

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
(GBL) TERHADAP KETERAMPILAN BERKOLABORASI
SISWA DI KELAS IV SDN 015900 TINGGI RAJA,
KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat – syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Guru Sekolah Dasar*

Oleh

AFRIDA SAMOSIR
1902090268



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 16 Mei 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

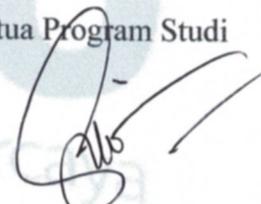
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 23 Mei 2023, pada pukul 08.30WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

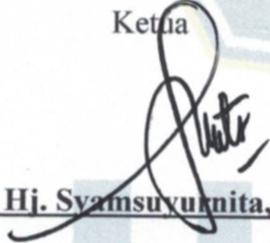
Nama Lengkap : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

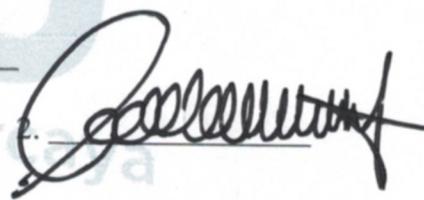

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. _____



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Afrida Samosir
 NPM : 1902090268
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Senin, 13 Maret 2023	* Perbaikan pada tabel waktu penelitian * Perbaikan Pembahasan hasil penelitian	
Jum'at, 17 Maret 2023	* Perbaikan tabel hasil keterampilan kolaborasi dan hasil penelitian	
Senin, 20 Maret 2023	* Perbaikan uji hipotesis	
Selasa, 09 Mei 2023	* Perbaikan tata letak RPP dan silabus * Penambahan hasil nilai siswa	
Jum'at, 12 Mei 2023	* Penambahan Abstrak	
Selasa, 16 Mei 2023	* Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 16 Mei 2023
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi raja Kabupaten Asahan Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



AFRIDA SAMOSIR
1902090268

ABSTRAK

Afrida Samosir, NPM. 1902090268, Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023, Skripsi FKIP, UMSU 2023.

AFRIDA SAMOSIR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: afridasamosir2016@gmail.com

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

Afrida Samosir, NPM. 1902090268. The Influence of the Game Based Learning Mode on the collaboration skills of Class IV Students at SDN 015900 Tinggi Raja Academic Year 2022/2023. Thesis FKIP, UMSU 2023.

AFRIDA SAMOSIR

Primary School Teacher Education Study Program

Email: afridasamosir2016@gmail.com

The research is motivated by the low collaboration skills of student in class IV SDN 015900 Tinggi Raja school year 2022/2023. The purpose of this study was to determine the collaboration skills of fifth grade students at SDN 015900 Tinggi Raja before and after using the game based learning model. And to determine the effect of the game based learning model on the collaboration skills of fifth grade students at SDN 015900 Tinggi Raja. The approach in this study uses a quantitative approach. The research method used is a one-group pretest-posttest design, which is a design that does not use a control group at the time of the study. The results showed that the collaboration skills of students before using the game based learning model was 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 score and 23 students had not met the KKM score with an average value of 68. The skills to collaborate with students after using the game based learning model can be seen from the activities of students in the teaching and learning process after using the game based learning model during the learning process which has increased where 34 students had met the KKM score and 1 student had not met the KM score with an average value of 73,8. There is an influence of the game based learning model on the skills of students to collaborate.

Keywords: Game Based Learning Model, Collaboration Skills

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ayahanda tercinta Saibun Samosir dan Ibunda tercinta Diana Br Sinurat yang telah berjuang, berdoang, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dalam kesempatan ini, izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nst., M.Hum., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan juga Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Bapak Ismail Saleh, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu dalam menyelesaikan segala berkas administrasi yang dibutuhkan selama perkuliahan.

Shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, Mei 2023
Penulis

Afrida Samosir
NPM. 1902090268

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Masalah.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kerangka Teori	11
1. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	11
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	11
b. Langkah–langkah Model <i>Game Based Learning</i>	12

2. Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa.....	16
a. Pengertian Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa.....	16
b. Tujuan Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa	18
c. Langkah–langkah Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa	20
d. Karakteristik dalam Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa.....	22
e. Faktor–faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa.....	24
f. Indikator Keterampilan Kolaborasi	25
B. Kerangka Konseptual	26
C. Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	30
C. Variabel Penelitian.....	31
D. Definisi Variabel Penelitian.....	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Analisa Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	38

a. Observasi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	39
b. Observasi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	43
2. Syarat Pengujian.....	49
a. Pengujian Hipotesis	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian	50
1. Keterampilan Kolaborasi Sebelum dan Sesudah	50
2. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	53
C. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Hasil Ulangan Harian IPA SD 015900.....	4
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	31
Tabel 3.3 Kisi–Kisi Observasi Keterampilan Kolaborasi.....	33
Tabel 4.1 Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	39
Tabel 4.2 Distribusi Keterampilan Kolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	41
Tabel 4.3 Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	45
Tabel 4.4 Distribusi Keterampilan Kolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	46
Tabel 4.5 Uji T.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	64
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	69
Lampiran 3 Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV	74
Lampiran 4 Lembar Pertanyaan Wawancara Observasi Awal.....	76
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli	78
Lampiran 6 Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi	80
Lampiran 7 Lembar Observasi Sebelum.....	82
Lampiran 8 Hasil Lembar Observasi Sebelum.....	88
Lampiran 9 Lembar Observasi Setelah.....	90
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Setelah.....	96
Lampiran 11 Materi Pembelajaran Kelas IV.....	98
Lampiran 12 Hasil Lembar Kerja Siswa	103
Lampiran 13 Dokumentasi	108
Lampiran 14 K1	110

Lampiran 15 K2.....	111
Lampiran 16 K3.....	112
Lampiran 17 Permohonan Riset	113
Lampiran 18 Balasan Izin Riset.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Hal tersebut tidak lain adalah untuk menyiapkan manusia yang memenuhi kualifikasi sesuai dengan tuntutan zaman dan masyarakat saat ini yang lebih dikenal dengan tantangan abad ke-21. Tantangan abad ke-21 ditandai dengan terjadinya percepatan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus siap menghasilkan generasi muda yang dibekali keterampilan abad ke-21.

Keterampilan abad ke-21 menjadi topik yang banyak diperbincangkan beberapa waktu terakhir, karena memasuki abad ke-21 ini lapangan pekerjaan baru berbasis produksi, analisis, distribusi dan komunikasi informasi mulai bermunculan. Dianalogikan dengan pada masa-masa sebelum berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, para tamatan perguruan tinggi Indonesia kini lebih memerlukan keterampilan yang lebih untuk dapat berhasil dalam menghadapi kompetisi yang ketat pada abad ke-21. Perihal ini ialah sanggahan yang harus ditanggapi dengan dengan sebaik-baiknya. 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. 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 (dapat diakses melalui: <https://drive.google.com/file/d/1EG4ogaBwMcuDq4VhrWF0lctP2ChKbVDC/view?usp=drivesdk>) dengan Ibu Yuliana Br Manurung 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 1.1

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
Total	-	35 Orang	-

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.

Alasan peneliti mengambil model pembelajaran *Game Based Learning* siswa dapat menggali, menemukan, dan mengelola sendiri pengetahuannya melalui diskusi

dengan teman kelompoknya, sehingga pembelajaran pun menjadi aktif dan efektif. Pembelajaran *Game Based Learning* juga melatih siswa untuk terampil berkolaborasi dan toleran terhadap siswa lain.

Pembelajaran IPA yang digunakan untuk mengetahui keterampilan kolaborasi siswa melalui model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menggunakan materi apa saja, akan tetapi materi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah sumber daya alam.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa pada pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam tema 2 selalu berhemat energi, subtema 1 macam-macam sumber energi di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru sebagai pendidik kurang kreatif dalam memvariasikan model pembelajaran yang digunakan.
2. Hasil dari keterampilan berkolaborasi siswa masih rendah, dapat dilihat dari sikap kerjasama dan interaksi sosial yang dilakukan siswa.

3. Kurangnya minat siswa dalam belajar IPA akibat model pembelajaran yang kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dan memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, perlu adanya pembatasan masalah. Maka batasan permasalahan dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa pada pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam tema 2 selalu hemat energi, subtema 1 macam-macam sumber energi Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan?
2. Bagaimana keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan?

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan.
2. Untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Untuk melatih dan mengembangkan keterampilan kolaborasi antar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.
- b. Untuk menambah pengalaman siswa dalam menilai temannya dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

2. Bagi Guru

- a. Untuk membantu guru sebagai alternatif penilaian siswa baik itu penilaian keterampilan maupun penilaian pemahaman pengetahuan siswa.
- b. Untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa dalam kegiatan berdiskusi ataupun bekerja secara kelompok.
- c. Untuk mengetahui adakah hubungan antara keterampilan kolaborasi dengan konsep siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk menjadi acuan untuk dapat mengembangkan penilaian keterampilan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berkolaborasi sehingga siswa merasa kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut (Asyafah, 2019) model pembelajaran merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Menurut Octavia (2020: 13) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).

