Abstrak

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto" ditulis oleh Salsabil Kyoka NIM 126205212124, pembimbing Prof. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, Keterampilan Komunikasi, Keterampilan Kolaborasi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa faktor, termasuk penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan lebih berpusat pada guru, minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta menurunnya keterampilan komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *game based learning* dalam mata pelajaran IPAS, dengan demikian dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan komunikasi pada mata pelajaran ipas Kelas IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto. (2) Adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran ipas Kelas IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto. (3) Adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap keterampilan komunikasi dan Kolaborasi pada mata pelajaran ipas Kelas IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VB sebagai kelas control, yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalan *nonprobability sampling*. Data dikumpulkan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan mencakup uji instrument, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi <0,05 pada kedua variable yang mengindikasikan bahwa model GBL memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan model konvensional. Selain itu hasil dari uji Manova menunjukkan nilai Wilks' Lambda sebesar 0,317 dengan signifikansi <0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model GBL memberikan pengaruh yang siginifikasn terhadap keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa secara simultan.

Abstract

Thesis entitled "The Effect of Game Based Learning Model on Students' Communication and Collaboration Skills in Social Sciences Subject of Class IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto" written by Salsabil Kyoka NIM 126205212124, supervisor Prof. Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Keywords: Learning Model, Game Based Learning, Communication Skills, Collaboration Skills

This research is motivated by several factors, including the use of learning models that are less interesting and more teacher-centered, minimal use of technology in learning, and decreased communication and collaboration skills of students. To overcome this, the researcher applied the game based learning model in the social sciences subject, thus creating active and interactive learning, which is expected to improve students' communication and collaboration skills.

The formulation of the problem in this study is (1) Is there an effect of the game based learning model on communication skills in the social sciences subject of Class IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto. (2) Is there an influence of the game based learning model on collaboration skills in the social sciences subject of Class IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto? (3) Is there an influence of the game based learning model on communication and collaboration skills in the social sciences subject of Class IV MI Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Mojokerto.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of class VA students as the experimental class and class VB students as the control class, totaling 54 students. The sampling technique used was nonprobability sampling. Data were collected through questionnaires, tests, and documentation. Data analysis included instrument testing, prerequisite testing, and hypothesis testing.

The results of this study indicate that there is a significant difference between the experimental class and the control class in communication and collaboration skills. The t-test shows a significance value of <0.05 on both variables indicating that the GBL model has a significant effect compared to the conventional model. In addition, the results of the Manova test show a Wilks' Lambda value of 0.317 with a significance of <0.05. This shows that the GBL model has a significant effect on students' communication and collaboration skills simultaneously.

خلاصة

أطروحة بعنوان "أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب على مهارات التواصل والتعاون لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة الصف الرابع الابتدائي السلفية السلفية في مدرسة 'إيباس' في مدينة الرياض" من إعداد سلسبيل كيوكا نيم، واحد اثنين ستة اثنين صفر اثنين صفر اثنين اثنين اثنين اثنين أربعة ، المشرف أ.د. ح. عبد العزيز

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم، التعلم القائم على الألعاب، ومهارات التواصل، ومهارات التعاون الدافع وراء هذا البحث عدة

عوامل، منها استخدام نماذج التعلم الأقل تشويقًا والأكثر تركيزًا على المعلم،
وقلة استخدام التكنولوجيا في التعلم، وتراجع مهارات التواصل والتعاون لدى الطلاب. وللتغلب على ذلك،
قام الباحثون بتطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية، وبالتالي خلق بيئة تعلم نشط وتفاعلي، والذي من المتوقع أن يحسن مهارات التواصل والتعاون لدى الطلاب

تتمثل صياغة المشكلات في هذه الدراسة في (١) هل هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب على مهارات التواصل في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية في الصف الرابع في مدرسة المدرسة السلفية السلفية السلفية كلينتيرجو موجوكيرتو. (٢) هل هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب على مهارات التعاون في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية في الصف الرابع في مدرسة المدرسة السلفية السلفية في كلينتيرجو موجوكيرتو. (٣) هل هناك تأثير لنموذج التعلم القائم على الألعاب على مهارات التواصل والتعاون في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية في الصف الرابع في مدرسة المدرسة السلفية السلفية في كلينتيريجو موجوكيرتو

تستخدم هذه الدراسة منهجًا كميًا بنوع شبه تجريبي من البحث بتصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة. تألفت العينة من طلاب الصف الخامس الابتدائي كصف تجريبي وطلاب الصف الخامس الابتدائي كصف ضابط، بإجمالي 54 طالبًا. وكان أسلوب أخذ العينات المستخدم هو أخذ عينات غير متكافئة. تم جمع البيانات من خلال الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. وشمل تحليل البيانات اختبار الأداة، واختبار المتطلبات المسبقة، واختبار الفرضيات

تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود فرق جوهري بين المجموعة التجريبية والضابطة في مهارات التواصل
له تأثير قيمة دلالة إحصائية >0.05 في كلا المتغيرين، مما يشير إلى أن نموذج t والتعاون. يُظهر اختبار
جوهري مقارنةً بالنموذج التقليدي. كما تُظهر نتائج اختبار مانوفا قيمة ويلكس لامدا 0.317، مع دلالة
له تأثير جوهري على مهارات التواصل والتعاون لدى الطلاب في إحصائية >0.05. وهذا يُظهر أن نموذج آ ,,ن واحد