

PENGUATAN DIMENSI PROFIL LULUSAN NILAI KOLABORASI MELALUI IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR

Muhammad Fikri¹, Rahmadi², Fakhruddin³, Sujarwoko⁴, Fani Arifin⁵

^{1,2}Universitas Lambung Mangkurat

^{3,4,5}SDN 2 Loktabat Selatan

¹mohfikri890@gmail.com, ²rahmadi@ulm.ac.id, ³fakhruddin3031@gmail.com,

⁴sujarwoko33@guru.sd.belajar.id, ⁵faniarifin22@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve the graduate profile dimension focusing on collaboration values through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning for third-grade students at SDN 2 Loktabat Selatan. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles, including planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 28 students. Data were collected using a collaboration observation sheet covering five indicators: teamwork, acceptance of feedback, respect for others' opinions, responsibility in assigned roles, and the quality of group task outcomes. The results indicated a gradual improvement in students' collaboration values. In the pre-cycle stage, only 10.71% of students achieved the high category, with an average score of 9.68. After implementing GBL in Cycle I, the percentage of students in the high category increased to 35.71%, with an average score of 12.46. In Cycle II, the percentage further increased to 78.57%, with an average score of 15.43, exceeding the predetermined success indicator of 70%. Therefore, the Game-Based Learning model was proven effective in enhancing students' collaboration values and supporting the strengthening of graduate profile dimensions in physical education learning at the elementary school level.

Keywords: Collaboration, Elementary School, Physical Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan dimensi profil lulusan yang berfokus pada nilai kolaborasi melalui penerapan model Game Based Learning (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Kelas III SDN 2 Loktabat Selatan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi nilai kolaborasi yang mencakup lima indikator, yaitu kerja sama tim, penerimaan

masukan, penghargaan terhadap pendapat teman, tanggung jawab peran, dan kualitas hasil tugas kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kolaborasi siswa secara bertahap. Pada pra-siklus, siswa yang mencapai kategori tinggi hanya 10,71% dengan rata-rata skor 9,68. Setelah penerapan GBL pada Siklus I, persentase kategori tinggi meningkat menjadi 35,71% dengan rata-rata skor 12,46. Pada Siklus II, persentase kategori tinggi mencapai 78,57% dengan rata-rata skor 15,43 sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 70%. Dengan demikian, model Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan nilai kolaborasi siswa serta mendukung penguatan dimensi profil lulusan pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kolaborasi, Pendidikan Jasmani, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dimensi Profil Lulusan merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan yang diatur dalam (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 8 Tahun, 2024) tentang Standar Kompetensi Lulusan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Standar kompetensi tersebut mencakup delapan nilai utama yang perlu dikuasai peserta didik pada setiap akhir jenjang pendidikan, yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi (Kemendikdasmen, 2025). Kemendikdasmen menegaskan bahwa kedelapan dimensi tersebut harus terintegrasi dalam setiap mata pelajaran dan melebur dalam aktivitas belajar sehari-hari, bukan diajarkan secara terpisah, sehingga sekolah diberikan

fleksibilitas dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikdasmen, 2025).

Di antara kedelapan dimensi tersebut, nilai kolaborasi menempati posisi yang sangat strategis. Berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024, 2024), peserta didik diharapkan mampu membiasakan diri untuk peduli dan berbagi, serta membangun kerja sama dengan semua kalangan di lingkungannya. Kolaborasi juga dikenal sebagai salah satu keterampilan utama dalam kerangka 4C, yaitu Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication, yang merupakan bekal dasar bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Widodo et al, 2020). Peningkatan nilai kolaborasi di tingkat dasar dapat dicapai melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif berinteraksi, berdiskusi, dan saling

membantu dalam menyelesaikan tugas bersama (Sunbanu et al., 2019). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, kerja sama, komunikasi, dan saling menghormati merupakan nilai inti yang terkandung dalam berbagai aktivitas gerak dan olahraga (Rosdiani, 2012), sehingga mata pelajaran ini memiliki potensi besar sebagai wahana pengembangan nilai kolaborasi secara autentik dan bermakna.

Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan kurikulum dan capaian siswa. Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa Kelas III A SDN 2 Loktabat Selatan yang berjumlah 28 peserta didik, dengan menggunakan lembar observasi yang memuat lima indikator kolaborasi (bekerja sama tim, menerima masukan, saling menghormati ide, bekerja sesuai peran, dan kualitas hasil kerja), diperoleh data bahwa hanya 3 siswa (10,71%) yang mencapai kategori Tinggi, 10 siswa (35,71%) berada pada kategori Sedang, serta 15 siswa (53,57%) berada pada kategori Rendah, dengan rata-rata skor hanya 9,68 dari skor maksimal 20. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani yang masih bersifat monoton dan hanya berfokus pada aktivitas fisik, tanpa mengartikulasikan nilai kolaborasi secara eksplisit, menjadi salah satu penyebab utama rendahnya capaian tersebut (Basuki, 2017).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model Game Based Learning (GBL). GBL merupakan pendekatan yang mengintegrasikan permainan sebagai media dan strategi utama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian kompetensi tertentu (Plass et al., 2015). (Wibawa et al., 2020) mengartikan GBL sebagai sebuah inovasi pendidikan yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mengefektifkan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan tetap terarah ke tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam konteks Pendidikan Jasmani, GBL tidak hanya berfokus pada aktivitas gerak, tetapi juga secara eksplisit merancang situasi di mana siswa harus bekerja sama dengan sesama, sehingga nilai kolaborasi tumbuh secara alami dan bermakna (Harsuki, 2023). (Adipat et al., 2021) membuktikan bahwa GBL secara efektif melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui elemen permainan yang menarik dan menantang, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar. Lebih lanjut, (Alfiah et al., 2025) menemukan bahwa model GBL mampu meningkatkan komunikasi, diskusi, serta keterampilan kolaboratif yang signifikan, membuktikan bahwa GBL bukan sekadar media hiburan, melainkan strategi pembelajaran yang

memiliki dampak substantif terhadap perkembangan keterampilan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menjadi landasan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadi et al., 2023) dengan judul *Enhancing 21st Century Collaboration Skills in Physical Education Through the Problem-Based Learning Model* bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik abad ke-21 melalui model *Problem-Based Learning (PBL)* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 35 peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Banjarbaru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi yang signifikan dari 18% pada pra-siklus menjadi 48% pada siklus I dan mencapai 71% pada siklus II, sehingga model PBL dinilai efektif dalam meningkatkan kerja sama dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Kedua, penelitian oleh (Fauziah et al., 2025) dengan judul *Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning* bertujuan menganalisis efektivitas penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan subjek 32 peserta didik kelas X TSM 1

SMK Bhineka Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan kolaboratif dengan rata-rata skor partisipasi belajar mencapai 4,56 atau setara 90,7% dalam kategori sangat baik. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif bekerja sama, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK melalui aktivitas berbasis permainan.

Ketiga, penelitian oleh (Tami et al., 2023) dengan judul *Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Aktivitas Kebugaran Jasmani Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL)* SMA Negeri 3 Banjarbaru bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PJOK materi aktivitas kebugaran jasmani melalui penerapan model *Project Based Learning (PjBL)*. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan subjek 35 peserta didik kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Banjarbaru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi dari 22,85% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Penerapan model PjBL dinilai mampu meningkatkan kerja sama kelompok, tanggung jawab, partisipasi aktif, serta kemampuan peserta didik dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan

penelitian ini. Persamaannya terletak pada fokus peningkatan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan metode PTK. Adapun perbedaannya, penelitian (Rahmadi et al., 2023) dan (Tami et al., 2023) menggunakan model PBL dan PjBL pada jenjang SMA, sedangkan penelitian (Fauziah et al., 2025) menerapkan GBL namun pada jenjang SMK dengan fokus partisipasi belajar secara umum. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian regulasi terbaru Dimensi Profil Lulusan berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025, 2025) dengan implementasi model GBL pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya untuk mengembangkan nilai kolaborasi sebagai bagian dari standar kompetensi lulusan yang diamanatkan kurikulum terkini, yang belum dijangkau oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kondisi nilai kolaborasi siswa Kelas III SDN 2 Loktabat Selatan sebelum penerapan model GBL; (2) mendeskripsikan proses penerapan model GBL dalam meningkatkan nilai kolaborasi pada Dimensi Profil Lulusan; dan (3) menganalisis peningkatan nilai kolaborasi siswa setelah penerapan model GBL. Penelitian ini diharapkan

