

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA DI KELAS IV MIN 3 KOTA MEDAN PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Nur Pusfita Sari¹, Nurdiana Siregar², Lailatun Nur Kamalia Siregar³
nurpusfitasari02@gmail.com¹, nurdiana.siregar282@gmail.com²,
lailatunnurkamaliahsiregar@uinsu.ac.id³
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) berupa Pre-test dan *Post-test Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian adalah dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model GBL dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa angket keterampilan kolaborasi dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji t dan menunjukkan bahwa model GBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan tanggung jawab individu, interaksi, serta kerja sama dalam kelompok.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Keterampilan Kolaborasi, Matematika.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model on the collaboration skills of fourth-grade students in Mathematics at MIN 3 Kota Medan. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pre-test and Post-test Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, one experimental using GBL and one control with conventional teaching. Instruments included a collaboration skills questionnaire and observation sheets. Data were analyzed using the t-test and revealed a significant effect of the GBL model on students' collaboration skills. Results showed that game-based learning enhances students' individual responsibility, interaction, and teamwork within groups.

Keywords: *Game Based Learning, Collaboration Skills, Mathematics.*

PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi penting abad 21. Pembelajaran yang menekankan kerja sama tim diperlukan dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan global. Namun, berdasarkan observasi awal di MIN 3 Kota Medan, keterampilan kolaborasi siswa masih rendah. Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. *Game Based Learning (GBL)* merupakan pendekatan inovatif yang menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *GBL* terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment. Desain penelitian adalah pre-test dan post-test nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MIN 3 Kota Medan, dan sampel diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen berupa angket dan lembar observasi

keterampilan kolaborasi. Analisis data dilakukan dengan uji t menggunakan SPSS versi 20 untuk menguji hipotesis.

No	Kelas	Jumlah siswa	Kelas/model pembelajaran
1	IV B	23	Kelas eksperimen (model pembelajaran gbl)
2	IV C	23	Kelas kontrol (model pembelajaran konvensional)
Total Sampel 46			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi dibandingkan kelas kontrol. Indikator seperti saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, serta keterampilan komunikasi menunjukkan perbedaan yang mencolok. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap permainan edukatif yang digunakan.

Temuan ini diperkuat dengan hasil observasi, di mana kelas eksperimen tampak lebih kooperatif dan partisipatif dibandingkan kelas kontrol. Siswa dalam kelompok GBL menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyampaikan pendapat, menyelesaikan masalah bersama, serta membagi tugas secara adil dalam kelompok.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 diterima. Ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran GBL secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Selain itu, pendekatan ini juga menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Diskusi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Model ini dinilai efektif karena menggabungkan unsur edukatif dengan pengalaman bermain yang menantang serta membangun interaksi sosial.

Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan adanya peningkatan persepsi positif terhadap kegiatan belajar. Sebagian besar siswa dalam kelas eksperimen menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar matematika dengan pendekatan game. Mereka juga mengaku lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama, yang sebelumnya sering dianggap membosankan atau sulit.

Dalam observasi guru selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif berpartisipasi dalam permainan yang mengandung unsur materi pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami konsep matematika secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis dalam konteks permainan, seperti dalam pengukuran luas dan perhitungan sederhana.

Peningkatan keterampilan kolaborasi juga terlihat dari peran yang diambil siswa dalam kelompok. Jika sebelumnya hanya satu atau dua siswa yang aktif, setelah penerapan GBL hampir seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi dan penyelesaian masalah. Mereka belajar saling menghargai pendapat dan menyusun strategi bersama dalam menghadapi tantangan permainan yang diberikan guru.

Dari sisi tanggung jawab individu, siswa menunjukkan perubahan signifikan. Mereka menjadi lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, karena skor atau kemenangan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota. Hal ini melatih siswa untuk tidak bergantung pada satu orang saja, tetapi bekerja secara kolektif demi mencapai tujuan bersama.

Salah satu temuan menarik adalah meningkatnya kemampuan komunikasi siswa. Dalam suasana belajar berbasis game, mereka terdorong untuk saling bertanya, memberi masukan, dan mengklarifikasi informasi. Ini berbeda dari suasana kelas konvensional yang seringkali lebih pasif. Interaksi sosial yang terjadi pun menjadi lebih alami dan mendalam.

Pembelajaran berbasis game juga memungkinkan guru untuk lebih mudah mengevaluasi perkembangan siswa. Selama permainan berlangsung, guru dapat mengamati dinamika kelompok, peran yang dimainkan masing-masing siswa, serta kesulitan yang mereka hadapi. Ini memberikan wawasan yang lebih komprehensif dibandingkan hanya melalui tes tertulis.

Akhirnya, penerapan GBL bukan hanya berdampak pada hasil pembelajaran kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan, tanpa tekanan, tetapi tetap menantang. Ini menjadi bukti bahwa GBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan berdampak positif terhadap pembentukan keterampilan sosial dan karakter siswa secara menyeluruh.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis game juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan guru. Dalam beberapa sesi, siswa diminta membuat strategi kelompok untuk menyelesaikan soal matematika dalam bentuk permainan, dan dari situ tampak bahwa mereka mulai berani mengambil inisiatif dan memberikan kontribusi nyata bagi kelompoknya. Hal ini memperlihatkan bahwa GBL bukan hanya meningkatkan kolaborasi, tetapi juga melatih kepemimpinan dan inisiatif belajar.

Kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional cenderung menunjukkan pola interaksi yang lebih pasif. Meskipun materi yang disampaikan sama, antusiasme siswa tidak sebesar yang terlihat di kelas eksperimen. Siswa lebih banyak menunggu arahan guru dan jarang berdiskusi dengan teman sekelompok. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Game Based Learning terbukti mampu meningkatkan dinamika kelas yang lebih hidup dan produktif. Tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaborasi, tetapi juga menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi menjadi beban bagi siswa, melainkan menjadi aktivitas yang dinantikan dan dirasakan sebagai pengalaman yang menyenangkan serta bermakna.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV MIN 3 Kota Medan. Guru disarankan mengintegrasikan model ini ke dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, M. et al. (2022). Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Asmaka, R. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Deepublish.
- Imtiyaaz, L. (2023). Implementasi GBL dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 89-97.
- Lubis, R. et al. (2024). Pembelajaran Abad 21. Medan: FITK Press.
- Rivaldy, A. et al. (2023). Game Based Learning dan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55-63.
- Sekarwati, R. (2023). Kolaborasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ulhusna, D. (2020). Pendidikan dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 33-41.

Wahyuning, E. (2022). *Game dalam Dunia Pendidikan*. Surabaya: Laksana.
Winatha, R. (2020). *Paradigma Baru dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu