

**ANALISIS KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES
EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Abdullah Najib¹, Badruli Martati², Meirza Nanda Faradita³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya

¹animreareo@gmail.com, ²badruli.martati@um-surabaya.ac.id,

³meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This research aims to analyze students' collaboration skills in science learning using educaplay games-based learning media. The research method used in this research is qualitative. This research was conducted from January to July 2024. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. For research analysis techniques using the Miles and Huberman Model. This research took place at SD Muhammadiyah 15 Surabaya, with research subjects being 5 grade 5 students. The research results based on observations, interviews and media obtained showed that in terms of indicators, 1) Active contribution, students are active in the discussion process or work on assignments, 2) Work productive, shows that students can share tasks well with each other, 3) Responsibility, shows that students can complete the tasks given on time, 4) Flexibility and compromise, shows that students collaborate with each other among group members, 5) Mutual respect, shows that students can unite opinions with other members. The conclusion of this research is that the use of educaplay games-based learning media in 5th grade science and science learning at SD Muhammadiyah 15 Surabaya shows that students discuss each problem solving, accept different opinions well, and are able to take responsibility for the questions that have been given.

Keywords: *educaplay, collaboration, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games educaplay. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari s.d. Juli 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis penelitian menggunakan Model Miles dan Huberman. Penelitian ini bertempat di SD Muhammadiyah 15 Surabaya, dengan subjek penelitian 5 siswa kelas 5. Hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara, dan media yang didapatkan menunjukkan bahwa pada indikator, 1) Kontribusi aktif,

siswa aktif dalam proses diskusi atau pengerjaan tugas, 2) Kerja produktif, menunjukkan bahwa siswa dapat saling berbagi tugas dengan baik, 3) Tanggung jawab, menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan secara tepat waktu, 4) Fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan bahwa siswa saling berkolaborasi antar anggota kelompok, 5) Saling menghargai, menunjukkan bahwa siswa dapat menyatukan pendapat dengan anggota lainnya. Kesimpulan dalam penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran berbasis games educaplay pada pembelajaran IPAS kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya menunjukkan bahwa antar peserta didik saling berdiskusi dalam setiap pemecahan masalah, menerima dengan baik antar pendapat, serta mampu bertanggung jawab atas soal-soal yang sudah diberikan.

Kata Kunci: educaplay, kolaborasi, IPAS

A. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan seorang pendidik dalam berkomunikasi mengenai penjelasan beberapa program pembelajaran secara keseluruhan baik non verbal maupun verbal. Secara umum media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dalam komunikasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sarana alat dan media yang digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan atau menyalurkan materi pada proses pembelajaran untuk menumbuhkan perhatian, minat, dan perasaan siswa.

Perkembangan dan perubahan yang terjadi pada pendidikan disaat ini pendidik perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan

penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi (Martati, 2022). Rahmawati menyampaikan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar, media merupakan salah satu faktor memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Rahmawati et al., 2022).

Guru berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran karena harus menyesuaikan materi, metode dan media yang tepat untuk melibatkan siswa dalam prosesnya agar menciptakan pembelajaran yang efektif (Afiani, 2023). Salah satu cara tercapainya tujuan pembelajaran adalah seorang pendidik harus bisa menciptakan pembelajaran menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan penggunaan media yang bervariasi dan interaktif (Purnamasari et al.,

2020). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif juga dapat membuat ketertarikan peserta didik dalam belajar sehingga menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Faradita, 2022). Salah satunya media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif adalah dengan games atau permainan. *Games* merupakan sarana hiburan yang banyak diminati oleh semua orang baik dewasa maupun anak-anak dikarenakan bisa membuat hiburan untuk diri sendiri dan dalam perkembangan game di Indonesia sendiri cukup meningkat setiap tahunnya (Rozi & Kristari, 2020).

Perkembangan suatu *games* menghasilkan beberapa kategori salah satunya adalah games edukasi. Games edukasi merupakan permainan untuk merangsang daya pikir termasuk konsentrasi, kolaborasi dan pemecahan masalah. Pada abad 21 ini games edukasi merupakan solusi untuk pendidikan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik di proses pembelajaran yang berkonsep bermain sambil belajar (Widyastuti & Puspita, 2020). *Games* edukasi memiliki berbagai ragam salah satunya adalah

Educaplay. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video, penerapannya di pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi sekaligus meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa (Lestari et al., 2024).