memberikan kontribusi teoretis berupa pengayaan kajian empiris tentang efektivitas GBL dalam pengembangan nilai-nilai sosial pada jenjang Sekolah Dasar, serta kontribusi praktis bagi guru Pendidikan Jasmani sebagai referensi inovasi pembelajaran yang mendukung pencapaian Dimensi Profil Lulusan sesuai (Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2021). Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat komponen dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Subjek penelitian adalah seluruh siswa Kelas III SDN 2 Loktabat Selatan Semester Genap Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan permasalahan

nilai kolaborasi yang signifikan pada kelas tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi nilai kolaborasi siswa yang disusun untuk mengukur perkembangan dimensi profil lulusan fokus pada nilai kolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini memuat lima indikator penilaian, yaitu: (1) bekerja sama secara tim atau kelompok, (2) menerima masukan dan saran, (3) saling menghormati ide dan pendapat

teman, (4) bekerja sesuai dengan peran atau tugasnya, dan (5) kualitas hasil tugas yang dikerjakan (Rahmadi et al., 2023). Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, mulai dari kategori sangat kurang hingga sangat baik. Selain lembar observasi, penelitian ini juga menggunakan modul ajar berbasis Game Based Learning sebagai pedoman pelaksanaan tindakan serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran untuk mendukung data penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kerja sama tim	Sangat aktif & membantu teman	Aktif bekerja sama	Bekerja sama dengan arahan	Pasif dalam kelompok
Menerima masukan	Terbuka menerima saran	Menerima dengan baik	Kurang antusias menerima	Menolak saran
Menghargai pendapat	Sangat menghargai ide teman	Menghargai pendapat	Kadang kurang menghargai	Mengabaikan/meng ejek
Tanggung jawab peran	Menjalankan tugas sangat baik	Menjalankan tugas dengan baik	Perlu banyak bimbingan	Tidak menjalankan tugas
Hasil tugas kelompok	Sangat baik & lengkap	Baik dan cukup lengkap	Kurang lengkap	Tidak sesuai tujuan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis Game Based Learning (GBL), menyiapkan media pembelajaran,

lembar observasi nilai kolaborasi, serta perangkat pendukung lainnya. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan nilai kolaborasi siswa melalui aktivitas kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap perilaku kolaborasi siswa menggunakan lembar observasi yang telah

disiapkan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mencapai kategori tinggi pada indikator nilai kolaborasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data yang diperoleh dari lembar observasi nilai kolaborasi dianalisis berdasarkan skor setiap indikator yang kemudian dikategorikan ke dalam tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya, hasil observasi dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan nilai kolaborasi siswa pada setiap siklus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase

f = Frekuensi

N= Jumlah responden

Analisis dilakukan dengan membandingkan jumlah siswa yang

Tabel 2. Hasil Siklus I

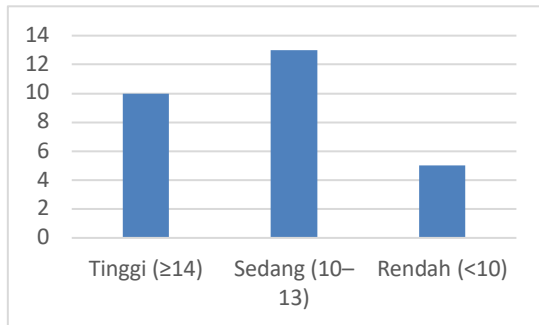
Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Indikator Keberhasilan
Tinggi	10	35.71%	70%
Sedang	13	46.43%	
Rendah	5	17.86%	
TOTAL	28	100%	

mencapai kategori tinggi pada setiap tahapan penelitian guna melihat efektivitas penerapan model Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan nilai kolaborasi siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mencapai kategori tinggi sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan melalui penerapan model Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan materi kebugaran jasmani melalui permainan kolaboratif seperti Gerobak Sodor dan Jaring Ikan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan aktivitas permainan yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan pembagian peran dalam kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung.

Gambar 1. Diagram Hasil Siklus I



Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan nilai kolaborasi siswa dibandingkan kondisi pra-siklus. Dari 28 siswa, sebanyak 10 siswa (35,71%) mencapai kategori tinggi, 13 siswa (46,43%) berada pada kategori sedang, dan 5 siswa (17,86%) masih berada pada kategori rendah. Rata-rata skor kolaborasi siswa meningkat dari 9,68 pada pra-siklus menjadi 12,46 pada Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam bekerja sama, menerima masukan, menghargai pendapat teman, serta menjalankan peran dalam kelompok.

