

**PENGARUH GAME BASED LERANING BERBASIS EDUCANDY TERHADAP
KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SD NEGERI BAWAKARAENG I**

Royyan Andhini¹, Hotimah², Muh. Riza Putrawan³

¹Universitas Negeri Makassar

¹royyan.andhini@gmail.com, ²hotimahunm@gmail.com,

³rizahputrawan@unm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' collaborative skills in IPAS (Integrated Science and Social Studies) learning, as indicated by unequal participation, lack of effective communication, and the dominance of certain students. This study aimed to analyze the effect of the Educandy-based Game-Based Learning model on the collaborative skills of fifth-grade students in IPAS learning at UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design (posttest-only). The population consisted of all fifth-grade students, with the sample comprising Class VA as the experimental group (22 students) and Class VB as the control group (15 students), selected using purposive sampling. Data were collected through observation sheets and performance assessments (posttest). Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics, specifically the independent samples t-test. The results showed that the average collaborative skills of students in the experimental class were in the high category, while those in the control class were in the moderate category. The results of hypothesis testing indicated that the significance value was below the predetermined significance level, meaning that there was a statistically significant effect. In conclusion, the Educandy-based Game-Based Learning model has a significant effect on students' collaborative skills in fifth-grade IPAS learning.

Keywords: Game Based Learning, Educandy, Collaboration Skills, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS, yang ditandai dengan ketimpangan partisipasi, kurangnya komunikasi efektif, dan dominasi siswa tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design posttest only*. Populasi adalah seluruh siswa kelas V, dengan sampel terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen (22 siswa) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (15 siswa) yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan unjuk kerja (posttest). Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen berada pada

kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah taraf signifikansi yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajarn IPAS kelas V.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Educandy, Keterampilan Kolaborasi, Sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Abad ke-21 menuntut setiap individu untuk tidak hanya menguasai pengetahuan kognitif semata, tetapi juga mengembangkan seperangkat keterampilan esensial yang dikenal sebagai 4C: *Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*. Di antara keempat keterampilan tersebut, kolaborasi menempati posisi yang sangat penting, mengingat kompleksitas permasalahan global di masa depan mustahil diselesaikan secara individu. Kolaborasi bukan sekadar bekerja dalam kelompok, melainkan kemampuan untuk saling menghargai peran, menggabungkan kekuatan, bernegosiasi, serta mencapai tujuan bersama dengan tanggung jawab kolektif (Aslamiah et al., 2021). Dunia pendidikan, sebagai garda terdepan dalam mempersiapkan generasi mendatang, dituntut untuk secara sistematis merancang pengalaman belajar yang tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga secara intensif melatih keterampilan lunak (*soft skills*) ini sejak dini (Rahmawati & Salehudin, 2021).

Komitmen negara dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran tercermin dalam regulasi yang lebih spesifik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, serta untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan inspiratif (Ismail et al., 2024). Regulasi ini membuka ruang legal bagi pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform digital, termasuk aplikasi permainan edukatif, sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang sah.

Di Indonesia, kerangka pengembangan karakter dan keterampilan abad ke-21 memperoleh dasar kebijakan yang jelas melalui kurikulum nasional. Kurikulum Merdeka menetapkan dimensi lulusan yang holistik sebagai target capaian, dengan

menekankan pengembangan keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi kunci. Namun, implementasi keterampilan kolaborasi di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Akibatnya, IPAS justru dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sementara potensinya sebagai wahana melatih kolaborasi menjadi tidak termanfaatkan secara optimal. Praktik pembelajaran kolaborasi di kelas banyak yang terjebak pada kerja paralel dengan kontribusi anggota tidak seimbang, dominasi siswa tertentu, serta komunikasi yang kurang efektif.

Berdasarkan kondisi faktual yang teramati di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I, khususnya di kelas V pada pembelajaran IPAS, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan antara indikator keterampilan kolaborasi yang diharapkan dengan realitas di lapangan. Fenomena seperti ketimpangan partisipasi, rendahnya kemampuan menyimak dan membagi tugas secara adil, serta kurangnya fleksibilitas dalam menerima perbedaan pendapat mengindikasikan bahwa esensi kolaborasi belum tercapai. Guru juga menghadapi keterbatasan dalam mendesain model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi tumbuhnya sikap saling menghargai dan menerima keputusan Bersama.

Di tengah tantangan tersebut, terdapat peluang yang dapat dimanfaatkan.

Generasi siswa saat ini tumbuh dengan keakraban terhadap teknologi digital, termasuk permainan. Fenomena ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk menjembatani minat alami siswa terhadap permainan dengan tujuan akademis. Salah satu platform digital yang mudah digunakan guru untuk menciptakan permainan edukatif adalah *Educandy*. *Educandy* menawarkan antarmuka ramah pengguna sehingga guru dapat membuat berbagai jenis permainan interaktif (kuis pilihan ganda, mencocokkan kata, teka-teki silang, dan melengkapi kata) hanya dengan memasukkan daftar pertanyaan dan jawaban (Saputri & Rusnilawati, 2023).

Dalam konteks melatih keterampilan kolaborasi, *Educandy* dapat didesain dalam mode permainan berkelompok. Untuk berhasil dalam permainan, anggota tim harus berdiskusi, saling bertukar pengetahuan, membuat strategi bersama, dan saling mendukung. Mekanisme persaingan antartim (*team-based competition*) yang sehat dapat memicu semangat kolaborasi di dalam tim (Maula, 2025). Dengan demikian, *Educandy* dapat berfungsi sebagai katalis yang mengubah pembelajaran

IPAS dari yang pasif dan individualistis menjadi aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Secara teoritis, efektivitas pendekatan ini didukung oleh Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang menegaskan bahwa pembelajaran yang paling bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Penggunaan *Educandy* dalam pengaturan kolaboratif menyediakan *scaffolding* digital dan konteks sosial untuk terjadinya interaksi tersebut. Selain itu, motivasi intrinsik siswa juga dapat dipicu oleh elemen-elemen permainan, sehingga mereka lebih bersedia terlibat dalam tugas-tugas kolaboratif yang mungkin dianggap sulit jika disajikan secara konvensional (Yacob et al., 2022).

Dukungan terhadap pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif juga datang dari sejumlah bukti empiris penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Triwoelandari et al. (2023) membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SD. Lebih spesifik pada pemanfaatan media digital, penelitian dari Putri (2025) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep IPAS. Namun, penelitian yang secara spesifik menginvestigasi pengaruh *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi sebagai variabel utama masih sangat terbatas, terutama di jenjang Sekolah Dasar dan dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design posttest only*, yaitu terdapat dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy*,

sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan guru. Kemudian pada akhir kegiatan peneliti memberikan *posttest* penilaian unjuk kerja untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa.

Penelitian dilakukan di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, selama 5 bulan dari bulan Januari sampai Mei 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dengan sampel terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen (22 siswa) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (15 siswa)

Tabel 1. Desain penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	–	O ₂

Sumber: Modifikasi Hastjarjo (2019:194).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (model *Game Based Learning* berbasis *Educandy*) dan variabel dependen (keterampilan kolaborasi siswa). Definisi operasional variabel X adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan platform *Educandy* sebagai media digital untuk mewujudkan mekanisme permainan, dengan langkah-langkah: penyampaian tujuan dan pembagian kelompok, penjelasan mekanisme game, pelaksanaan permainan berkelompok, diskusi dan kolaborasi, serta refleksi dan umpan balik.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan unjuk kerja (*posttest*) untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa. Instrumen observasi dilengkapi dengan kisi-kisi dan rubrik penilaian yang mengacu pada pendapat Rahmania, Suwangsih, dan Rosmana (2024). Instrumen penilaian unjuk kerja menggunakan indikator keterampilan kolaborasi berdasarkan Dhtasarifa et al. (2023) yang terdiri dari lima indikator: (1) berkontribusi aktif dalam mengemukakan pemikiran dan mencari penyelesaian masalah, (2) bekerja secara produktif melalui diskusi yang efektif dan komunikasi yang lancar, (3) menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas dan instruksi, (4) menunjukkan fleksibilitas dan kompromi dalam menerima kritik serta perbedaan pendapat, dan (5)

menunjukkan sikap saling menghargai dengan tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari unjuk kerja berupa nilai rata-rata (*mean*), median, modus, nilai maksimum dan minimum, serta simpangan baku (*standar deviasi*). Analisis statistik inferensial menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan kolaborasi siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil penelitian

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* berlangsung dalam 3 pertemuan dengan materi Bab 8 "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" yang mencakup topik A "Bumi Berubah", topik B "Oh, Lingkungan Jadi Rusak", dan topik C "Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan". Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan dari pertemuan I ke pertemuan III.

Tabel 2 Hasil Observasi Penggunaan *Model Game Based learning* Berbasis *Educandy* Guru dan Siswa

	Observasi guru			Observasi siswa		
	Skor			Skor		
	P 1	P 2	P 3	P 1	P 2	P 3
Skor perolehan/skor maksimal	63/80	69/80	77/80	48/64	54/64	61/64
Persentase total	78,75%	86,25%	96,25%	75%	84,37%	95,31%
Kategori	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, pada pertemuan I sampai III proses pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* mencapai

tingkat persentase berturut-turut 78,75%, 86,25%, dan 96,25% untuk observasi

guru, serta 75,00%, 84,37%, dan 95,31% untuk observasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* dikategorikan Sangat Baik dan Layak digunakan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan yang aktif, memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai	
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
N	19	15
Range	13	13
Minimum	60	54
Maksimum	73	67
Mean (Rata-rata)	67.32	59.33
Standar Deviasi	4.191	3.940
Varians	17.561	15.524

Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari *post-nontest* kelas eksperimen sebesar 67.32 dengan standar deviasi 4.191, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari *post-nontest* kelas kontrol sebesar 59.33 dengan standar deviasi 3.940. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0.076 dan kelas kontrol sebesar 0.500. Karena kedua nilai lebih besar dari 0.05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.987, yang berarti lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, sehingga kedua kelompok dinyatakan homogen.

Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test*

Tabel 4. Independent Sampel T-test Nilai Post-Nontest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	t	df	Nilai Probabilitas Sig (Sided p)	Keterangan
Post-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	5.660	32	<,001	,001 < 0,05= ada perbedaan

Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.660, dengan df sebesar 32, dan nilai Sig. (2-tailed) <0.001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, yang dibuktikan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* berjalan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi guru dan siswa pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama keterlaksanaan pembelajaran masih berada pada kategori baik, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dan mencapai kategori sangat baik pada pertemuan ketiga. Hasil observasi guru mencapai persentase 96.25%, sedangkan hasil observasi siswa mencapai 95.31%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengimplementasikan sintaks pembelajaran secara optimal dan siswa semakin mampu menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran berbasis permainan.

Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Rahmania, Suwangsih, dan Rosmana (2024) bahwa model *Game Based Learning* dilaksanakan melalui tahapan memilih permainan, menjelaskan konsep, menyampaikan aturan,

memainkan permainan, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi. Pelaksanaan sintaks tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk

berinteraksi dan bekerja sama selama proses belajar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi melalui aktivitas berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama menyelesaikan permainan, dan berpartisipasi dalam proses refleksi pembelajaran.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 67.32, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 59.33. Selisih rata-rata sebesar 7.98 menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan keterampilan kolaborasi setelah penerapan model pembelajaran. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan karena selama pembelajaran pada kelas eksperimen siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas belajar berbasis permainan yang menuntut kerja sama kelompok. Siswa bekerja sama untuk memahami aturan permainan, berdiskusi mencari jawaban, menyusun strategi, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama.

Karakteristik pembelajaran seperti ini sesuai dengan pendapat Cinta et al. (2021) yang dikutip oleh Wahyuning (2022) bahwa model *Game Based Learning* memiliki karakter interaktif, menyenangkan, dan mendukung aspek sosial serta kolaborasi antarpeserta didik. Dalam konteks penggunaan *Educandy*, interaksi tersebut muncul melalui aktivitas permainan edukatif yang mendorong siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Nabila dan Indriwardhani (2022) yang menjelaskan bahwa *Educandy* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman, mendorong partisipasi aktif, serta membangun rasa tanggung jawab Bersama.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi <0.001 , yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Temuan ini memperkuat pendapat Awing dan Nasri (2023) yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan motivasional sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Oktavia (2022) bahwa model *Game Based Learning* mampu memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi siswa karena beberapa faktor. Pertama, elemen permainan seperti sistem poin, batas waktu, dan kompetisi antar kelompok meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif. Kedua, mekanisme kerja tim dalam permainan mendorong siswa untuk berdiskusi, berbagi pengetahuan, dan menyepakati strategi bersama. Ketiga, suasana belajar yang rendah tekanan membuat siswa merasa aman untuk berpartisipasi, mencoba, dan belajar dari kesalahan, sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab kolektif terhadap keberhasilan timnya (Nabila & Indriwardhani, 2022).