Salah satu keterampilan siswa yaitu kolaborasi yang merupakan keterampilan yang melibatkan dua atau lebih peserta didik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagi tanggung jawab, fleksibilitas, dan saling menghargai dalam mencapai pemahaman yang sama terkait masalah dan solusinya (Dhitarifa et al., 2023). Keterampilan kolaborasi penting dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas karena peserta didik akan dapat menghasilkan lebih banyak pengetahuan dan bertukar ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran yang mereka dapatkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Ayu Wulandari et al., 2021). Keterampilan kolaborasi peserta didik bisa dilatih dalam

pembelajaran dengan penggunaan media, model, metode, pendekatan, desain dan strategi pembelajaran (Ayun, 2021).

Pada penelitian yang sudah dilakukan oleh Ahwan bahwa rendahnya keterampilan kolaborasi pada peserta didik dikarenakan kurangnya kerja sama antar peserta didik maupun dengan guru, kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan sekaligus kurangnya tanggung jawab dalam penyelesaian tugas (Ahwan et al., 2023). Keterampilan kolaborasi dalam proses pembelajaran siswa dapat berperan aktif pada diskusi antar teman dan bertukar sudut pandang sekaligus akan memahami materi pembelajaran secara mendalam (Mawaddah et al., 2022).

Keterampilan kolaborasi peserta didik sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPAS karena pembelajaran IPAS mengkaji ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023). Kegiatan pembelajaran IPAS juga

dirancang untuk melibatkan siswa lebih aktif dengan membiasakan kerja sama dengan tim pada saat penugasan berkelompok yang akan mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa (Naila, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah di kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa sudah bagus dengan penggunaan media yang digunakan oleh guru sebelumnya dan telah memenuhi indikator keterampilan kolaborasi. Akan tetapi pihak sekolah masih belum banyak menggunakan media pembelajaran berbasis games seperti *educaplay*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *games educaplay* dimana media tersebut merupakan salah satu media pembelajaran efektif di abad 21.

B. Metode Penelitian

Pada Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan pengetahuan yang tidak dapat

dicapai melalui metode statistik atau kuantitatif. Creswell (1998). Penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati Bogdan dan Bikken (1992). Penelitian kualitatif juga dapat mengungkap kehidupan masyarakat, sejarah, fungsionalisme organisasi, gerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Meskipun data dapat diukur dengan menggunakan data sensus, namun analisisnya masih data kualitatif.

Tujuan penelitian kualitatif adalah menemukan jawaban atas fenomena dan pertanyaan melalui penerapan prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Misalnya perilaku, kognisi, motivasi, tindakan, dan lain-lain diungkapkan secara holistik dan jelas dalam situasi alam yang khusus, tanpa campur tangan manusia, dan secara optimal menggunakan metode ilmiah umum.

Penelitian ini dilakukan dari Januari s.d. Juli 2024. Menurut Sugiyono (2013) sumber data yang

digunakan dalam penelitian kualitatif adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer ialah sumber data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung oleh peneliti, misalnya melalui orang lain ataupun dokumen. Sehingga sumber data primer dalam penelitian ini ialah beberapa siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Sedangkan untuk sumber data sekunder meliputi, kepala sekolah, dan guru kelas SD Muhammadiyah 15 Surabaya.

Menurut Sidiq & Choiri (2019), teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data di lapangan agar hasil penelitian bermanfaat, teori baru, dan penemuan baru. Berbagai teknik pengumpulan data penelitian kualitatif antara lain wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang: pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai menjawab pertanyaan. Observasi adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di tempat penelitian,

mengamati sekaligus mencatat keadaan dan tingkah laku objek. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung menyasar subjek penelitian. Dokumen yang diperiksa berupa dokumen resmi, seperti keputusan atau instruksi, namun dokumen informal, seperti memorandum atau surat pribadi, dapat juga memberikan informasi pendukung tentang peristiwa. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan indikator keterampilan kolaborasi Greenstein, L. (2012). yaitu:

