

Penerapan Model *Game Based Learning*
Menggunakan Media Peta Harta Karun dalam
Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV B

Anggitia Cempaka Putri, Prihatin Sulistyowati, Hermin Suswati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

anggitiacempakaputri@gmail.com

Abstract: *The problem of student collaboration skills in grade IV B SDN Bandungrejosari 3 Malang is still low. Most students have difficulty working together, communicating, and compromising during group discussions. This makes some students dominate the work, while others feel marginalized and do not contribute. This study aims to apply the Game Based Learning model with treasure map media to improve collaboration between students. Considering the importance of collaboration skills in 21st-century education, this study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 27 students who were analyzed using observation sheets. The results showed that students' collaboration skills increased from pre-cycle (61.25%) to cycle 1 (73.75%) and cycle 2 (87.5%). All indicators, such as cooperation, activeness, time management, and accuracy in answering questions, showed improvement. The use of treasure map media in mathematics learning not only improves collaboration skills but also makes the learning atmosphere more interesting and interactive. This study concludes that the Game Based Learning model is effective in increasing student collaboration and can be used as an alternative learning strategy in the classroom.*

Key Words: *Game Based Learning (GBL), Treasure Map Media, Collaboration*

Abstrak: Masalah keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas IV B SDN Bandungrejosari 3 Malang masih rendah. Sebagian besar siswa kesulitan bekerja sama, berkomunikasi dan berkompromi saat berdiskusi dalam kelompok. Hal ini membuat beberapa siswa mendominasi pekerjaan, sementara yang lain merasa terpinggirkan dan tidak ikut berkontribusi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model Game Based Learning dengan media peta harta karun untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa. Mengingat pentingnya keterampilan kolaborasi dalam pendidikan abad 21, penelitian ini dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa yang dianalisis menggunakan lembar observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari pra siklus (61,25%) ke siklus 1 (73,75%) dan siklus 2 (87,5%). Semua indikator, seperti kerjasama, keaktifan, manajemen waktu, dan ketepatan menjawab soal, menunjukkan peningkatan. Penggunaan media peta harta karun dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaborasi, tetapi juga membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa dan dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Game Based Learning (GBL), Media Peta Harta Karun, Kolaborasi

Pendahuluan

The Pendidikan adalah fondasi penting untuk membentuk generasi yang berkualitas dan memajukan negara. Perubahan cepat dalam teknologi dan persaingan ketat di dunia kerja menuntut mengajarkan keterampilan baru yang dibutuhkan. Pendidikan abad 21 berkembang dengan pesat sehingga membuat sejumlah negara mulai berbenah diri untuk meningkatkan kualitas dari berbagai sektor salah satunya pada sektor pendidikan. Pendidikan abad 21 menghadapi tantangan yang signifikan dalam mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia yang terus berubah. Di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, keterampilan kolaborasi menjadi sangat penting (Nugroho & Widiastuti, 2021). Saat ini memasuki era abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan yang siap menghadapi tantangan dan perkembangan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan yang biasa dikenal dengan istilah 4C yang mencakup Critical Thinking (Berpikir kritis), Collaboration (Kolaborasi), Communication (Komunikasi), dan Creativity (Kreativitas) (Wulandari, Rahmaniati, & Kartini, 2021).

Menurut Treling 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. 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

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti telah lakukan dengan guru wali kelas IV B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang, 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. Dalam era modern saat ini, perubahan teknologi yang cepat berdampak signifikan pada dunia pendidikan. Perubahan ini mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam upaya

meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Bagi peserta didik sekolah dasar yang biasanya menyukai bermain, pendekatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan kompetensi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik, maupun spiritualitas mereka. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kolaborasi ini adalah Game Based Learning (GBL).

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Lisa & Muthohar, Game Based Learning adalah penggunaan dan penerapan prinsip-prinsip permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aspek motivasi psikologis dalam Game Based Learning memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pendidikan secara lebih menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyediakan permainan untuk dimainkan, tetapi juga merancang kegiatan yang secara bertahap memperkenalkan konsep-konsep dan membimbing siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran (Lisa & Muthohar, 2024).

Di kelas IV sekolah dasar, kolaborasi dalam pembelajaran matematika sering menghadapi beberapa masalah. Salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap materi, di mana banyak yang menganggap matematika sebagai subjek yang sulit dan membosankan. Hal ini membuat mereka kurang antusias untuk terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, dinamika kelompok juga bisa menjadi tantangan, beberapa siswa mungkin mendominasi percakapan, sementara yang lain merasa tidak dihargai dan enggan berkontribusi. Ketidakseimbangan ini membuat tidak semua siswa mendapatkan kesempatan untuk saling belajar.