Meskipun terjadi peningkatan, hasil pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 70% siswa berada pada kategori tinggi. Beberapa siswa masih terlihat pasif dalam kelompok dan belum mampu

menerima masukan dari teman dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada Siklus II dengan memberikan pembagian peran yang lebih jelas, memperkecil jumlah anggota kelompok, dan menggunakan permainan yang lebih mendorong keterlibatan seluruh siswa secara aktif.

Siklus II

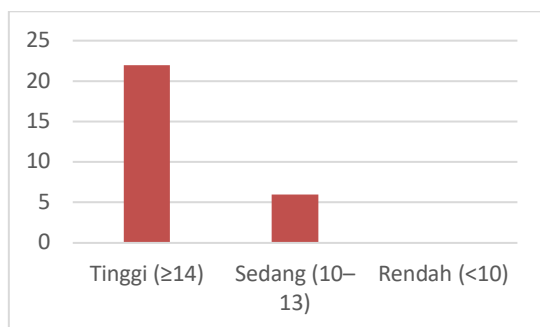
Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Pada siklus ini, model Game Based Learning (GBL) tetap digunakan dengan beberapa perbaikan, seperti memperkecil jumlah anggota kelompok menjadi 4–5 siswa, memberikan pembagian peran yang lebih jelas, serta menggunakan permainan edukatif berbasis kartu yang menuntut diskusi dan kerja sama aktif. Materi pembelajaran yang digunakan adalah makanan sehat dan bergizi melalui permainan Pilah Makanan Sehat dan Susun Piring Sehatku. Selama kegiatan berlangsung, guru pamong kembali melakukan observasi terhadap nilai kolaborasi siswa menggunakan lembar observasi yang sama agar

data dapat dibandingkan secara konsisten.

Tabel 2. Hasil Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Indikator Keberhasilan
Tinggi	22	78.57%	70%
Sedang	6	21.43%	
Rendah	0	0%	
TOTAL	28	100%	

Gambar 2. Diagram Hasil Siklus II



Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I. Dari 28 siswa, sebanyak 22 siswa (78,57%) mencapai kategori tinggi dan 6 siswa (21,43%) berada pada kategori sedang, sedangkan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Rata-rata skor kolaborasi siswa meningkat menjadi 15,43. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan siswa dalam bekerja sama, menerima pendapat teman, menghargai ide kelompok, serta menjalankan tugas sesuai perannya masing-masing selama kegiatan permainan berlangsung.

Keberhasilan pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan nilai kolaborasi siswa. Penggunaan permainan berbasis kelompok kecil mampu membuat seluruh siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan membuat siswa lebih percaya diri dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Dengan tercapainya persentase kategori tinggi sebesar 78,57%, maka indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 70% siswa mencapai kategori tinggi, telah terpenuhi sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan nilai kolaborasi siswa

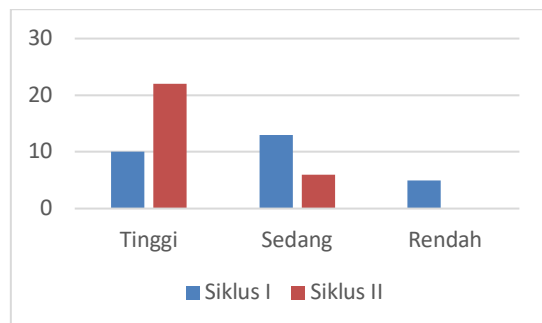
Kelas III SDN 2 Loktabat Selatan secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase siswa berkategori tinggi yang meningkat secara bertahap mulai dari pra-siklus sebesar 10,71%, kemudian meningkat menjadi 35,71% pada Siklus I, dan mencapai 78,57% pada Siklus II. Selain itu, rata-rata skor kolaborasi siswa juga mengalami peningkatan

dari 9,68 pada pra-siklus menjadi 12,46 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 15,43 pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

Tahap	Tinggi	Sedang	Rendah	Rata-rata Skor
Pra-Siklus	3 (10,71%)	10 (35,71%)	15 (53,57%)	9,68
Siklus I	10 (35,71%)	13 (46,43%)	5 (17,86%)	12,46
Siklus II	22 (78,57%)	6 (21,43%)	0 (0%)	15,43

Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus 2



Peningkatan pada Siklus I terjadi karena permainan *Gerobak Sodor* dan *Jaring Ikan* menuntut siswa untuk saling berkomunikasi, bekerja sama, serta menyusun strategi kelompok agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat. Aktivitas permainan membuat siswa terlibat secara aktif sehingga nilai kolaborasi berkembang secara alami selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, hasil

Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan karena masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan belum mampu menerima masukan dari teman kelompoknya dengan baik.

