Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan

Skripsi, Januari 2026

Nita Ramadhani

131221009

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA JELAJAH TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN KOLABORASI SISWA KELAS IV SDN LEMAHIRENG 01

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDN Lemahireng 01. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pemahaman konsep, angket kemampuan kolaborasi, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi antara siswa yang belajar menggunakan model GBL berbantuan media JELAJAH dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL berbantuan media JELAJAH berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi siswa. Dengan demikian, model pembelajaran GBL berbantuan media JELAJAH efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Media JELAJAH, Pemahaman Konsep, Kemampuan Kolaborasi, Pembelajaran IPAS.

Universitas Ngudi Waluyo

Study Program of Primary School Teachers Education, Faculty of Computer And Education

Final Project, January 2026

Nita Ramadhani

131221009

"THE INFLUENCE OF THE GAME-BASED LEARNING MODEL SUPPORTED BY *JELAJAH* MEDIA ON CONCEPTUAL UNDERSTANDING AND STUDENT COLLABORATION AMONG FOURTH-GRADE STUDENTS AT SDN LEMAHIRENG 01."

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the differences and the effects of the Game Based Learning (GBL) model assisted by JELAJAH media on students' conceptual understanding and collaboration skills in grade IV of SDN Lemahireng 01. The problem underlying this research is the low level of students' conceptual understanding and collaboration skills in IPAS learning, caused by teacher-centered learning models that do not actively engage students. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: class IV A as the control group and class IV B as the experimental group. Data were collected through conceptual understanding tests, collaboration skills questionnaires, and learning implementation observation sheets. The data were analyzed using an independent sample t-test and simple linear regression analysis. The results showed that there were differences in conceptual understanding and collaboration skills between students taught using the GBL model assisted by JELAJAH media and those taught using conventional learning. Furthermore, the regression analysis indicated that the GBL model assisted by JELAJAH media had a significant effect on improving students' conceptual understanding and collaboration skills. Therefore, the GBL model assisted by JELAJAH media is effective in improving the quality of IPAS learning in elementary schools, particularly in enhancing students' conceptual understanding and collaboration skills.

Keywords: Game Based Learning, Media JELAJAH, Pemahaman Konsep, Kemampuan Kolaborasi, Pembelajaran IPAS.