Kurangnya bimbingan dari guru dalam mengarahkan kolaborasi juga dapat membuat siswa bingung tentang cara bekerja sama dengan efektif. Permasalahan ini semakin diperparah oleh media pembelajaran yang digunakan. Jika media, seperti buku atau alat peraga, tidak menarik atau kurang interaktif, siswa akan kehilangan minat untuk berkolaborasi. Media yang monoton dapat membuat kegiatan kelompok terasa membosankan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat dan menarik sangat penting untuk meningkatkan kolaborasi siswa dalam matematika.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model game based learning dengan menggunakan media peta harta karun dalam meningkatkan kolaborasi antar peserta didik kelas IV B SDN Bandungrejosari 3 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas pendekatan ini dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berkolaborasi. Dengan menggunakan media yang menarik, seperti peta harta karun agar siswa lebih termotivasi untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan dan tugas yang diberikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperbaiki dinamika kelompok dengan memberikan kesempatan bagi semua siswa

untuk berkontribusi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Game Based Learning menggunakan Media Peta Harta Karun dalam Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV B”.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada kolaborasi antar peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan pengajaran di kelas. Menurut Hermawah (2019) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai penelitian yang dilakukan oleh pendidik yang bertindak sebagai peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan standar pengajaran agar kegiatan pembelajaran bagi siswa lebih menarik, aktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di SDN Bandungrejosari 3 Malang yang dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret tahun 2025 pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik IV B SDN Bandungrejosari 3 Malang dengan jumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklusnya memiliki empat tahapan. Alur penelitian tindakan kelas ini dijabarkan (Mulyono, Elly S, & Hidayati, 2020) sebagai berikut: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas dapat berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai (Machali, 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara lembar observasi pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 siklus berdasarkan indikator yang telah disusun pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik

No.	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Kerjasama	1	Sering diingatkan untuk fokus dan kerjasama dengan teman sekelompoknya
		2	Masih perlu diingatkan saat bekerja sama dengan teman sekelompok
		3	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok namun sesekali perlu diingatkan
		4	Mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok
2.	Keaktifan	1	Terlihat aktif tetapi dengan dorongan guru
		2	Terlihat aktif, bila dengan teman-teman

		3	Terlihat aktif, berani sendiri tapi kurang tepat
		4	Terlihat aktif, berani sendiri dan tepat
3.	Manajemen Waktu	1	Tidak dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu
		2	Dapat menyelesaikan tugas namun lebih dari waktu yang telah ditentukan
		3	Dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu
		4	Dapat menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa kesalahan
4.	Ketepatan dalam menjawab soal	1	Tidak dapat menjawab soal dengan benar sama sekali
		2	Hanya bisa menjawab sedikit soal dengan benar dan masih banyak yang salah
		3	Dapat menjawab sebagian besar soal dengan benar dan sedikit kesalahan
		4	Dapat menjawab semua soal dengan benar tanpa kesalahan

Data kuantitatif dilakukan untuk menghitung hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik menggunakan percentage correction dari pra siklus, siklus 1 sampai siklus 2 menggunakan rumus Arikunto dalam Aldistya (2019) sebagai berikut:

$$\text{Persentase \%} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Teknik analisis data hasil observasi dilakukan dengan cara menghitung skor rata-rata pada masing-masing indikator yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria seperti di bawah ini menurut Devi, Mulyasari, & R, (2023) yaitu:

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Kolaborasi

Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat Baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang
≤54%	Sangat Kurang

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes dan lembar observasi peserta didik. Observasi dilakukan ketika penelitian berlangsung dari pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti perangkat pembelajaran, nama peserta didik, dokumentasi pembelajaran dan hasil observasi. Peningkatan kemampuan kolaborasi pada peserta didik ditandai dengan

meningkatnya nilai rata-rata persentase kemampuan kolaborasi pada setiap siklusnya dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan melalui penelitian tindakan kelas ini yang dilaksanakan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari empat langkah yaitu merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksikan. Pada pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning menggunakan media pembelajaran Peta Harta Karun pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar Segitiga dan Segiempat. Model Game Based Learning "bisa meningkatkan gairah belajar serta menjadikan pembelajaran menjadi seru sehingga bisa memberikan motivasi serta memberikan dorongan pelajar agar lebih kreatif" (Khaerunnisa et al., 2022). Sementara itu, pada pembelajaran siklus 2 materi yang diajarkan adalah Komposisi dan Dekomposisi. Kedua siklus ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik. Dalam setiap siklus, peneliti berperan sebagai fasilitator, membantu dan mengawasi peserta didik selama pembelajaran. Proses pembelajaran di setiap siklus mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam model Game Based learning. Berdasarkan hasil rata-rata data awal keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dilakukan siklus 1 diperoleh hasil pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Pra Siklus