Game adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa yang berarti permainan, sedangkan *based learning* yang berarti pembelajaran berbasis. *Game based learning* adalah pembelajaran berbasis permainan. Menurut (Aini, 2018) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa “Pembelajaran *game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah”.

Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa dengan meminta mereka untuk saling bekerjasama dan

mengemukakan ide serta menanggapi pendapat siswa yang berbeda dalam satu kelompok.

Menurut (Hikmawan, 2021) *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Maka dari itu model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan untuk siswa dalam melakukan pembelajaran pada saat berada dikelas guna untuk memecahkan suatu permasalahan pada saat mengikuti pembelajaran dan lebih meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan defenisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa dimana guru melibatkan siswa untuk berbagi ide dan pendapat dengan sekelompoknya guna mencapai tujuan dari model tersebut.

b. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut (Asmaka, 2019) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *game based learning* terdapat lima langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan *game based learning*. Langkah–langkah penggunaan model pembelajaran *game based learning* tersebut yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan.
- 2) Membuat kelompok.
- 3) Menentukan sistem permainan dan peraturan.
- 4) Permainan dimulai.

5) Pengumuman kelompok yang jadi pemenang.

Dalam model pembelajaran *game based learning* siswa dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa. Menurut (Asmaka, 2019) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *game based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk bermain.
- 2) Guru mengajak murid untuk membuat kelompok sebelum bermain.
- 3) Guru memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi. Kelompok mana yang bermain terlebih dahulu dengan kelompok lainnya dan sistem permainan.
- 4) Guru menjadi fasilitator dan juri dalam permainan.
- 5) Guru mengumumkan kelompok mana saja yang menang dan bisa melanjutkan permainan berikutnya di jam pelajaran yang akan datang.

Menurut Muhtadillah (2022) model pembelajaran *game based learning* atau permainan dalam belajar apabila dimanfaatkan secara baik dan benar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

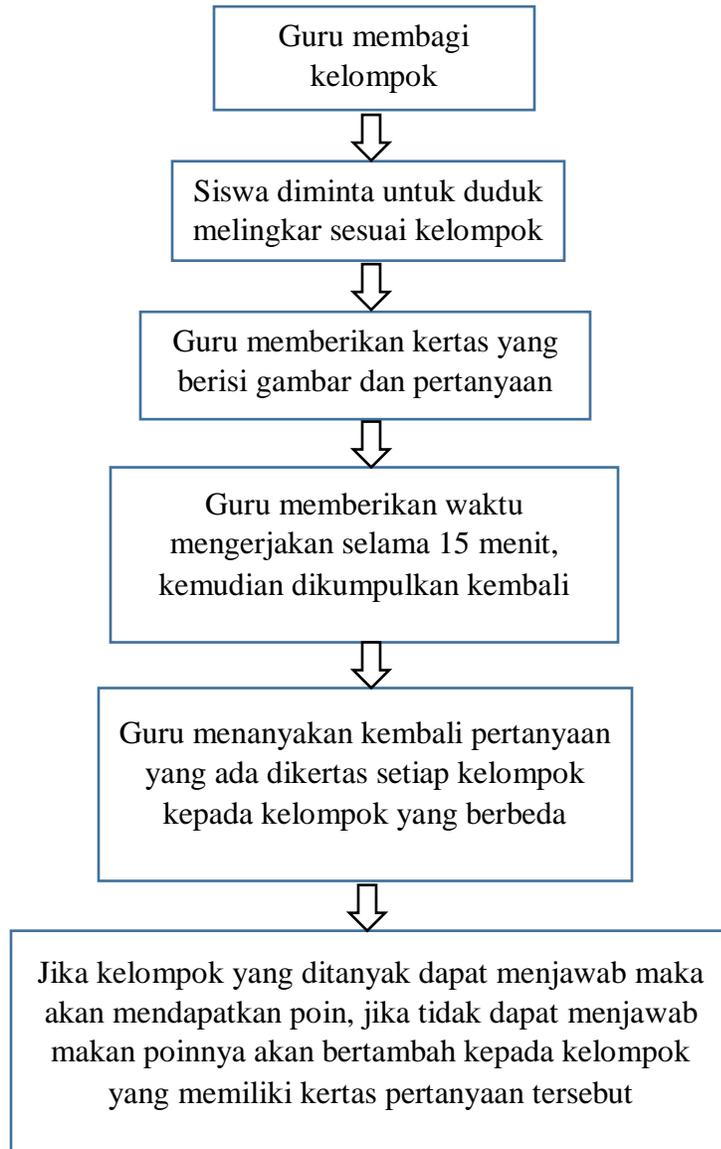
- 1) Menyingkirkan keseriusan dan ketegangan yang menghambat proses belajar mengajar.
- 2) Menghilangkan stres dalam proses belajar mengajar.
- 3) Mengajak peserta didik terlibat secara langsung.
- 4) Meningkatkan proses dalam belajar.
- 5) Membangun kreativitas diri peserta didik.
- 6) Mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran.

7) Dapat meraih makna belajar melalui pengalaman.

8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka model pembelajaran *game based learning* tersebut guru memberikan lembar kertas berisi gambar dan pertanyaan berupa materi IPA tentang sumber daya manusia yang dapat merangsang murid untuk saling bekerjasama. Siswa dikelompokkan dalam satu kelompok yang terdiri dari lima orang dan diminta untuk duduk melingkar sesuai kelompoknya masing-masing, kemudian siswa diberi waktu 15 menit untuk mengisi pertanyaan yang ada di lembar kertas tersebut dan dikumpulkan kembali kepada gurunya. Guru menanyakan kembali pertanyaan yang sudah dijawab setiap kelompok misal, pertanyaan dari kertas kelompok satu ditanyakan kepada kelompok lainnya secara acak. Jika kelompok yang ditanyak dapat menjawab maka kelompok yang dapa menjawab tersebut mendapatkan poin, tetapi jika tidak dapat menjawab maka poin diberikan kepada kelompok yang memiliki lembar kertas tersebut dan hal ini nantinya akan dimasukkan kedalam lembar penilaian siswa.

Berikut ini langkah-langkah *game based learning*:



2. Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa

a. Pengertian Keterampilan Belajar Siswa

Keterampilan kolaborasi belajar siswa merupakan usaha seorang guru untuk melatih peserta didik agar mampu bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan kolaborasi dapat mengarahkan siswa untuk saling menghargai pendapat orang lain dan dapat bekerja sama dalam belajar.

Keterampilan kolaborasi berperan penting untuk guru dalam melatih siswa, menurut Istarani (2016: 35) *collaborative learning* adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. Tidak seperti belajar sendirian, orang yang terlibat dalam pembelajaran kolaborasi memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain (meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, dan memantau pekerjaan satu sama lain).

Sedangkan menurut Sunarsih & Novi (2021: 15) *active learning* adalah sebuah pembelajaran yang berusaha untuk belajar siswa menjadi aktif, banyak mengerjakan tugas, memaksimalkan otak, mempelajari gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran dalam kehidupan nyata. Pembelajaran kolaborasi akan lebih efektif apabila siswa diaktifkan dalam diskusi. Kolaborasi dalam kelas dapat terjadi dalam interaksi antara para siswa, guru-guru dan antar siswa dengan guru. Kolaborasi biasanya melibatkan tutor atau kelompok kerja kolaborasi yang kecil.

Keterampilan kolaborasi merupakan pembelajaran dengan menumbuhkan para siswa untuk bekerja sama dalam kelompok–kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama. Menurut (Maya, 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi adalah interaksi antara individu dengan individu atau kelompok lain, dengan menghargai perbedaan, berbagi kekuasaan, dan mengumpulkan pengetahuan dari individu lain. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi mengandung makna lebih dari kerjasama. Kelompok siswa yang bekerja secara berkolaborasi akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan.

Peran guru dalam pembelajaran kolaborasi adalah sebagai mediator. Guru menghubungkan informasi baru terhadap pengalaman siswa dengan proses belajar di bidang lain, membantu siswa menentukan apa yang harus dilakukan jika siswa mengalami kesulitan dan membantu mereka belajar tentang bagaimana caranya belajar.

Sedangkan menurut (Ulhusna, 2020) penerapan *collaboration skill* pada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar untuk membagi tugas dengan adil, memotivasi anggota untuk bertanggung jawab atas tugasnya dan menggunakan kemampuan sosial dengan baik. Peran sebagai model dapat diwujudkan dengan cara membagi pikiran tentang suatu hal atau menunjukkan pada siswa tentang bagaimana melakukan sesuatu dengan cara bertanggung jawab.

Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi belajar siswa dapat mengarahkan siswa agar mereka memiliki

keharmonisan, saling menghargai pendapat dan bekerja sama dalam belajar. Kolaborasi belajar siswa dapat disebut sebagai usaha seorang guru dalam melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok yang bervariasi untuk membantu antara satu dengan yang lainnya.

b. Tujuan Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa

Tujuan keterampilan belajar siswa untuk menyediakan peluang menuju pada kesuksesan praktik–praktik pembelajaran. Pembelajaran kolaborasi telah menambah momentum pendidikan formal dan informal dari dua kekuatan yang bertemu sehingga penerapan pembelajaran dengan kolaborasi terdapat pergeseran peran siswa dalam belajar.

