif siswa. Pendapat Vigotsky sama dengan unsur-unsur yang ada pada model pembelajaran *game based learning*.

Teori di atas menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan berkolaborasi dan hasil belajarnya, jika model pembelajaran yang digunakan mampu membuat siswa aktif sehingga dapat mempengaruhi keterampilan berkolaborasi siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, yang pertama penelitian yang dilakukan Sonali Arta Uli & Ika Parma Dewi (2022), penelitiannya yang berjudul "Pengaruh *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 5 Padang". Hasil penelitiannya menunjukkan berdasarkan hasil data penelitiannya diperoleh besarnya kontribusi model pembelajaran *game based learning* pada hasil belajar siswa begitu kuat yang didapatkan berdasarkan  $KP=89,6\%$ . Didukung pun hasil t-test sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,279 > 1,668$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK N 5 Padang ditolak, dan  $H_a$  yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK N 5 Padang diterima. Dengan

demikian berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK N 5 Padang.

Penelitian selanjutnya yang mendukung hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Dyah Ulifatul Khasanah & Victor Marulia T.L Tobing (2021), penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Bantuan Media Uno *Stacko For Question Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Puisi Rakyat Pada Siswa Kelas VII di MTS Darul Ulul Lamongan". Hasil penelitiannya menunjukkan berdasarkan hasil data pretest dan post test diketahui bahwa nilai signifikansi kelas kontrol adalah  $0,856 > 0,05$  artinya tidak ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah  $0,000 < 0,05$  yang artinya ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian berdasarkan data nilai posttest menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui bahwa model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO *stacko for question card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada siswa Kelas VII MTS Darul Ulul Lamongan.

Berikutnya didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Laila Mukaromah, dkk. (2021), dengan judul penelitian "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 MI NA Trasan Bandongan Kabupaten Magelang". Berdasarkan hasil data penelitiannya diperoleh output "Ranks" terdapat 3 interpretasi yaitu *negative ranks*, *positif ranks* dan *ties*. *Negative ranks* atau selisih (negatif antara hasil tes kemampuan berhitung siswa untuk *pretest* dan *posttest* adalah 1. Hal ini menunjukkan ada 1 siswa yang mengalami penurunan (pengurangan) dan nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Pada interpretasi *positif ranks* atau selisih (positif) antara hasil tes kemampuan berhitung siswa untuk *pretest* atau *posttest* adalah 19. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat data positif yang artinya ada 19 siswa mengalami peningkatan hasil tes kemampuan berhitung siswa dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan *mean rank* (rata-rata peningkatan) sebesar 10,79. Sedangkan interpretasi *ties* merupakan kesamaan nilai *pretest* dan *posttest* nilainya adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dapat diketahui juga bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil tes kemampuan berhitung antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media kubus *magic* berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 MI NA Trasan Bandongan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa nilai observasi awal atau nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa sangat rendah hal ini terlihat siswa yang memenuhi nilai 62–64 dengan frekuensi 8 dan persentase 22,87%, nilai 65–67 dengan frekuensi 9 dan persentase 25,71%, nilai 68–70 dengan frekuensi 11 dan persentase 31,42%, nilai 71–73 dengan frekuensi 4 dan persentase 11,42%, nilai 74–76 dengan frekuensi 0 dan persentase 0%, dan nilai 77–79 dengan frekuensi 3 dan nilai persentase 8,57%. Adapun dari hasil diatas yang sudah memenuhi KKM hanya 12 orang siswa dan 23 orang lagi belum memenuhi nilai KKM.

## 2. Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran IPA Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja

Hasil penelitian setelah diterapkannya model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa meningkat hal ini terlihat dari nilai siswa yang memenuhi KKM sebanyak 34 siswa dan yang belum memenuhi KKM 2 siswa. Perbedaan yang signifikan terlihat pada saat siswa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *game based learning* dimana pada saat menggunakan model pembelajaran *game based learning* siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan pada saat mengerjakan tugas kelompok mereka menggunakan waktunya untuk bekerja sama.

Kemudian diperoleh data bahwa nilai observasi akhir atau nilai sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa meningkat hal ini terlihat siswa yang memenuhi nilai 68–70 dengan frekuensi 4 dan persentase 11,42%, nilai 71–73 dengan frekuensi 12 dan persentase 34,28%, nilai 74–76 dengan frekuensi 3 dan persentase 8,57%, nilai 77–79 dengan frekuensi 8 dan persentase 22,85%, nilai 80–82 dengan frekuensi 3 dan persentase 8,57%, dan nilai 83–85 dengan frekuensi 5 dan nilai persentase 14,28%. Adapun dari hasil diatas yang sudah memenuhi KKM sebanyak 34 siswa dan yang belum memenuhi KKM 1 siswa.

## 3. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Keterampilan Kolaborasi Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja

Kolaborasi ialah salah satu bentuk hubungan sosial, kata kolaborasi umumnya digunakan untuk menyebutkan praktik dua pihak atau lebih untuk mencapai tujuan bersama dan melibatkan proses kerja individu juga kerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Aulia, 2018). Keterampilan berkolaborasi sangat penting dilatihkan sejak awal kepada anak-anak, dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial, hal ini membuat guru harus mengajar menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi.

Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang menurut siswa untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapatnya yang bertujuan untuk membiasakan siswa serta memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran. Model ini juga menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok dan memastikan semua anggota telah belajar dan memahami materi tersebut. Dengan di terapkannya model pembelajaran *game based learning* diharapkan mampu melahirkan siswa-siswa yang mampu memiliki kerja sama yang baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti pada (uji t) perhitungannya menunjukkan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,311 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N=35-2$  yaitu 2,034. Maka  $t_{hitung} 8,311 > t_{tabel} 2,034$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan kolaborasi mata pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

## SIMPULAN

1. Data hasil penelitian sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja  
Keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning* sangat rendah, hal ini terlihat siswa yang memenuhi nilai 62–64 dengan frekuensi 8 dan persentase 22,87%, nilai 65–67 dengan frekuensi 9 dan persentase 25,71%, nilai 68–70 dengan frekuensi 11 dan persentase 31,42%, nilai 71–73 dengan frekuensi 4 dan persentase 11,42%, nilai 74–76 dengan frekuensi 0 dan persentase 0%, dan nilai 77–79 dengan frekuensi 3 dan persentase 8,57%. Adapun dari hasil diatas yang sudah memenuhi KKM hanya 12 orang siswa dan 23 orang lagi belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 68.
2. Data hasil penelitian sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja  
Keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan terlihat siswa yang memenuhi nilai 68–70 dengan frekuensi 4 dan persentase 11,42%, nilai 71–73 dengan frekuensi 12 dan persentase 34,28%, nilai 74–76 dengan frekuensi 3 dan persentase 8,57%, nilai 77–79 dengan frekuensi 8 dan persentase 22,85%, nilai 80–82 dengan frekuensi 3 dan persentase 8,57%, dan nilai 83–85 dengan frekuensi 5 dan persentase 14,28%. Adapun dari hasil diatas yang sudah memenuhi KKM sebanyak 34 siswa dan yang belum memenuhi KKM 1 siswa, dengan nilai rata-rata 73,8.
3. Pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja  
Berdasarkan hasil uji hipotesis yang sudah dilakukann oleh peneliti pada (uji t) perhitungannya menunjukkan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,311 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  pada  $N = 35-2$  yaitu 2,034. Maka  $t_{hitung} 8,311 > t_{tabel} 2,034$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

## REFERENCES

- Abdulsyani. 2016. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aini, Firosa Nur. 2018. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3 (2018): 249–255.
- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Education Science*,5(1), 24–32. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/357/129>
- Apriono, D. 2018. *Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Dalam Belajar Melalui Pembelajaran Kolaboratif*. *E-Journal Uninow*, 9(2), hlm 161-168.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Asmaka, Ridduwan Agung. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang*. Skripsi. Jawa Timur: IKIP PGRI Bojonegoro.

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aulia, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Write Around Terhadap Kemampuan Kolaborasi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD N 054914 Kota Lama Tahun Ajaran 2022/2023. 4(1), 88–100.
- Azizah, Winda Nurul. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa. Skripsi. Cirebon: IAIN Syeikh Nurjati.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2022). Pengaruh Teknologi dan Literasi terhadap Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 581–585.
- Fauziah. 2022. Teori Vygotsky Dan Interdependensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 03, no.2(2022):171–179.
- Hikmawan. 2021. Game Based Learning sebagai novasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Information Technology and Vocational Education* 3, no. 1 (2021): 17–22.
- Husain. 2020. Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Biology Science And Education* 08, no. 1(2019): 2541–1225.
- Istarani. (2016). *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Abdussalam (ed.)). Media Persada.
- Kemendikbud. 2013. *Pemendikbud No. 65 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maya, Fatwa Gustiara D. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Fisika. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Meldhayati. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi. *Jurnal Mitra Guru* Volume IV, Nomor 3, h. 1–12.
- Muhtadillah, Nur Fathin. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Jawa Timur: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Nazir, M. (2016). *Metode Penelitian* (risman Sikumbang (ed.); 1st ed.). Ghalia
- Octavia, 2020. *Model–Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama Indonesia.
- Srinivas, H. 2017. *What is Collaborative Learning*. Virginia: Alexandria.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Baru). CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Stiyawami (ed.)). CV. Alfabeta.
- Sulhan, N. 2016. *Karakter Guru Masa Depan Sukses dan Bermartabat*. Surabaya: PT. JePe Press Media Utama (Jawa Pos Grup).
- Sunarsih, D., & Yulianti, N. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning* (Andriyanto (ed.)). Lakeisha.
- Suyatno. 2017. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian* (S. Adams (ed.); 1st ed.).
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar–Ruzz Media.
- Trilling, B. and Fadel, C. 2018. *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Calif., Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc.

- Ulusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130.  
<https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Utami, Dita Widya dan Richardus. 2020. *Menyongsong Era Baru Pendidikan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Zubaidah. 2016. *Meningkatkan kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Melalui Pembelajaran dalam Kelompok Kecil Berbasis Masalah Secara Klasikal dalam Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Matematika UIN SUSKA Riau: Paekanbaru*