No.	Indikator	Persentase %	Kriteria
1.	Kerjasama	56%	Kurang
2.	Keaktifan	61%	Cukup
3.	Manajemen Waktu	62%	Cukup
4.	Ketepatan Menjawab Soal	66%	Cukup

Pra Siklus

Kolaborasi, menurut Ningrum, Slameto, dan Widyanti (2018), adalah kegiatan di mana sekelompok orang bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Bekerja dalam kelompok memiliki banyak keuntungan, seperti pertukaran ide antar anggota, penyelesaian tugas yang lebih cepat, dan pembagian tanggung jawab yang lebih merata. Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi ketika mereka diberi kesempatan untuk terlibat dalam kerja sama, terutama dalam menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayati, 2019). Hasil rata-rata data awal keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dilaksanakan siklus 1 memberikan wawasan penting tentang kemampuan mereka dalam bekerja sama. Tabel 3 menunjukkan persentase keterampilan kolaborasi berdasarkan empat indikator utama yaitu kerjasama, keaktifan, manajemen waktu, dan ketepatan menjawab soal. Indikator kerjasama mencatat persentase 56%, yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi masih berada dalam kategori "Kurang". Hal ini menandakan bahwa mereka belum sepenuhnya mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, indikator keaktifan mencapai 61% yang berada dalam kategori "Cukup",

menandakan bahwa peserta didik mulai menunjukkan partisipasi, tetapi masih ada ruang untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Pada indikator manajemen waktu, persentase 62% juga termasuk dalam kategori "Cukup", menunjukkan pemahaman dasar tentang pentingnya mengatur waktu meskipun penerapannya masih perlu diperbaiki. Terakhir, ketepatan menjawab soal dengan persentase 66% yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu memberikan jawaban yang benar, tetapi masih perlu meningkatkan akurasi dan kedalaman pemahaman terhadap materi. Secara keseluruhan, data ini mencerminkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik berada pada level yang bervariasi dengan beberapa indikator yang menunjukkan kebutuhan untuk pengembangan lebih lanjut. Hasil ini menjadi dasar yang penting untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka di siklus berikutnya.

Siklus I

Pengamatan tindakan kelas pada siklus 1, diperoleh hasil observasi terkait kemampuan kolaborasi pada pembelajaran Matematika dengan model Game Based Learning menggunakan media Peta Harta Karun, diperoleh skor kemampuan kolaborasi masing-masing indikator pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Siklus I

No.	Indikator	Persentase %	Kriteria
1.	Kerjasama	69%	Cukup
2.	Keaktifan	71%	Cukup
3.	Manajemen Waktu	78%	Baik
4.	Ketepatan Menjawab Soal	77%	Baik
Rata-Rata		73,75%	Cukup

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel di atas, rata-rata kemampuan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan model Game Based Learning menggunakan media peta harta karun adalah 73,75% yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1, kemampuan kolaborasi mereka belum memenuhi standar keberhasilan yang diharapkan. Refleksi untuk siklus 1 dilakukan pada hari Selasa, 25 Februari 2025 setelah kegiatan pembelajaran selesai. Dalam sesi refleksi ini, peneliti dan guru pamong berdiskusi mengenai hasil pengamatan yang telah dicatat selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari pelaksanaan siklus 1 menunjukkan bahwa masih kurang optimal karena peserta didik belum menunjukkan kemampuan kolaborasi yang baik dalam beberapa indikator kemampuan kolaborasi. Hasilnya, indikator kerjasama mencapai 69% dan berada dalam kategori "Cukup", sedangkan keaktifan peserta didik mencatat 71% juga dalam kategori "Cukup". Indikator manajemen waktu memperoleh skor 78% yang dinyatakan sebagai kategori "Baik" dan ketepatan menjawab soal mencapai 77% juga dalam kategori "Baik". Rata-rata kemampuan kolaborasi peserta didik dalam siklus I adalah 73,75%, yang

masih tergolong "Cukup". Dengan demikian, kemampuan kolaborasi peserta didik belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan.