Tabel 1 Indikator Kolaborasi Greenstein L

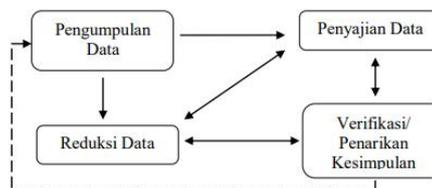
No	Indikator	Uraian
1.	Berkontribusi secara aktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat berkontribusi dengan aktif dalam menyampaikan pendapat. 2. Siswa dapat menggabungkan antar pendapat dari sebuah diskusi. 3. Siswa dapat mencari solusi dalam penyelesaian masalah.
2.	Bekerja secara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat melakukan diskusi secara aktif.

	produktif	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan efektif dan efisien. 3. Siswa dapat fokus untuk menemukan sebuah solusi serta memiliki komunikasi yang lancar selama berada dalam diskusi.
3.	Menunjukkan sikap tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan. 2. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. 3. Siswa dapat mematuhi dengan baik instruksi yang telah disampaikan.
4.	Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menerima dengan baik suatu kritik maupun saran. 2. Siswa dapat berdiskusi terkait perbedaan dalam berpendapat. 3. Siswa dapat menerima tugas-tugas yang sudah diberikan.

5.	Menunjukkan sikap saling menghargai	<p>1. Siswa dapat menghormati dan menghargai pendapat siswa lainnya saat berada dalam sebuah forum.</p> <p>2. Siswa tidak memaksakan pendapat diri sendiri.</p> <p>3. Siswa bisa menerima keputusan atau solusi suatu permasalahan yang telah disepakati bersama.</p>
----	-------------------------------------	---

Observasi dilakukan kepada 5 siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya untuk mengetahui secara langsung indikator keterampilan kolaborasi pada peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah untuk mengetahui penggunaan media saat proses pembelajaran dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS melalui indikator keterampilan kolaborasi. Dokumentasi yang dikumpulkan ialah foto proses pengerjaan soal IPAS menggunakan media *educaplay* beserta nilai hasil 5 siswa kelas 5 SD

Muhammadiyah 15 Surabaya, foto proses wawancara, serta foto media *educaplay*.



Gambar 1. Analisis data Miles dan Huberman

Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman (1992). Diantaranya:

- 1) Pengumpulan data, merupakan kegiatan yang mencari informasi di lapangan agar memperoleh data yang berguna untuk menjawab permasalahan penelitian.
- 2) Reduksi data, merupakan proses pemikiran rumit memerlukan kecerdasan, fleksibilitas, dan wawasan mendalam. Peneliti mendiskusikan reduksi data dengan teman yang dianggap ahli. Diskusi ini mengembangkan wawasan peneliti, memungkinkan mereka mempersempit data yang memberikan nilai penemuan dan pengembangan teori yang signifikan.
- 3) Penyajian data, dapat berupa uraian singkat, diagram,

hubungan antar kategori, dan lain-lain. Dalam hal ini metode penyajian data yang paling umum digunakan penelitian kualitatif adalah teks naratif. Penyajian data memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan lebih lanjut berdasarkan pembelajaran. Sehingga disarankan agar data dapat ditampilkan dalam format seperti grafik atau matriks, bukan hanya teks deskriptif.

Penarikan kesimpulan/verifikasi, yang dikemukakan semula bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti yang lebih kuat pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, jika kesimpulan yang disampaikan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang disajikan menjadi kesimpulan yang dapat diandalkan. Oleh karena itu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif memberikan jawaban terhadap rumusan masalah, bisa juga tidak. Permasalahan atau rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah penelitian tersebut dilaksanakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu jenis interaksi sosial dan pada proses pembelajaran dalam anggota kelompok dapat aktif untuk memecahkan masalah. Keterampilan kolaborasi berbentuk kelompok maupun tim memiliki tujuan untuk saling bertukar ide, saling bekerja sama, dan menyalurkan pendapat agar tercapainya suatu tujuan yang diharapkan (Nurwahidah et al., 2021). Keterampilan kolaboratif dapat tercipta ketika siswa telah bertukar pikiran dan perasaan satu sama lain pada tingkat yang sama. dalam kerja sama juga terdapat proses gotong royong, koordinasi, memiliki unsur ketergantungan positif dalam kelompok yang mengarah pada tujuan bersama. Dalam penerapan keterampilan tersebut selama kegiatan pembelajaran dapat memunculkan adanya perbedaan pendapat, ide, pengetahuan serta ketika mengutarakan saran saat sedang berdiskusi. Selain hal tersebut, kolaborasi menjadi suatu kebutuhan dasar dalam pembelajaran pada interaksi siswa di mana setiap siswa bergantung pada tanggung jawab atas tindakannya yang meliputi

kemampuan belajar, menghargai dan memberikan support kepada anggota kelompok. Hasil penelitian yang dilakukan mengacu pada indikator keterampilan kolaborasi didapatkan hasil observasi dilakukan pada saat pembelajaran IPAS berlangsung menggunakan media berbasis *games educaplay* dimana siswa sedang mengerjakan soal.