Menurut (Amiruddin, 2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dari pembelajaran kolaborasi dapat meningkatkan beberapa kompetensi siswa sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kolaborasi dapat meningkatkan kinerjas siswa dalam tugas–tugas akademik
- 2) Siswa dapat menerima teman–temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kolaborasi adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Sedangkan menurut Istarani (2016: 39) tujuan dari pembelajaran kolaborasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Memaksimalkan proses kerja sama yang berlangsung secara alamiah di antara para siswa.
- 2) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, terintegrasi, dan bersuasana kerja sama.
- 3) Menghargai pentingnya keaslian, kontribusi, dan pengalaman siswa dalam kaitannya dengan bahan pembelajaran dan proses belajar.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa menjadi partisipan aktif dalam proses belajar.
- 5) Mengembangkan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
- 6) Mendorong eksplorasi bahan pelajaran yang melibatkan bermacam–macam sudut pandang.
- 7) Menghargai pentingnya konteks sosial bagi proses belajar.
- 8) Menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan saling menghargai di antara para siswa, dan di antara siswa dan guru.
- 9) Membangun semangat belajar sepanjang hayat.

Adapun tujuan dari keterampilan kolaborasi menurut (Husain, 2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan para siswa belajar dan bekerja bersama.
- 2) Saling menyumbangkan pemikiran
- 3) Bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara kelompok maupun individu

Jadi dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan kolaborasi belajar siswa yaitu menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan menghargai antara siswa dengan guru, setiap kelompok anggotanya mempunyai tugas masing-masing dan harus bekerja sama dan bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan guru kepada siswa dan menciptakan suasana belajar yang efektif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya agar proses pembelajaran menjadi aktif. Setelah itu setiap masing-masing kelompok laporannya dikumpulkan dan dikoreksi, dinilai dan dikembalikan pada pertemuan selanjutnya.

c. Langkah-langkah Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa

Adapun langkah-langkah keterampilan kolaborasi belajar siswa menurut Istarani (2016: 48) yaitu sebagai berikut:

- 1) Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan memberi tugas sendiri-sendiri.
- 2) Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
- 3) Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
- 4) Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
- 5) Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, siswa pada kelompok lain

mengamati, mencermati, membandingkan hasil persentasi tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20–30 menit.

- 6) Masing–masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
- 7) Laporan masing–masing siswa terhadap tugas–tugas yang telah dikumpulkan, disusun perkelompok kolaboratif.
- 8) Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.

Dalam penelitian ini, peneliti dapat menjelaskan tentang langkah–langkah keterampilan kolaborasi belajar siswa, seperti dalam setiap kelompok masing–masing anggotanya menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas masing–masing. Kemudian setiap anggotanya membaca, berdiskusi, memberikan, dan menulis serta kelompok harus bekerja sama dan bertanggung jawab. Setelah itu masing–masing anggota dalam kelompok mengumpulkan hasilnya, kemudian guru menunjuk salah satu dari kelompok secara acak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Sedangkan menurut Suyatno (2017:50), langkah–langkah keterampilan belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Laporan masing–masing siswa terhadap tugas–tugas yang telah dikumpulkan, disusun per kelompok kolaboratif.
- 2) Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya dan didiskusikan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kolaborasi menurut Thobroni (2016: 306) sebagai berikut:

- 1) Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
- 2) Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi dan menulis.
- 3) Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi.
- 4) Menulis laporan masing-masing.
- 5) Presentasi kelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran kolaborasi yaitu setiap laporan masing-masing siswa dikumpulkan sesuai dengan kelompok masing-masing dan laporan siswa dikoreksi serta dinilai oleh guru dan dikembalikan pada pertemuan berikutnya.

d. Karakteristik dalam Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa

Karakteristik keterampilan kolaborasi belajar siswa menurut Istarani (2016: 93) model pembelajaran kolaboratif memiliki karakteristik setidaknya membawa dua manfaat penting dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Realisasi praktek, bahwa hidup di luar kelas memerlukan aktivitas kolaborasi dalam kehidupan di dunia nyata
- 2) Menumbuhkan kesadaran interaksi sosial dalam upaya mewujudkan pembelajaran bermakna.

Dalam karakteristik pembelajaran kolaborasi, guru harus mengetahui mengenai karakteristik pembelajaran kolaborasi tersebut. Sedangkan menurut Sulhan

(2016: 106) karakteristik dalam pembelajaran kolaborasi yaitu “menumbuhkan kesadaran berinteraksi sosial dalam upaya mewujudkan pembelajaran bermakna, peran guru sebagai mediator dan pengelompokan secara heterogen.”

Menurut Thobroni (2016: 307) karakteristik keterampilan kolaborasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok dan memiliki rasa ketergantungan dalam proses belajar, penyelesaian tugas kelompok mengharuskan semua anggota bekerja sama.
- 2) Interaksi secara tatap muka antar anggota kelompok.
- 3) Masing–masing siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang telah disepakati.
- 4) Adanya *sharing* pengetahuan dan interaksi antara guru dan siswa atau siswa dan siswa.
- 5) Siswa hendaknya aktif.
- 6) Belajar hendaknya didasari motivasi intrinsik.
- 7) Kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat manusia.

Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan tentang karakteristik dalam keterampilan kolaborasi belajar siswa yaitu setiap siswa dibagi menjadi kelompok dan setiap anggota kelompok harus bekerja sama dalam menyelesaikan tugasnya, dalam proses pembelajaran siswa harus aktif dan berinteraksi secara tatap muka antar anggota kelompoknya dan saat belajar siswa harus termotivasi agar dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.

e. Faktor–faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Kolaborasi Belajar Siswa

Dalam keterampilan kolaborasi belajar siswa terdapat faktor–faktor yang mempengaruhinya yaitu setiap orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan–kepentingan tersendiri, kesadaran akan adanya kepentingan–kepentingan tersebut mereka membawa fakta–fakta dan dapat mengubah pola pikir.

Faktor–faktor yang mempengaruhi keterampilan kolaborasi belajar siswa menurut Thobroni (2016: 310) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengubah pola atau tingkat pembiayaan.
- 2) Keinginan peneliti untuk meningkatkan popularitas ilmiah dan penghargaan.
- 3) Meningkatkan tuntutan akan rasionalisasi pada tenaga manusia secara ilmiah.
- 4) Syarat–syarat dalam pemakaian peralatan yang lebih kompleks.
- 5) Meningkatkan spesialisasi dalam ilmu pengetahuan.
- 6) Peningkatan disiplin ilmiah yang berarti bahwa seseorang peneliti.
- 7) Kebutuhan untuk bekerja dalam kedekatan fisik dengan yang lain supaya memperoleh keuntungan dan keahlian serta pengetahuan.

Sedangkan menurut Isjoni yang dikutip oleh Meldahayati (2018: 65) dalam penelitiannya, kriteria keterampilan kolaborasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran dan tugas masing–masing serta bertanggung jawab atas belajarnya teman–teman sekelompoknya.
- 2) Terjadi interaksi secara langsung antar siswa.

- 3) Guru membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan–keterampilan interpersonal kelompok.
- 4) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Adapun menurut Abdulsyani (2016: 156) faktor–faktor yang mempengaruhi keterampilan kolaborasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan–kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan–kepentingan tersebut melalui kolaborasi.
- 2) Kesadaran akan adanya kepentingan–kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta–fakta yang penting dalam kolaborasi yang berguna.

f. Indikator Keterampilan Kolaborasi

Menurut Triling (2018: 77) menjelaskan indikator keterampilan kolaborasi yakni fleksibilitas dengan:

- 1) Menggabungkan umpan balik dengan efektif atau menerima keputusan bersama.
- 2) Menerima penghargaan, kritik, dan saran.
- 3) Memahami, merundingkan, memperhitungkan perbedaan pandangan untuk mencapai pemecahan masalah, terkhusus pada lingkungan multi–culturals.
- 4) Fleksibel dalam bekerja sama.
- 5) Selalu berkompromi dengan tim untuk menyelesaikan masalah.

Sedangkan menurut Srinivas (2017:141) menerangkan bahwa indikator keterampilan kolaborasi sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan positif, yaitu setiap anggota kelompok saling terlibat untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan.
- 2) Tanggung jawab individu, yaitu semua siswa dalam kelompok memegang tanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang menjadi bagiannya sendiri.
- 3) Interaksi melalui tatap muka, yaitu meskipun setiap anggota kelompok mengerjakan tugas bagiannya secara perorangan, namun sebagian besar tugas harus dikerjakan secara interaktif dengan anggota yang lain dengan memberikan penalaran, masukan, dan kesimpulan terkait dengan materi yang dipelajari serta yang lebih penting dapat saling mengajari dan mendukung.
- 4) Penerapan keterampilan kolaborasi, yaitu siswa didorong dan dibantu untuk mengembangkan rasa kepercayaan, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi, dan keterampilan dalam mengelola konflik.