Keunggulan platform *Educandy* terletak pada kemudahan penggunaannya, di mana guru hanya perlu memasukkan materi pembelajaran dan sistem secara otomatis mengonversinya menjadi berbagai format permainan edukatif (Salsabila et al., 2023). Hal ini memungkinkan guru untuk fokus pada fasilitasi pembelajaran tanpa terbebani oleh kompleksitas teknis pembuatan permainan. Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, *Educandy* dapat didesain dalam mode tim, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memecahkan tantangan yang disajikan bersama-sama.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Penggunaan *Educandy* dalam pengaturan kolaboratif menyediakan *scaffolding* digital dan konteks sosial untuk terjadinya interaksi tersebut (Yaccob et al., 2022). Siswa belajar dalam Zona Perkembangan Proksimal mereka, di mana mereka dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui bimbingan teman sebaya dalam kelompok.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* tidak hanya meningkatkan aktivitas pembelajaran, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di UPT SPF SD Negeri Bawakaraeng I.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap

keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di UPT SPF SD

Negeri Bawakaraeng I, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 67.32, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 59.33, dengan selisih rata-rata sebesar 7.98 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model tersebut.

Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Game Based Learning* berbasis *Educandy* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Hasil uji normalitas dan homogenitas telah terpenuhi, dan uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\text{Sig.} < 0.001$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini sejalan dengan karakteristik model *Game Based Learning* yang interaktif serta mendukung aspek sosial dan kerja sama antarpeserta didik. Temuan ini sejalan dengan karakteristik model *Game Based Learning* yang interaktif serta mendukung aspek sosial dan kerja sama antarpeserta didik. *Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkaya referensi ilmiah mengenai pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran IPAS. Adapun secara praktis, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan untuk mengembangkan model Game Based Learning berbasis Educandy, misalnya dengan mengintegrasikan indikator kolaborasi yang lebih variatif atau memperluas subjek penelitian, sehingga efektivitas model ini dapat teruji pada jenjang pendidikan dan materi IPAS yang lebih beragam.*

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, A., Abbas, E., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, *2*(2), 82. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Awing, C., & Nasri, N. (2023). The Effectiveness of Game-Based Learning Methods in Grammar Learning: Systematic Literature Highlights (SI R). *International*

- Development*, *12*(4). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i4/18641>
- Dhitasarifa, I., Yuliatun, A. D., & Savitri, E. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Ismail, A., Irfan, A., & Nuryadin, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Standar Pengelolaan Pendidikan Terhadap Peningkatan Kinerja Guru SD Negeri di Kecamatan Marusu Kabupaten Maros. *Point Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, *6*(2), 144-156. <https://doi.org/10.46918/point.v6i2.2508>
- Maula, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(4), 2031-2039. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.6606>
- Nabila, S., & Indriwardhani, S. (2022). Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi *Educandy* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. *Jolla Journal of Language Literature and Arts*, *2*(10), 1417-1427. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1417-1427>
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Osfi Preprints*, 1-7.
- Putri, K. (2025). Analisis Model, Media dan Asesmen Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN Keliangget Barat III. *Solusi*, *1*(2), 72-80. <https://doi.org/10.59829/km16n57>
- Rahmania, A., Suwangsih, E., & Rosmana, P. S. (2024). Pengaruh Games Based Learning Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(16), 25-33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761232>
- Rahmawati, Y., & Salehudin, M. (2021). Optimalisasi pembelajaran abad 21 pada SMP dan SMA. *Journal of Instructional and Development Researches*, *1*(3), 112-122. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.67>
- Salsabila, K., Wahyudi, Z., & Khairiyah, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan *Educandy* Jenjang MI/SD. *Jupeis Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 42-48. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.685>
- Saputri, Y., & Rusnilawati, R. (2023). Discovery Learning Through *Educandy*: Its Effectiveness on Students' Critical Thinking Ability and Self-Confidence. *Thinking Skills and Creativity Journal*, *6*(1), 27-34. <https://doi.org/10.23887/tscj.v6i1.61737>
- Triwoelandari, R., Handayani, E., & Arif, S. (2023). Development of Project-Based Learning Science E-Module to Improve Collaboration Skills of Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *9*(4), 762-774. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.6611>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, *4*(2).

Yacob, N., Rahman, S., Mohamad, S., Rahim, A., Rashid, K., Aldaba, A., ... & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Arab World English Journal*, (8), 177-191. <https://doi.org/10.24093/awej/call8.12>