Tabel 1.2 Hasil Observasi yang mengacu pada indikator keterampilan kolaborasi

No	Indikator	S. 1	S. 2	S. 3	S. 4	S. 5
1.	Berkontribusi secara aktif	1P	2P	3P	2P	2P
2.	Bekerja secara produktif	3P	2P	1P	2P	1P
3.	Menunjukkan sikap tanggung jawab	2P	2P	1P	1P	3P
4.	Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi	2P	1P	3P	3P	2P
5.	Menunjukkan sikap saling menghargai	1P	2P	2P	1P	2P

**keterangan: S adalah siswa & P adalah point.*

Berdasarkan data diatas bahwa siswa 1 total memiliki 9 point, siswa 2 memiliki 9 point, siswa 3 memiliki 10 point, siswa 4 memiliki 9 point, dan siswa 5 memiliki 10 point. Point itu merupakan uraian dari indikator keterampilan kolaborasi yang terlaksana selama observasi

berlangsung. Dari keseluruhan 5 siswa yang ada, pada indikator berkontribusi secara aktif, dari 3 point yang ada siswa 1 hanya terlaksana 1 point saja, pada siswa 2, 4, dan 5 ada 2 point yang dicapai, sedangkan siswa 3 mendapatkan point sempurna yang berarti 3 point yang ada terlaksana dengan baik. Di indikator bekerja secara produktif, pada siswa 3 dan 5 hanya terlaksana 1 point saja, siswa 2 dan 4 masih sama 2 point yang dicapai, sedangkan siswa 1 kali ini mendapatkan point sempurna yaitu 3 point. Untuk indikator menunjukkan sikap tanggung jawab, pada siswa 3 dan 4 hanya terlaksana 1 point saja, pada siswa 1 dan 2 terdapat 2 point yang terlaksana, sedangkan siswa 5 mendapatkan 3 point. Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi, hanya siswa 2 yang memiliki 1 point terlaksana, pada siswa 1 dan 5 ada 2 point yang dicapai, sedangkan kali ini ada 2 siswa yang mendapatkan 3 point sempurna yaitu siswa 3 dan 4. indikator menunjukkan sikap saling menghargai, siswa 1 dan 4 mendapatkan 1 point, pada siswa 2, 3, dan 5 sama-sama mendapatkan 2 sehingga kali ini tidak ada yang mendapatkan point sempurna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah 15 Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah sudah bervariasi tetapi untuk media berbasis games masih jarang dan untuk keterampilan kolaborasi siswa sudah memenuhi beberapa indikator meliputi:

- 1) Berkontribusi secara aktif, pada saat proses pembelajaran siswa menunjukkan berkontribusi dengan aktif tetapi ada juga yang pasif dikarenakan sifat anak berbeda, sedangkan untuk penyampaian pendapat dan berkomunikasi seluruh siswa dapat menjelaskan dan memahami antar pendapat dengan baik sehingga bisa mendapatkan solusi penyelesaian masalah.
- 2) Bekerja secara produktif, selama proses pembelajaran saat guru memberikan soal siswa dapat bekerja secara produktif dan dimana saat siswa menghadapi soal yang sulit siswa yang tidak mengerjakan soal akan berdiskusi, bahkan memiliki jobdesk masing-masing mulai dari ada yang menulis dan mengawali diskusi.

3) Menunjukkan sikap tanggung jawab, pada saat proses pembelajaran guru memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan dan setiap siswa mampu menyelesaikan terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan tepat waktu serta dapat mematuhi peraturan yang diberikan.

4) Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi, pada saat proses pembelajaran terkadang guru membuat kelompok, dalam menyelesaikan suatu masalah saling berkolaborasi antar anggota kelompok serta mampu menerima berbagai perbedaan pendapat dan aktif melakukan diskusi.