Dari pendapat diatas maka dapat indikator dalam penelitian ini yaitu indikator menurut pendapat Srinivas (2017: 141) yaitu bersedia berkelompok secara heterogen, bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah, mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama, setiap anggota bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya, saling melengkapi berdasarkan kekuatan dan keterampilan individu antar teman.

B. Kerangka Konseptual

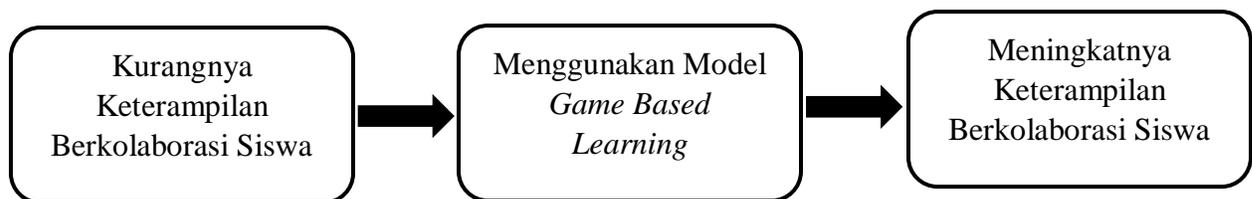
Rendahnya keterampilan siswa dalam berkolaborasi pada materi IPA dalam menganalisis dan mensintesis disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru untuk

mengembangkan pembelajaran yang dapat memicu keaktifan berfikir dan bertindak siswa sehingga siswa kurang bisa mengeksplorasi keterampilannya dan hanya mengandalkan masukan dari guru saja. Agar hal tersebut tidak terus berulang hendaknya guru wali kelas khususnya pada mata pelajaran IPA harus selalu mencoba dan terus berusaha menerapkan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi dalam IPA sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk lebih menyenangi materi dalam pelajaran IPA sehingga dapat mencapai keberhasilan yang terus membaik dalam menganalisis, mensintesis dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterlibatan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa terampil dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Langkah pembelajaran *game based learning*, yaitu: 1) Masing-masing anggota dalam kelompok mengerjakan pertanyaan/masalah secara bersama dengan waktu yang telah ditentukan. 2) Setelah selesai mengerjakan, kertas jawaban yang dikerjakan dikumpulkan kembali kepada guru. 3) Jawaban yang telah dikumpul tersebut ditanyakan kembali kepada kelompok yang berbeda. 4) Begitu seterusnya hingga pertanyaan yang diberikan terjawab semua. Langkah-langkah tersebut menunjukkan pembelajaran *game based learning* merupakan suatu langkah yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa terutama untuk tahap berdiskusi dan bekersja sama.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan adanya keterkaitan antara model pembelajaran *game based learning* dengan keterampilan berkolaborasi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa.

Dari uraian tersebut, maka dapat digambarkan kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Model *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berkolaborasi

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual diatas peneliti mengajukan hipotesis penelitian, maka hipotesis dalam penelitian adalah:

a. H_a : Adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan.

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan. Alasan peneliti memilih kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan sebagai tempat penelitian, karena pada sekolah tersebut khususnya kelas IV peneliti menemukan permasalahan kurangnya keterampilan berkolaborasi siswa pada pembelajaran IPA.

2. Waktu Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan kurang lebih tiga bulan, mulai bulan Februari 2023 hingga April 2023. Untuk lebih jelas tentang rincian waktu penelitian dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst
1	Observasi Awal										
2	Perencanaan										
3	Pengumpulan Data										
4	Pengajuan Judul										
5	ACC Judul										
6	Penyusunan Proposal										

7	ACC Seminar Proposal									
8	Riset									
9	Pengolahan Data									
10	Penulisan Skripsi									
11	Bimbingan Skripsi									

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan yang berjumlah 35 siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2016: 173) menyatakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya selanjutnya jika subjeknya lebih dari 100 dapat diambil 10%–15% atau 20%–25% atau lebih.”

Dalam penelitian ini jumlah populasi siswanya kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian atau disebut juga sampel jenuh, sehingga sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 orang sampel.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	21 Siswa
2	Perempuan	14 Siswa
	Jumlah	35 Siswa

Sumber: SDN 015900 Tinggi Raja

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 48) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*Independent Variabel*) dan variabel terikat (*Dependent Variabel*) yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X_1) adalah keterampilan kolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *game based learning*.
2. Variabel Terikat (X_2) adalah keterampilan kolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *game based learning*.

D. Defenisi Operasional Penelitian Variabel Penelitian

Operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun syarat penguraian operasionalisasi dilakukan bila dasar konsep dan indikator masing-masing variabel sudah jelas,

apabila belum jelas secara konseptual maka perlu dilakukan analisis faktor. Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut:

1. Menurut (Aini, 2018) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa “Pembelajaran *Game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerja sama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah”.
2. Keterampilan kolaborasi sangat perlu dikuasai oleh siswa. Menurut pendapat Srinivas (2017: 141) yaitu bersedia berkelompok secara heterogen, bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah, mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama, setiap anggota bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya, saling melengkapi berdasarkan kekuatan dan keterampilan individu antar teman. Bila siswa tidak memiliki keterampilan kolaborasi, siswa tersebut akan mengalami gangguan serta kendala dalam menyelesaikan masalah dan tugasnya dalam bekerjasama.

E. Instrumen Penelitian

Adapun alat instrument dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Nazir, 2016: 94). Penelitian ini menggunakan observasi sistematis sebab peneliti memiliki pedoman sebagai instrument

pengamatannya. Pedoman obeservasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dimana pedoman ini dibuat atas dasa dari indikator keterampilan kolaborasi yang ingin dikembangkan yaitu pengamatan langsung.

Lembar observasi dalam penelitian ini disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator keterampilan kolaborasi. Penilaiannya menggunakan *rating scale* dengan 4 skala (1-2-3-4). Adapun penyusunan lembar observasi adalah dengan membuat kisi-kisi lembar observasi untuk mengetahui keterampilan berkolaborasi siswa dari Lembar Kerja Siswa.

Kisi-kisi observasi model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Keterampilan Kolaborasi

No	Indikator	Skor Maksimal
1.	Bersedia berkelompok secara heterogen	4
2.	Bekerjasama dan saling melengkapi antar teman untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide	4
3.	Setiap anggota bertanggungjawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya	4
4.	Mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama	4
5.	Respon terhadap model pembelajaran yang digunakan dan perasaan senang terhadap kegiatan belajar	4

	mengajar	
--	----------	--

Sumber : Aulia, 2018

Keterangan Skor:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

Kriteria:

A = 86-100 = Sangat Baik

B = 76-85 = Baik

C = 66-75 = Cukup

D = 56-65 = Kurang

Selanjutnya jumlah total skor dari setiap dikonversikan kedalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

F. Teknik Analisa Data

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. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan:

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrument agar mendapatkan ketepatan data yang sesungguhnya. Adapun pengujian validitas

yang peneliti pilih adalah *validity expert judgement*, yaitu dengan menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan.

2. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018: 105) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas (X_1) secara individual mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan atau tidak terhadap variabel terikat (X_2). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_1$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_1$$

Keterangan :

$\mu_1 = \mu_1$ tidak ada perbedaan yang signifikan pada keterampilan kolaborasi siswa antara observasi awal dan observasi akhir.

$\mu_1 > \mu_1$ ada perbedaan yang signifikan pada keterampilan kolaborasi siswa antara observasi awal dan observasi akhir.

Untuk menguji daya pembeda secara signifikan digunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 128):

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana S adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan:

t = Distribusi

\bar{X}_1 = Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa observasi awal

\bar{X}_2 = Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa observasi akhir

n_1 = Jumlah siswa observasi awal

n_2 = Jumlah siswa observasi akhir

S_1^2 = Varians observasi awal

S_2^2 = Varians observasi akhir

S^2 = Varians

Kriteria pengujiannya adalah: terima H_0 , jika $t < t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan peluang $(1-\alpha)$ dan $dk = n_1+n_2-2$ dan $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak. Apabila analisis data menunjukkan bahwa $t < t_{1-\alpha}$ maka hipotesis H_0 diterima, berarti keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas observasi awal sama dengan kelas observasi akhir dan jika analisis data menunjukkan harga t yang lain, maka H_0 ditolak dan diterima H_a , berarti ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja.

Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan SPSS 20.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji hipotesis dengan SPSS 20.0 *for windows*:

- a. Aktifkan aplikasi SPSS 20.0 *for windows*
- b. Buat data pada *variable view*
- c. Masukkan data pada *variable view*
- d. Klik *analyze* pilih *compare means >> independent sampling t* “nilai” ke *test variable*, “kelas” ke *group >>* klik *continue* lalu klik *ok*. Kemudian klik nilai dan pindahkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan pada *factor* klik *option* dan pilih *homogeneity of variance test* lalu pilih *continue* kemudian klik *ok*.
- e. Sesuaikan dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji t yaitu:
 - 1) Nilai signifikan $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya adanya pengaruh signifikan pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja.
 - 2) Nilai signifikan $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak. Artinya tidak adanya pengaruh signifikan pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian Hasil Penelitian`

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas IV SD N 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023 dengan mengetahui pengaruh 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 4.1

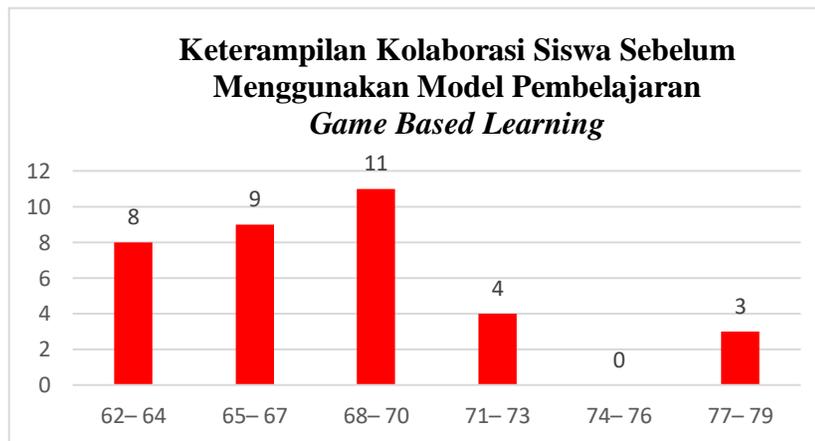
Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

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%
Total		35	96,97%
Nilai Rata-rata		68	

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 4.1 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 4.2
Distribusi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Model
Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas IV SDN 015900
Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023

Alternatif Jawaban										
No. Item	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.

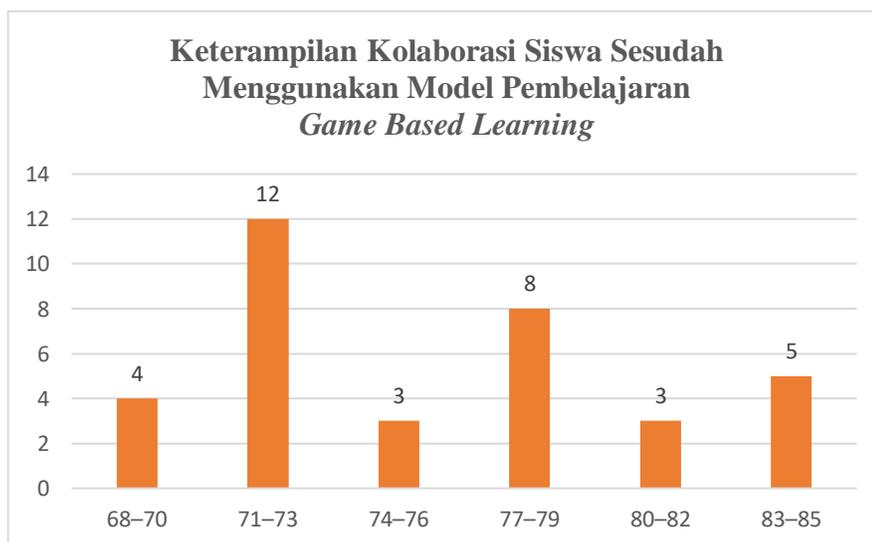
Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 27 Februari sampai 04 Maret 2023 dilakukan di SDN 015900 Tinggi Raja (dapat diakses melalui [Hasil Video Pelaksanaan Penelitian](#)). Keterampilan kolaborasi pada siswa kelas IV sesudah menggunakan model pembelajaran *game based learning* sudah meningkat dibandingkan 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 4.3
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%
Total		35	99,97%
Nilai rata-rata		73,8	

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 4.2 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 4.4

Distribusi Keterampilan Berkolaborasi Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siswa Kelas IV SDN 015900

Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023

Alternatif Jawaban										
No. Item	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%)

2. 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 4.5
Uji t

		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.724	7.133		2.345	.025
	Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning	.870	.105	.823	8.311	.000

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.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

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 posttes 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.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan–keterbatasan anatar lain adalah keterbatasan tempat penelitian. Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu Sekolah Dasar Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023 untuk dijadikan tempat

penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kemudian keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Dan yang terakhir keterbatasan dalam objek penelitian, dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan agar dapat menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada pelajaran tematik sehingga lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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: Masmmedia 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. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Calif., Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc.
- Ulhusna, 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*

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 015900 Tinggi Raja
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pelajaran : IPA
Tema 2 : Selalu Berhemat Energi
Sub Tema 1 : Macam-macam Sumber Energi
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5. Mengidentifikasi berbagai	• Perubahan bentuk energi	• Mengamati gambar,	• Menjelaskan manfaat energi

	<p>sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angina, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.5. Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai bentuk perubahan bentuk energi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan bentuk energi angina dalam kehidupan sehari-hari • Manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari • Pengamatan perubahan bentuk energi matahari dalam kehidupan • Sumber daya alam dan pemanfaat 	<p>membaca teks, dan mendiskusikan tentang sumber energy yang digunakan untuk mengelola sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tumbuhan dan cuaca, melihat keterkaitan antara tumbuhan dan sinar matahari sebagai energi (manfaat 	<p>matahari dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang perubahan bentuk energy matahari
--	---	--	---	--

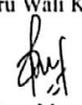
		tannya	matahari dalam kehidupan) <ul style="list-style-type: none">• Menuliskan hasil pengamatan tentang perubahan bentuk energi matahari dalam kehidupan dengan sistematis• Menuliskan manfaat sinar matahari bagi kehidupan di bumi dalam bentuk peta	
--	--	--------	--	--

			pikiran, tulisan maupun gambar	
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.1. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya alam dan pemanfaatannya • Pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya di daerah sekitar • Melakukan percobaan tentang perubahan bentuk energi angin dalam kehidupan sehari-hari • Membuat kincir angin 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya • Menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan

	masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		dan kincir air sederhana berdasarkan teks prosedur	
--	---	--	--	--

Mengetahui


 Kepala Sekolah
Lilis Suryani Pofan, S.Pd. SD
 NIP. 19681025 199203 2 013

Guru Wali Kelas IV

Yuliana Manurung, S.Pd
 19960523 201903 2 012

Lampiran 2

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 015900 Tinggi Raja
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pelajaran : IPA
Tema 2 : Selalu Hemat Energi
Sub Tema 1 : Hemat Energi
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

A. Kompetensi inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.5 menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

Indikator

- Menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang perubahan bentuk energi matahari.

Kompetensi Dasar (KD)

IPS

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kapupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Indikator

- Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya.
- Menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan.

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah memperhatikan penjelasan yang sudah diberikan, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam dengan benar.
- Setelah membaca teks latihan, siswa dapat menuliskan jawaban dengan tepat.

- Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa mampu menyimpulkan jenis-jenis sumber daya alam dengan benar.

D. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan)
2. Model : *Game Based Learning*
3. Metode : Tanya jawab, pemberian tugas dan diskusi kelompok

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru mengawali kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, dan berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru mengecek daftar kehadiran siswa. • Guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang apa saja yang dilihat siswa selama perjalanan pergi ke sekolah. • Guru menyampaikan judul materi pembelajaran yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya "siapa yang tau apa itu sumber daya alam?" • Guru menjelaskan pengertian sumber daya alam. • Guru memperlihatkan gambar jenis-jenis 	50 menit

	<p>sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa diminta untuk mengamati gambar jenis-jenis sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.• Guru menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari melalui gambar.• Guru membagi kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa.• Siswa mencari kelompoknya sesuai dengan kelompoknya yang telah dipilih guru.• Siswa diminta untuk duduk melingkar sesuai dengan kelompoknya.• Siswa membaca buku pelajaran sesuai materi.• Guru memberikan kertas yang berisi gambar jenis-jenis sumber daya alam.• Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja.• Siswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar kerja dengan cara berdiskusi dengan waktu 15 menit.• Setiap siswa wajib memberikan ide.• Setelah selesai perwakilan kelompok maju mengumpulkan kertasnya, dan guru mulai bertanya kepada setiap kelompok.• Bagi kelompok yang bisa menjawab	
--	---	--

	<p>pertanyaan maka mendapatkan poin, jika tidak bisa maka poin tersebut diberi kepada kelompok yang memiliki lembar kerja tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok lainnya boleh menanggapi apabila kelompok yang ditanya tidak bisa menjawab. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami • Siswa menyimpulkan materi tentang jenis-jenis sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. • Siswa bersama guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa sebelum pulang kemudian dilanjutkan mengucapkan salam. 	15 menit

F. Sumber dan Media

1. Sumber : Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi
2. Media : Gambar Jenis-jenis Sumber Daya Alam

Mengetahui


 Kepala Sekolah
 Lilis Suryani Pohan, S.Pd. SD
 NIP. 19681025 199203 2 013

Guru Wali kelas IV


 Yuliana Manurung, S.Pd
 19960523 201903 2 012

Lampiran 3

Tabel
Data Nilai Ulangan Harian Siswa kelas IV

Nama Sekolah : SD Negeri 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan
Mata Pelajaran : IPA
Kelas : IV