Hal ini berbeda dengan temuan dalam penelitian Akbar (2022), yang mengatakan bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik pada siklus 1 berada pada tingkat rendah, disebabkan oleh sikap individual yang cenderung mereka tunjukkan saat menyelesaikan tugas. Dalam konteks penelitian ini, ada sejumlah peserta didik yang menunjukkan kemauan untuk berkontribusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, meskipun masih terdapat individu yang kurang peduli dan mengganggu kelompok lain. Hasil penelitian dari siklus 1 ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk tindakan yang akan dilakukan, serta sebagai titik tolak untuk perbaikan di siklus 2. Selain itu, penting juga untuk menetapkan kesepakatan kelas yang menekankan tanggung jawab peserta didik, mendorong mereka untuk aktif berkontribusi, dan bekerja sama selama proses pembelajaran, sehingga diharapkan siklus 2 dapat berjalan dengan lebih lancar dan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan.

Siklus 2

Siklus 2 terlaksana dari 2 pertemuan yaitu pada tanggal 10 Maret 2025 dan 12 Maret 2025 dengan materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Kegiatan pembelajaran menerapkan model Game Based Learning menggunakan media Peta Harta Karun dengan metode diskusi. Indikator kemampuan kolaborasi pada siklus 2 dapat dilihat persentasenya pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Persentase Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Siklus 2

No.	Indikator	Persentase %	Kriteria
1.	Kerjasama	85%	Baik
2.	Keaktifan	80%	Baik
3.	Manajemen Waktu	93%	Sangat Baik
4.	Ketepatan Menjawab Soal	92%	Sangat Baik
Rata-Rata		87,5%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik di setiap indikatornya diperoleh rata-rata seperti pada Tabel 5. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan terhadap indikator kemampuan kolaborasi peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2. Pertama, indikator kerjasama dengan persentase 85% yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling mendukung dan aktif berkontribusi dalam diskusi. Selanjutnya, indikator keaktifan mencapai

80% menandakan bahwa peserta didik cukup terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Indikator manajemen waktu menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 93% yang berarti peserta didik dapat mengatur waktu dengan efektif dan menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan. Terakhir, indikator ketepatan menjawab soal mencatat 92% mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memberikan jawaban yang akurat dan relevan, serta pemahaman yang mendalam terhadap materi. Dengan rata-rata keseluruhan mencapai 87,5%, hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kolaborasi peserta didik sejalan dengan tujuan pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan. Secara keseluruhan, keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus 2 berada dalam kriteria sangat baik, dengan 13 peserta didik mencapai kriteria baik dan 14 peserta didik memperoleh kriteria sangat baik.

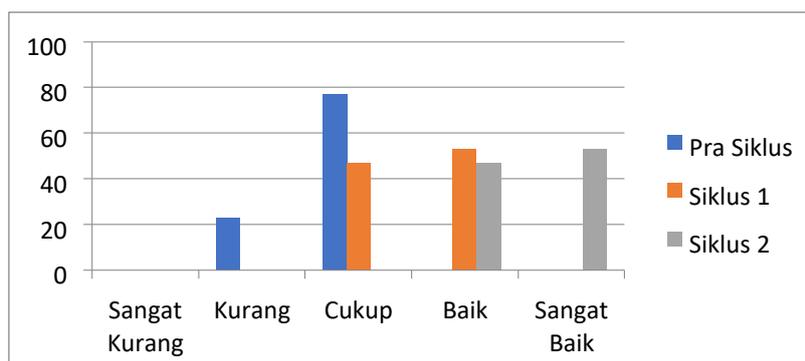
Pada akhir pelaksanaan pembelajaran siklus 2, dilakukan kegiatan refleksi untuk mengevaluasi kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini melibatkan peserta didik untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka, sehingga dapat diidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan strategi yang berhasil diterapkan. Jika refleksi dari siklus 2 menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik sudah sangat baik, hal ini menandakan bahwa metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan telah efektif. Hasil ini mencerminkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi yang terlihat dari interaksi positif antar peserta didik, partisipasi aktif dalam diskusi dan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Refleksi ini juga memberikan wawasan tentang aspek-aspek yang berhasil, seperti penerapan Model Game Based Learning menggunakan media peta harta karun yang mendorong keterlibatan dan motivasi peserta didik. Peserta didik merasa lebih nyaman untuk berkolaborasi dan saling belajar satu sama lain melalui diskusi yang konstruktif. Meskipun hasilnya sudah sangat baik, kegiatan refleksi juga penting untuk mengidentifikasi hal yang perlu diperbaiki. Misalnya, meskipun kolaborasi berjalan lancar, mungkin masih ada aspek seperti manajemen waktu atau keaktifan yang bisa ditingkatkan lebih lanjut. Dengan informasi ini, guru dapat merencanakan kegiatan berikutnya yang lebih inovatif dan menyesuaikan pendekatan untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat mencapai potensi penuh mereka dalam keterampilan kolaborasi. Secara keseluruhan, hasil refleksi yang menunjukkan kemampuan kolaborasi yang sangat baik tidak hanya menjadi indikator