5) Menunjukkan sikap saling menghargai, saat guru memberikan soal ada beberapa siswa mengerjakan soal dengan jawaban yang benar, tapi siswa tidak langsung memaksakan jawaban dan berusaha mendengarkan setiap pendapat siswa lainnya.

Hasil dokumentasi yang peneliti lakukan berupa foto-foto kegiatan observasi, wawancara, dan media *educaplay*, ada dan terlampir di belakang.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS bab Harmoni Dalam Ekosistem dengan menggunakan media

educaplay, peneliti menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian dengan mengutamakan penekanan pada proses dan makna yang tidak diuji, atau diukur dengan setepat tepatnya dengan data yang berupa data deskriptif (Hanggraito et al., 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini semuanya mengacu dari 5 indikator kolaborasi menurut Greenstain (2012), baik pada saat wawancara, observasi, maupun pada proses pembelajaran melalui media *games educaplay*. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah sudah bervariasi namun untuk penerapan penggunaan media berbasis games masih jarang dilakukan, padahal menurut Widyastuti & Puspita (2020) di abad 21 ini merupakan solusi untuk pendidikan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik diproses pembelajaran yang berkonsep bermain sambil belajar. Menurut Lestari, dkk (2024) *educaplay* merupakan platform online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif dalam penerapannya dipembelajaran, dimana peserta didik dapat belajar dengan cara yang

menyenangkan sehingga tumbuh minat dan motivasi belajar yang akhirnya mampu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa.

Dalam penelitian ini fokus keterampilan yang dilakukan ialah terkait keterampilan kolaborasi, Dhitarifa, dkk (2023) menjelaskan bahwa salah satu keterampilan siswa ialah kolaborasi, dimana keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang melibatkan dua atau lebih peserta didik dalam bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagi tanggung jawab, fleksibilitas, dan saling menghargai dalam mencapai pemahaman yang sama terkait masalah dan solusinya.

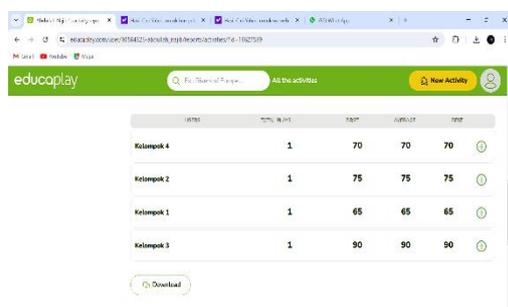
Berdasarkan hasil wawancara yang ada juga diketahui bahwa keterampilan kolaborasi yang siswa miliki sudah memenuhi beberapa indikator yang ada, meliputi: 1) Berkontribusi secara aktif, pada saat pembelajaran siswa menunjukkan berkontribusi dengan aktif tetapi ada juga yang pasif dikarenakan sifat anak berbeda-beda, sedangkan untuk penyampaian pendapat dan berkomunikasi seluruh siswa dapat menjelaskan dan memahami antar pendapat dengan baik sehingga bisa

mendapatkan solusi penyelesaian masalah. 2) Bekerja secara produktif, selama proses pembelajaran saat guru memberikan soal siswa dapat bekerja secara produktif dan dimana saat siswa menghadapi soal yang sulit siswa yang tidak mengerjakan soal akan berdiskusi, bahkan memiliki jobdesk mulai dari ada yang menulis dan mengawali diskusi. 3) Menunjukkan sikap tanggung jawab, pada saat proses pembelajaran guru memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan dan setiap siswa mampu menyelesaikan terhadap tugas-tugas yang diberikan dengan tepat waktu serta dapat mematuhi peraturan yang diberikan. 4) Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi, saat pembelajaran guru membuat kelompok, dalam menyelesaikan masalah saling berkolaborasi antar anggota kelompok serta mampu menerima berbagai perbedaan pendapat dan aktif melakukan diskusi. 5) sikap saling menghargai, pada saat guru memberikan soal ada beberapa siswa dalam mengerjakan soal memiliki perbedaan terkait jawaban yang benar, tapi siswa tidak langsung memaksakan jawaban mereka dan berusaha mendengarkan setiap pendapat siswa lainnya.