Responden	KKM	Nilai Ulangan	Keterangan
1.	70	65	Tidak Tuntas
2.	70	80	Tuntas
3.	70	80	Tuntas
4.	70	65	Tidak Tuntas
5.	70	55	Tidak Tuntas
6.	70	60	Tidak Tuntas
7.	70	55	Tidak Tuntas
8.	70	90	Tuntas
9.	70	50	Tidak Tuntas
10.	70	50	Tidak Tuntas
11.	70	85	Tuntas
12.	70	65	Tidak Tuntas
13.	70	80	Tuntas
14.	70	55	Tidak Tuntas
15.	70	85	Tuntas
16.	70	65	Tidak Tuntas
17.	70	60	Tidak Tuntas
18.	70	90	Tuntas
19.	70	95	Tuntas
20.	70	60	Tidak Tuntas
21.	70	65	Tidak Tuntas
22.	70	80	Tuntas
23.	70	65	Tidak Tuntas
24.	70	60	Tidak Tuntas
25.	70	60	Tidak Tuntas
26.	70	75	Tuntas

27.	70	80	Tuntas
28.	70	60	Tidak Tuntas
29.	70	65	Tidak Tuntas
30.	70	80	Tuntas
31.	70	65	Tidak Tuntas
32.	70	90	Tuntas
33.	70	60	Tidak Tuntas
34.	70	65	Tidak Tuntas
35.	70	65	Tidak Tuntas

Guru Wali Kelas IV



Yuliana Manurung, S. Pd

NIP. 19960523 201903 2 012

Lampiran 4

Wawancara Observasi Awal Dengan Guru Wali Kelas IV**SDN 015900, Tinggi Raja, Kab. Asahan**

No.	Pertanyaan	Respon Guru Wali Kelas
1.	Bagaimana kondisi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA pada saat pembelajaran berlangsung, Bu?	Secara umum namanya juga anak-anak pasti suka ramai dan bermain dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Jadi pintar-pintar gurunya dalam mengendalikan kelas supaya siswa mau memperhatikan materi yang disampaikan.
2.	Kendala apa yang sering ibu temukan dalam proses pembelajaran IPA?	Kalau kendala pasti ada, salah satunya materi IPA yang disampaikan sulit dipahami dan siswa masih kurang minat dalam pembelajaran IPA. Biasanya dapat dilihat dengan perilaku siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak ada yang bertanya atau mengeluarkan pendapat kalau tidak ditunjuk.
3.	Dalam pembelajaran IPA biasanya IPA menggunakan model	Sering, tapi yang lebih sering saya gunakan itu metode ceramah dan

	pembelajaran tidak? Kalau iya, biasanya ibu menggunakan model pembelajaran apa bu?	Tanya jawab.
4.	Untuk hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, bagaimana bu apakah ada peningkatan?	Untuk hasil belajarnya ada yang meningkat ada juga yang tidak, karena setiap kemampuan anak-anak berbeda-beda.
5.	Kalau untuk nilai rata-rata pelajaran IPA siswa kelas IV ini bagaimana bu?	Untuk nilai rata-rata siswa selama ini tidak sedikit siswa yang mendapat nilai dibawah 70, ada juga siswa yang mendapat nilai yang melebihi KKM. Karena KKM kelas IV 70.
6.	Dalam pembelajaran IPA ini kan bu kebanyakan kerja kelompok, nah kalau untuk keterampilan berkolaborasi yang dimiliki siswa apakah ada kendala bu?	Kelas IV ini jaran saya suruh untuk kerja kelompok, karena salah satunya itu tadi mereka jarang memperhatikan terkadang juga asik sendiri. Jadi waktu satu les itu bisa habis hanya untuk membagi kelompok. Maka dari itu, dari sikap siswa mengikuti pembelajaran IPA dan cara belajar yang saya terapkan itu bisa dilihat kalau keterampilan kolaborasi siswa kelas IV ini masih cukup kurang.

Lampiran 5

Lembar Validasi
Observasi Keterampilan Kolaborasi

Nama : Afrida Samosir

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)
Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN
015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan

Validator : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Petunjuk:

- a. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Sesuai

4 = Sangat Sesuai

- b. Bila menurut Bapak/Ibu validator lembar observasi keterampilan kolaborasi perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar observasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator keterampilan kolaborasi.				✓
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkap keterampilan kolaborasi yang dimiliki siswa.				✓

Komentar dan Saran

perbaiki sesuai saran

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar observasi siswa dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi b. Layak digunakan dengan revisi c. Tidak layak digunakan

Medan, 23 Februari 2023


 Indah Ratiwi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 6

**LEMBAR OBSERVASI
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (√)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima masuk ke dalam kelompok yang telah ditentukan. <i>agak ambigu</i>				
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS. <i>agak banyak yang mengemukakan</i>				
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.				
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.				
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.				
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.				

7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.				
8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.				
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.				
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.				
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.				
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.				
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.				
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.				
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.				
	Nilai				
	Kriteria				

Medan,

2023

Pengamat

Afrida Samosir

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : *Abdullah*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik
 Skor 3 = Baik
 Skor 2 = Cukup
 Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap			✓	
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS.		✓		
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.		✓		
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.			✓	
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.			✓	
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.		✓		
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.			✓	

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.		✓		
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.			✓	
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.	✓			
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.	✓			
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.			✓	
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.			✓	
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.	✓	✓		
	Nilai				
	Kriteria				

Medan, 27 Februari 2023

Pengamat

Afrida

Afrida Samosir

2.

**LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : Dea Deviana

Kelas : 1V

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 – Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap		✓		
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS.				✓
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.			✓	
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.			✓	
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.			✓	
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.				✓
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.		✓		

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.				✓
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.			✓	
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.		✓		
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.		✓		
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.		✓		
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.			✓	
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.			✓	
Nilai					
Kriteria					

Medan, Februari 2023

Pengamat



Afrida Samosir

b.

**LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : *Abi Ahmad*
Kelas : *✓*
Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Cukup
Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap			✓	
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada L.K.S.			✓	
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.		✓		
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan L.K.S.		✓		
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.				✓
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.		✓		
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam L.K.S.				✓

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.			✓	
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.		✓		
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.			✓	
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.		✓		
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.			✓	
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.		✓		
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.		✓		
Nilai					
Kriteria					

Medan, Februari 2023

Pengamat



Afrida Samosir

Lampiran 8

**HASIL LEMBAR OBSERVASI SEBELUM
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Satuan Pendidikan : SDN 015900 Tinggi Raja

Kelas/Semester : IV (Empat)/Semester 2

No.	Responden	Deskriptor															Jumlah Skor	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	A	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	38	63
2.	DD	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	2	2	2	3	3	43	72
3.	AA	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	2	3	2	2	40	67
4.	AK	2	2	2	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	41	68
5.	AR	2	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	38	63
6.	AK	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	40	67
7.	AS	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	2	2	3	2	38	63
8.	AA	2	4	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	40	67
9.	BP	3	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	2	39	65
10.	CA	2	3	2	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	42	70
11.	DA	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	41	68
12.	DR	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	44	73
13.	DA	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	47	78
14.	FN	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	38	63
15.	GW	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	47	78
16.	HR	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	42	70

17.	JS	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	47	78
18.	KZ	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	4	3	3	42	70
19.	KO	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	44	73
20.	KZ	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	40	67
21.	MA	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	37	62
22.	NA	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	39	65
23.	NA	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	41	68
24.	RA	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	39	65
25.	R	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	42	70
26.	RA	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	41	68
27.	RA	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	38	63
28.	S	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	39	65
29.	TD	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	41	68
30.	TA	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	40	67
31.	UR	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	43	72
32.	VA	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	41	68
33.	WA	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	38	63
34.	ZA	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	42	70
35.	AS	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	38	63
Nilai rata-rata																	68	

Lamiran 9

1.

**LEMBAR OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : Alvin

Kelas : 11

Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap			✓	
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS.			✓	
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.			✓	
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.			✓	
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan			✓	
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.			✓	
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.			✓	

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.		✓		
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.			✓	
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.			✓	
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.			✓	
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.			✓	
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.			✓	
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.			✓	
Nilai					
Kriteria					

Medan, Februari 2023
Pengamat


Afrida Samosir

2.