keberhasilan, tetapi juga sebagai pijakan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Tabel 6. Peningkatan Persentase Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik

No.	Rentang Nilai	Kategori	Pra Siklus	%	Siklus 1	%	Siklus 2	%
1.		Sangat Baik					14	53%
2.		Baik			14	53%	13	47%
3.		Cukup	21	77%	13	47%		
4.		Kurang	6	23%				
5.		Sangat Kurang						
Jumlah			27	100	27	100	27	100
Rata-Rata				61,25%		73,75%		87,5%

Data peningkatan keterampilan kolaborasi pada tabel 6 dapat dilihat peningkatannya tiap siklus pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Tiap Siklus

Berdasarkan penjabaran data kemampuan dari tiap siklus, penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik dan telah terlihat peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi peserta didik dari pra-siklus, siklus 1 hingga siklus 2. Penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan peningkatan kemampuan kolaborasi, sehingga tujuan penelitian dapat dinyatakan tercapai. Penerapan Model Game Based Learning menggunakan media peta harta karun telah memberikan dampak positif terhadap upaya peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik. Model Game Based Learning efektif menggunakan media peta harta karun karena menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam

kegiatan kelompok. Melalui permainan, peserta didik belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Pendekatan ini juga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga mereka lebih terbuka untuk bekerja sama dengan temanteman mereka. Dengan demikian, model Game Based Learning menggunakan media peta harta karun bukan hanya meningkatkan keterampilan kolaborasi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif. Nilai kemampuan kolaborasi yang baik dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena apabila keterampilan kolaborasi peserta didik. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model game based learning dapat di lihat pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. N-Gain hasil belajar peserta didik Data

Data	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	80	82,5
N-Gain	0,15	0,32

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa penerapan Model Game Based Learning tidak hanya berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik tetapi juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian Khanifah dkk. (2019) yang mengemukakan bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik yang baik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV B SDN Bandungrejosari 3 Malang dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Game Based Learning menggunakan media peta harta karun dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar. Kemampuan kolaborasi peserta didik telah mengalami peningkatan dari pra siklus dengan rata-rata 61,25% dan terdapat 6 peserta didik dengan kategori kurang. Siklus 1 mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu memperoleh rata-rata 73,75% dengan 13 peserta didik dalam kategori cukup serta peningkatan pada siklus 2 diperoleh rata-rata 87,5% dan tidak ada peserta didik dalam kategori kurang. Sementara hasil analisis NGain terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh 0,28 pada siklus 1 dengan kategori rendah sedangkan siklus 2 diperoleh 0,41 dengan kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Devi, R. S., Mulyasari, E., & R, G. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 517-526.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2022). Pengaruh Teknologi dan Literasi terhadap Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 581–585.
- Hidayati, N. (2019). Collaboration Skill Of Biology Students At Universitas Islam Riau, Indonesia. *International Journal Of Scientific & Technology Research* , 208–211.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 13(001).
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Mulyono, D., Elly S, A., & Hidayati, A. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Clasroom Berbantuan Schoology. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 88–95.
- Ningrum, M. F., Slameto, & Widyanti , E. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Bidang Studi Ipa Melalui Penerapan Model Group Investigation Bagi Siswa Kelas 5 Sdn Kumpulrejo 2. *Wahana Kreatifitas Pendidik*, 7-13.
- Nugroho, A., & Widiastuti, S. (2021). Keterampilan Abad 21 dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(4), 89-102.
- Utami, Dita Widya dan Richardus. 2020. *Menyongsong Era Baru Pendidikan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 1-11.