Namun pada hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa jika indikator yang ada diurutkan dari yang paling rendah ke tertinggi maka sebagai berikut: a) Menunjukkan sikap saling menghargai, b) Bekerja secara produktif, c) Menunjukkan sikap tanggung jawab, d) Berkontribusi aktif, e) Menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi. Pada indikator menunjukkan sikap saling menghargai, point siswa tidak memaksakan pendapat diri sendiri dan siswa bisa menerima keputusan atau solusi suatu permasalahan yang telah disepakati bersama merupakan yang paling banyak tidak terlaksana. Sedangkan indikator bekerja secara produktif, point siswa dapat mencari solusi dalam penyelesaian masalah merupakan yang paling banyak tidak terlaksana dan point siswa dapat melakukan diskusi secara aktif adalah yang paling banyak dilakukan. Dalam indikator menunjukkan sikap tanggung jawab, point-point yang tidak terlaksana terbagi sama rata dengan 3 point yang ada, dimana masing-masing point ada 2 siswa yang tidak terlaksana. Untuk indikator berkontribusi secara aktif, point siswa dapat berkontribusi dengan aktif dalam menyampaikan pendapat

merupakan yang paling banyak terlaksana dan point siswa dapat mencari solusi dalam penyelesaian masalah ialah yang paling sedikit terlaksana. Terakhir indikator menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi, point yang paling banyak terlaksana ialah siswa dapat menerima tugas-tugas yang sudah diberikan dan 2 point lainnya sama-sama memiliki 2 siswa yang tidak terlaksana.

Lembar dokumentasi yang diambil peneliti ialah proses wawancara dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah 15 Surabaya, proses observasi pengerjaan soal menggunakan *educaplay*, serta nilai pengerjaan soal 5 siswa pada kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya ditemukan bahwa nilai yang terbesar yaitu 90 dan rata-rata nilai yaitu 75 untuk mata pelajaran IPAS.



kelas	jumlah soal	nilai	jumlah	rata-rata
Kelas 4	1	70	70	70
Kelas 2	1	75	75	75
Kelas 1	1	65	65	65
Kelas 3	1	90	90	90

Gambar 2 nilai peserta didik

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *games educaplay* merupakan media yang bervariasi dan inovatif karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan sehingga akan sangat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan dalam penerapan di pembelajaran peserta didik dapat mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama. Penggunaan media pembelajaran berbasis *games educaplay* pada pembelajaran IPAS kelas 5 SD Muhammadiyah 15 Surabaya menunjukkan bahwa antar peserta didik saling berdiskusi dalam setiap pemecahan masalah, menerima dengan baik antar pendapat, serta mampu bertanggung jawab atas soal-soal yang sudah diberikan, oleh karena itu hasil analisis peneliti sudah mencakup indikator keterampilan kolaborasi peserta didik. Adapun saran yang dapat peneliti berikan ialah, 1) untuk pihak sekolah, mampu mengembangkan lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis *games* demi pembelajaran tentang keterampilan kolaborasi pada siswa. 2) untuk guru, mendapatkan pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran

berbasis games. 3) untuk peneliti selanjutnya, mampu mengeksplorasi efek jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran berbasis games terhadap keterampilan kolaborasi dan aspek lain dari perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Pembelajaran Matematika *Proceeding Umsurabaya*, 374–380. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/download/19754/6750>.
- Ahwan, M. T. R., Basuki, S., & Mashud. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Aktivitas Kebugaran Jasmani Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) SMA Negeri 3 Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(1), 106–119.
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11.
- Ayun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271–290.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
- Bogdan, R., & Bikken, S. (1992). *Qualitative Research for Education*, Boston, MA: Allyn and Bcon.
- Creswell, J. W., (1998), *Qualitative Inquiry and Research Design*, Sage Publications, Inc: California.
- 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. *Seminar Nasional IPA*, 684–694.
- Faradita. (2022). Media Kotak Cahaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Danhasil Belajar Ipa Pada Tatap Muka Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Pendidikan*, 276–289.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. California: Corwin.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.

- C.E.S 2022 Conference of Elementary Studies, 14–23.
- Mawaddah, R., Triwoelandari, R., Irfani, F., Ibn, U., & Bogor, K. (2022). 1911-Article Text-8128-1-10-20220123. 8(1), 1–14.
- Miles, & Huberman. (1992). Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru. In UI Press.
- Naila, I. (2021). Perilaku Social Loafing Dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 136–141. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.417>.
- Nurwahidah, N. et al. (2021) „Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik“, *Reflection Journal*, 1(2), pp. 70–76.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software. 13(2), 257-266.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35.
- Sidiq, U., Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.