**LEMBAR OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : *Della Deviana*
Kelas : *V*
Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:
Skor 4 – Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Cukup
Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap			✓	
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS.			✓	
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.			✓	
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.			✓	
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.			✓	
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.			✓	
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.			✓	

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.				✓
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.			✓	
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.			✓	
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.				✓
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.			✓	
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.			✓	
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.			✓	
	Nilai				
	Kriteria				

Medan, Februari 2023

Pengamat



Afrida Samosir

**LEMBAR OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Nama : *Abi Ahmad*
Kelas : *V*
Petunjuk :

- 1) Isilah kolom yang tersedia dengan menggunakan tanda ceklis (✓)
- 2) Berikan skor untuk deskriptor yang muncul sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

No	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menerima untuk dibagi menjadi beberapa kelompok tetap			✓	
2.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang ada pada LKS.			✓	
3.	Siswa menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi.		✓		
4.	Siswa membantu teman saat mengerjakan LKS.			✓	
5.	Siswa mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan.				✓
6.	Siswa menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok.		✓		
7.	Siswa mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.				✓

8.	Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.			✓	
9.	Siswa memilih salah satu anggota untuk dijadikan ketua dalam kelompok.			✓	
10.	Siswa membuat kesimpulan bersama kelompoknya.		✓		
11.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan model pembelajaran.			✓	
12.	Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru.			✓	
13.	Tidak melakukan kegiatan-kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya mengobrol.			✓	
14.	Siswa dapat menjawab latihan soal yang diperkirakan.		✓		
15.	Memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dengan seksama.			✓	
Nilai					
Kriteria					

Medan, *Februari* 2023

Pengamat



Afrida Samosir

Lampiran 10

**HASIL LEMBAR OBSERVASI SETELAH
KETERAMPILAN KOLABORASI**

Satuan Pendidikan : SDN 015900 Tinggi Raja

Kelas/Semester : IV (Empat)/Semester 2

No.	Respon den	Deskriptor															Jumlah Skor	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	A	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	44	73
2.	DD	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	47	78
3.	AA	3	3	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	43	72
4.	AK	3	3	2	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	46	77
5.	AR	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	43	71
6.	AK	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	2	45	75
7.	AS	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	3	41	68
8.	AA	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	43	72
9.	BP	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	42	70
10.	CA	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	46	77
11.	DA	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	44	73
12.	DR	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	49	82
13.	DA	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	50	83
14.	FN	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	45	75
15.	GW	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	51	85
16.	HR	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	49	82

17.	JS	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	50	83
18.	KZ	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	47	78
19.	KO	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	49	82
20.	KZ	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78
21.	MA	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	44	73
22.	NA	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3		42	70
23.	NA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43	72
24.	RA	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43	72
25.	R	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77
26.	RA	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3		42	70
27.	RA	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3		44	73
28.	S	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3		45	75
29.	TD	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4		47	78
30.	TA	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3		44	73
31.	UR	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3		50	83
32.	VA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3		46	77
33.	WA	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3		44	73
34.	ZA	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3		50	83
35.	AS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		44	73
Nilai rata-rata																		73,8	

Lampiran 11

Materi Kelas IV

Sumber Daya Alam

Sumber daya alam (SDA) merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran IPA. Sumber daya alam adalah semua material atau bahan yang disediakan oleh alam baik dalam wujud padat, cair dan gas dan memiliki manfaat terhadap makhluk lainnya terutama manusia Simarmata (2021:111). SDA terdiri atas dua kelompok yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan SDA yang tidak bisa diperbaharui. Maka dari itu, sumber daya alam disebut segala sesuatu yang ada di alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

A. Jenis Jenis Sumber Daya Alam

Menurut Simarmata (2021:4) sumber daya alam dibagi kedalam tiga jenis, berikut adalah jenis-jenis sumber daya alam:

1. Sumber Daya Alam Berdasarkan Sifatnya

a. SDA yang dapat diperbaharui (Renewable)

SDA yang dapat diperbaharui merupakan sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan dan habis maka dapat dilestarikan kembali. Sumber daya alam ini dapat bereproduksi dan memiliki daya regenerasi (pulih kembali). Contohnya air, tanah, tumbuhan dan hewan. Karena sumber daya alam bersifat terbatas, maka tetap harus dijagakelestariannya. Pelestarian ini berfungsi agar keseimbangan ekosistem tetap terjaga.

b. SDA yang tidak dapat diperbaharui (Non Renewable)

SDA yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang apabila dimanfaatkan atau digunakan sampai habis maka sumber daya/alam itu tidak dapat dilestarikan kembali. SDA yang tidak dapat diperbaharui juga dapat diartikan sebagai sumber daya alam yang pembentukannya berlangsung sangat lambat dalam waktu jutaan tahun. Oleh karena itu,

jumlahnya berkurang karena dimanfaatkan dan pada saatnya nanti akan habis. Contoh SDA yang tidak dapat diperbaharui yaitu emas, batu bara, minyak bumi, tembaga, timah, bauksit, nikel, dan bahan tambang lainnya.

2. Sumber Daya Alam Berdasarkan Potensinya

a) Sumber daya alam materi

Sumber daya alam materi merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh manusia dalam bentuk fisiknya, seperti batu, besi, kayu, kapas dan sejenisnya.

b) Sumber daya alam energi

Sumber daya alam energi merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam yang dimanfaatkan dari segi energi yang dihasilkan, seperti sinar matahari, barang tambang, kincir angin, batu bara, minyak bumi dan lain-lain.

c) Sumber daya alam ruang

Sumber daya alam ruang merupakan sumber daya alam yang berupa ruang atau tempat hidup, contohnya adalah hamparan tanah atau daratan dan ruang angkasa.

3. Sumber Daya Alam Berdasarkan Jenisnya

a) Sumber daya alam hayati (biotik)

Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang dihasilkan dari makhluk hidup (hewan dan tumbuhan). Contohnya adalah hasil pertanian, perkebunan, peternakan, pertambakan dan perikanan.

b) Sumber daya alam non hayati (abiotik)

Sumber daya alam non hayati adalah sumber daya alam yang tidak berasal dari makhluk hidup atau disebut abiotik, contohnya air, tanah, dan barang tambang.

4. Sumber Daya Alam Berdasarkan Nilai Kegunaan atau Ekonomisnya

a) Sumber daya alam ekonomis tinggi

Sumber daya alam ekonomis tinggi adalah sumber daya alam yang cara mendapatkannya membutuhkan biaya besar. Contoh sumber daya alam ekonomis tinggi adalah mineral-mineral logam mulia seperti emas, perak, dan intan.

b) Sumber daya alam ekonomis rendah

Sumber daya alam ekonomis rendah adalah sumber daya alam yang cara mendapatkannya dengan biaya cukup murah dan tersedia dalam jumlah cukup banyak. Contoh sumber daya alam ekonomis rendah adalah bahan-bahan bangunan seperti pasir, batu, dan gamping.

c) Sumber daya alam non ekonomis

Sumber daya alam non ekonomis adalah sumber daya alam yang cara mendapatkannya tidak perlu mengeluarkan biaya atau tanpa pengorbanan serta tersedia dalam jumlah tidak terbatas. Contoh sumber daya alam non ekonomis adalah udara, sinar matahari, dan angin.

5. Sumber Daya Alam Berdasarkan tempat Ditemukannya

a) Sumber daya alam terestris

Sumber daya alam terestris (daratan) adalah sumber daya yang berhubungan dengan tanah sebagai lahan untuk aktivitas penduduk, bahan industri seperti keramik dan genting, serta segala sumber daya yang berasal dari darat. Penggunaan tanah sebagai bahan industri menunjukkan bahwa tanah yang tersedia di sekitar kita juga memiliki nilai ekonomi jika diolah dengan baik.

b) Sumber daya alam akuatik

Sumber daya alam akuatik (perairan) adalah sumber daya alam yang berhubungan dengan air seperti laut, danau, waduk, air tanah, dan air hujan. Sumber daya akuatik dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, bahkan memiliki nilai ekonomi tinggi jika

dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi, misalnya sungai dimanfaatkan untuk budidaya ikan.

B. Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Sumber kekayaan bumi baik biotik maupun abiotik, yang dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan manusia merupakan sumber daya alam. Tumbuhan, hewan, manusia dan mikroba merupakan sumber daya alam hayati. Sedangkan faktor abiotik lainnya merupakan sumber daya alam non hayati. Pemanfaatan sumber daya alam harus diikuti oleh pemeliharaan dan pelestarian, karena sumber daya alam bersifat terbatas.

Di bumi ini, penyebaran sumber daya alam tidak merata letaknya. Ada bagian bumi yang sangat kaya akan mineral, ada pula yang tidak. Oleh karena itu agar pemanfaatannya dapat berkesinambungan, maka tindakan eksploitasi harus disertai dengan tindakan perlindungan. Pemeliharaan dan pengembangan lingkungan hidup harus dilakukan dengan cara yang rasional antara lain sebagai berikut:

1. Memanfaatkan sumber daya alam yang dapat diperbaharui dengan hati-hati dan efisien, misal air, tanah dan udara.
2. Menggunakan bahan pengganti, misalnya hasil metalurgi atau campuran.
3. Mengembangkan metode menambang dan memproses yang efisien, serta pendaurulangan (*recycling*).
4. Melaksanakan etika lingkungan berdasarkan filsafah hidup secara damai dengan alam.

Berikut beberapa pemanfaatan sumber daya alam:

- a. Pemanfaatan sumber daya alam nabati, antara lain:
 - 1) Sebagai sumber bahan pangan.

- 2) Sebagai sumber sandang, seperti: kapas.
- 3) Sebagai tanaman hias
- b. Pemanfaatan sumber daya alam hewani, antara lain:
 - 1) Sebagai sumber bahan pangan dan sandang.
 - 2) Sebagai benda-benda hasil seni dan kerajinan tangan manusia.
 - 3) Meningkatkan nilai kehidupan dan nilai budaya manusia.
- c. Pemanfaatan sumber daya alam barang tambang, antara lain:
 - 1) Minyak bumi, digunakan untuk bahan bakar kendaraan, tenaga penggerak mesin pabrik, penerangan tanah.
 - 2) Gas alam, digunakan untuk bahan bakar rumah tangga dan industry.
 - 3) Batu bara, digunakan untuk bahan bakar pemberi tenaga dan bahan mentah untuk cat, obat-obatan, wangi-wangian dan lain sebagainya.