Perbaikan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal karena kelompok dibuat lebih kecil dan permainan yang digunakan lebih menuntut keterlibatan setiap anggota kelompok. Aktivitas seperti *Pilah Makanan Sehat* dan *Susun Piring Sehatku* mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan mengambil keputusan bersama. Melalui interaksi kelompok, siswa belajar menghargai pendapat teman, menerima saran, dan menjalankan tugas sesuai perannya masing-masing.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya

yang dilakukan oleh (Rahmadi et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas kelompok dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, penelitian (Fauziah et al., 2025) menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* mampu meningkatkan partisipasi dan kerja sama siswa secara signifikan dalam pembelajaran PJOK. Penelitian lain oleh (Tami et al., 2023) juga membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa melalui keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* terbukti dalam meningkatkan dimensi profil lulusan khususnya nilai kolaborasi siswa. Model ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas kerja sama yang nyata. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang

mendukung penguatan dimensi profil lulusan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan dimensi profil lulusan fokus pada nilai kolaborasi siswa Kelas III SDN 2 Loktabat Selatan. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase siswa berkategori tinggi yang mengalami kenaikan secara bertahap, yaitu dari 10,71% pada pra-siklus menjadi 35,71% pada Siklus I dan meningkat menjadi 78,57% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 70%. Selain itu, rata-rata skor kolaborasi siswa juga meningkat dari 9,68 menjadi 15,43.

DAFTAR PUSTAKA

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552.
<https://doi.org/10.46328/ijte.169>

- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Basuki, S. (2017). Pembentukan karakter melalui modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 15(2).
- Fauziah, N. N., Fahrudin, Gustiawati, R., & Ernawati, N. (2025). Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 6(2), 739–746. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v6i2.172>
- Harsuki. (2023). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani: Pendekatan Game Based Learning*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikdasmen. (2025, September 19). *Mewujudkan 8 Dimensi Profil Lulusan melalui Pembelajaran Mendalam*. *Mewujudkan 8 Dimensi Profil Lulusan melalui Pembelajaran Mendalam*. <https://Gurupaudpnf.Kemendikdasmen.Go.Id/Artikel/Berita/Mewujudkan-8-Dimensi-Profil-Lulusan-Melalui-Pembelajaran-Mendalam>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025, BPK RI (2025).
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024, BPK RI (2024).
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rahmadi, Hardinata, R., Ahwan, M. T. R., Rubiyatno, & Suryadi, D. (2023). Enhancing 21st century collaboration skills in physical education through the problem-based learning model. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(3), 270–282. [https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4\(3\).14112](https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4(3).14112)
- Rosdiani, D. (2012). Dinamika olahraga dan pengembangan nilai. *Bandung: Alfabeta*.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). **PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA MENGGUNAKAN**

MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TWO STAY TWO
STRAY DI SEKOLAH DASAR.
Jurnal Basicedu, 3(4), 2037–
2041.
[https://doi.org/10.31004/basicedu
.v3i4.260](https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260)

Tami, M., Ahwan, R., & Basuki, S.
(2023). *Meningkatkan
Keterampilan Kolaborasi Siswa
melalui Aktivitas Kebugaran
Jasmani Menggunakan Model
Project Based Learning (PjBL)*
SMA Negeri 3 Banjarbaru.
[https://doi.org/10.5281/zenodo.7
592832](https://doi.org/10.5281/zenodo.7592832)

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q.,
Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R.
(2020). Game-based learning
(gbl) sebagai inovasi dan solusi
percepatan adaptasi belajar pada
masa new normal. *INTEGRATED
(Journal of Information
Technology and Vocational
Education)*, 2(1), 49–54.
[https://doi.org/10.17509/integrate
d.v3i1.32729](https://doi.org/10.17509/integrate.d.v3i1.32729)

Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020).
Mengajarkan Keterampilan Abad
21 4C (Communication,
Collaboration, Critical Thinking
and Problem Solving, Creativity
and Innovation) di Sekolah Dasar.
*MODELING: Jurnal Program
Studi PGMI*, 7(2), 185–197.
[https://doi.org/10.69896/modelin
g.v7i2.665](https://doi.org/10.69896/modeling.v7i2.665)