Sumber daya alam tersebut memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Akan tetapi dalam pemanfaatan dan pengelolannya harus dilakukan sesuai peraturan-peraturan yang mengikat semua pihak agar dapat bermanfaat dalam jangka waktu yang panjang. Maka hal-hal berikut sangat perlu dilaksanakan, antara lain:

- 1) Sumber daya alam harus dikelola untuk mendapatkan manfaat yang maksimal, tetapi sumber daya alam harus diusahakan agar produktifitasnya tetap berkelanjutan.
- 2) Eksploitasnya harus dibawah batas daya regenerasi atau asimilasi sumber daya alam.
- 3) Diperlukan kebijaksanaan dalam pemanfaatan sumber daya alam yang ada dapat lestari dan berkelanjutan dengan menanamkan pengertian sikap serasi dengan lingkungannya.

Lampiran 12

Lembar Kerja Siswa

Kelompok 1
Kebua, Allisy

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan jenis dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari serta berikanlah kesimpulan dari jawaban kalian!

1.



Nama gambar: Ayam
 Jenis SDA: ~~Hayati~~ dapat di perhandu; Renewable
 Manfaat: ~~Sebagai~~ sebagai sumber bahan pangan dan sumber tenaga

2.



Nama gambar: Melon ton
 Jenis SDA: Renewable
 Manfaat: sumber daya alam tersebut memberikan manfaat bagi kehidupan manusia

3.



Nama gambar: ~~Perikanan~~ perikanan
 Jenis SDA: ~~Hayati~~ Renewable
 Manfaat: ~~Sebagai~~ sebagai sumber sandang

70 / 28 / 02-2023

nama kelompok: 2
ketua: Ijpi

Lembar Kerja Siswa

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan jenis dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari serta berikanlah kesimpulan dari jawaban kalian!

1.  Nama gambar: Patung
 Jenis SDA: Patung di Peringatan
 Manfaat: biaya peringatan di peringatan

2.  Nama gambar: bunga
 Jenis SDA: di Peringatan
 Manfaat: untuk kehidupan

3.  Nama gambar: batu kerikil
 Jenis SDA: di Peringatan
 Manfaat: untuk

(Handwritten signature and date)
 28 / 02-2023

Keompok = 3
 Ke lua
 Kelompok = Reza

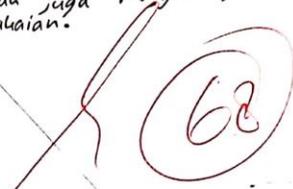
Lembar Kerja Siswa

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan jenis dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari serta berikanlah kesimpulan dari jawaban kalian!

1.  Nama Gambar: Bunga Matahari
 Jenis SDA: Dapat diperbarui
 Manfaat: sebagai tumbuhan dan bisa dikonsumsi

2.  Nama Gambar: ~~mesin~~ dapat diperbarui
 Jenis SDA: ~~dapat diperbarui~~
 Manfaat: Bisa dipakai sebagai alat bangunan

3.  Nama Gambar: Matahari
 Jenis SDA: tidak dapat diperbarui
 Manfaat: Saat matahari terbit / matahari bisa menerangi bumi ~~sepanjang~~ siang hari dan juga mengeringkan barang seperti pakuian.

 28 / 02 - 2023

KELOMPOK : 4

NAMA : ANNISAH SYAFIRA

Lembar Kerja Siswa

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan jenis dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari serta berikanlah kesimpulan dari jawaban kalian!

1.



Nama gambar: ~~truk beton~~ truk batu bara
 Jenis SDA: Migas bumi
 Manfaat:

2.



Nama gambar: Pohon jeruk
 Jenis SDA: Tumbuhan
 Manfaat: Bisa di makan dan serta di jual

3.



Nama gambar: Kincir angin
 Jenis SDA: Angin
 Manfaat: Membuat udara semakin segar

Handwritten signature and initials.

28/02-2023

Kelompok = 15
 Ketua = ~~W~~CLAUDYN-AZZAHYAN

Lembar Kerja Siswa

Lengkapilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan jenis dan manfaatnya di kehidupan sehari-hari serta berkanlah kesimpulan dari jawaban kalian!



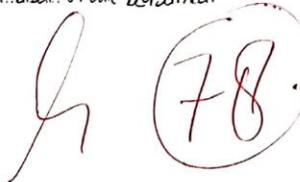
Nama gambar: Bunga mawar
 Jenis SDA: Dapat di perbarui
 Manfaat: Dapat memberikan oksigen



Nama gambar: Barang
 Jenis SDA: Tidak dapat di perbarui
 Manfaat: bisa di jual kembali



Nama gambar: Pantai
 Jenis SDA: Tidak dapat di perbarui
 Manfaat: bisa untuk bersantai



28 / 02-2018

Lampiran 13

Dokumentasi







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

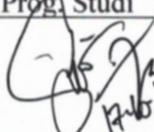
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Afrida Samosir
 N P M : 1902090268
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 121

IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Terhadap Kemampuan Bekerjasama Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan	
	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Afrida Samosir

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja, Kab. Asahan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari,S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2021
Hormat Pemohon,

Afrida Samosir

- Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2434 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Afrida Samosir**
N P M : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan
Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Rabu Tanggal 15, bulan Februari, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembimbing



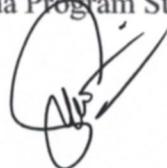
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas



Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 15 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Afrida Samosir
N.P.M : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan
Revisi / Perbaikan :

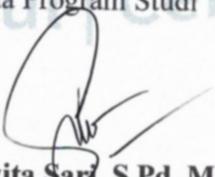
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki penulisan simbol pada tabel Hasil Ulangan Harian siswa.
2.	Memperbaiki isi dari batasan masalah.
3.	Memperbaiki isi dari identifikasi masalah.
4.	Memperbaiki instrumen penelitian.

Medan, Februari 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Afrida Samosir
N.P.M : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Pada hari Rabu, tanggal 15 Februari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 15 Februari 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Afrida Samosir
N.P.M : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki Penulisan simbol pada tabel Hasil Ulangan Harian Siswa.
2.	Memperbaiki isi dari batasan masalah .
3.	Memperbaiki isi dari identifikasi masalah .
4.	Memperbaiki instrumen penelitian .

Medan, Februari 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

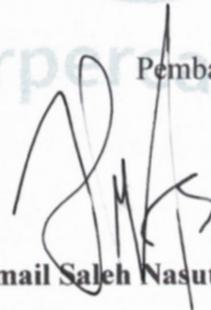
Diketahui

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

SURAT PERMOHONAN

Medan, 13 Februari 2023

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Baset Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SD 015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwitansi pembayaran uang kuliah 1 lembar (Asli)
2. Kwitansi pembayaran uang seminar 1 lembar (Asli)
3. Surat permohonan seminar proposal
4. Fotocopy K1, K2, K3
5. Fotocopy proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing
6. Fotocopy lembar pengesahan proposal
7. Fotocopy berita acara bimbingan proposal
8. Fotocopy transkrip nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,


Afrida Samosir

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Afrida Samosir
NPM : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)
terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN
015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2023

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Afrida Samosir



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1021 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 02 Sya'ban 1444 H
Lamp : --- 23 Februari 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDN.015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Afrida Samosir**
N P M : 1902090268
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN.015900 Tinggi Raja Kabupaten Asahan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN.0004066701



PEMERINTAH KABUPATEN ASAHAN DINAS PENDIDIKAN

SD. NEGERI 015900 TINGGI RAJA
KECAMATAN TINGGI RAJA

Alamat : Jln Dusun V Jati Sari Desa Tinggi Raja

Email : tinggiraja900@yahoo.com

Kode Pos : 21261

NPSN : 10203772

NSS : 101070606038

Akreditasi : B

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ 154 -SD/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **LILIS SURYANI POHAN, S.Pd.SD**
NIP : 19681025 199203 2 013
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 015900 Tinggi Raja Kec.Tinggi Raja, Kab.Asahan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **AFRIDA SAMOSIR**
NIM : 1902090268
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : 8
Nama Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
Alamat : Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 015900 Tinggi Raja Kec. Tinggi Raja Kab.Asahan mulai tanggal 27 Februari sampai dengan 04 Maret 2023, untuk Memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan Judul :

“Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Kab.Asahan”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tinggi Raja, 04 Maret 2023

Kepala Sekolah SDN 015900 Tinggi Raja

LILIS SURYANI POHAN, S.Pd.SD

NIP. 19681025 199203 2 013

SKRIPSI

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umsu.ac.id

Internet Source

4%

2

repository.uinbanten.ac.id

Internet Source

3%

3

journal.unimma.ac.id

Internet Source

2%

4

journal.uwks.ac.id

Internet Source

1%

5

eprints.ummi.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.upi.edu

Internet Source

1%

7

journal.iainkudus.ac.id

Internet Source

1%

8

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

9

core.ac.uk

Internet Source

1%