

**EFEKTIVITAS MODEL *GAME BASED LEARNING* MELALUI QUIZ
INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI
MURID KELAS III SD NEGERI 44 KALUMBUK
KURANJI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Oleh:

**Rezi Oktarini Putri
NIM: 2214070150**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
TAHUN 1448H /2026 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rezi Oktarini Putri
NIM : 2214070150
Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Sikaping / 30 Oktober 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “**Efektivitas Model *Game Based Learning* Melalui *Quiz* Interaktif Terhadap Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang**”. Benar-benar karya asli saya, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai naskah dengan disebutkan naskah pengarangnya dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Padang, 1 September 2026
Penulis,

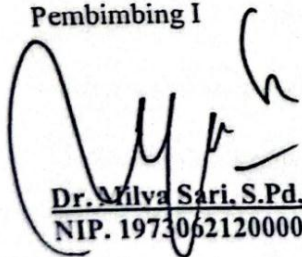

Rezi Oktarini Putri
NIM. 2214070150

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi "*Efektivitas Model Game Based Learning Melalui Quiz Interaktif Terhadap Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang*" disusun oleh Rezi Oktarini Putri dengan NIM. 2214070150, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian Persetujuan ini diberikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

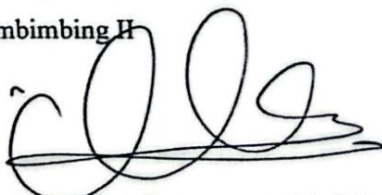
Pembimbing I



Dr. Milva Sari, S.Pd, M. Si
NIP. 197306212000032002

Padang, 2 September 2026

Pembimbing II



Dwi Nur Umi Rahmawai, M. Pd.
NIP. 199204092019082001

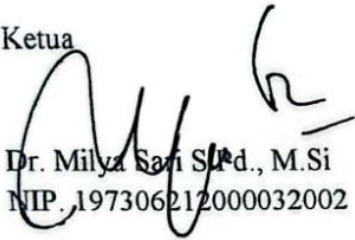
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH

Skripsi dengan judul "*Efektivitas Model Game Based Learning Melalui Quiz Interaktif Terhadap Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang*". Yang disusun oleh Rezi Oktarini Putri NIM 2214070150 telah di uji dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Pada hari Jumat 11 September 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Padang, 21 September 2026

Tim Penguji

Ketua


Dr. Milya Sari S.Pd., M.Si
NIP. 197306212000032002

Sekretaris

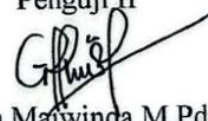

Dwi Nur Umi Rahmawati M.Pd
NIP. 199204092019082001

Anggota

Penguji I


Dr. Aziza Meria, M.Ag
NIP. 197904162005012007

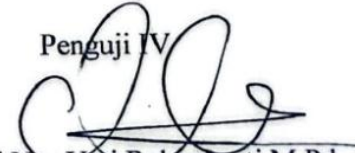
Penguji II


Guesa Maifwinda M.Pd
NIP. 1995505282025052006

Penguji III


Dr. Milya Sari S.Pd., M.Si
NIP. 197306212000032002

Penguji IV


Dwi Nur Umi Rahmawati M.Pd
NIP. 199204092019082001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Yusradi, M.Ag.
NIP. 1963090119720000310

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Efektivitas Model *Game Based Learning* Melalui Quiz Interaktif Terhadap Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang**", ditulis oleh **Rezi Oktarini Putri**, NIM 2214070150 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait banyaknya murid yang cenderung bekerja secara individu, terjadi dominasi oleh murid tertentu, kurangnya rasa tanggung jawab, serta keterbatasan interaksi dan komunikasi akibat penggunaan model *Direct Interaction* di kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *Game Based Learning* (GBL) melalui *quiz* interaktif (berbantuan aplikasi Canva) lebih efektif dibandingkan dengan model *Direct Interaction* terhadap keterampilan kolaborasi murid.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen (*Quasi Experiment*) dengan desain *Nonequivalent Murid Group Design*. Populasi penelitian mencakup murid kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang yang berjumlah 46 murid. Terdiri dari kelas III-B sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Game Based Learning* dan kelas III-A sebagai kelas kontrol menggunakan model *Direct Interaction*. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Data keterampilan kolaborasi dikumpulkan melalui angket yang mengukur empat indikator: kerja sama, tanggung jawab, kompromi, dan komunikasi. Analisis menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* satu arah dan Gain (N-Gain).

Hasil penelitian menunjukkan *pertama*, kelas eksperimen keterampilan kolaborasi kelas eksperimen (rata-rata 89,35% pada indikator kerja sama, 92,83% tanggung jawab, 92,39% kompromi, dan 95,00% komunikasi). *Kedua*, kelas kontrol (83,70% kerja sama, 77,17% tanggung jawab, 79,13% kompromi, dan 79,35% komunikasi). *Ketiga*, hasil uji *Independent Samples t-Test* 0,001 dan nilai t hitung $3,246 > t$ tabel 1,680 Dengan demikian terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan kolaborasi murid yang diberi perlakuan. *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 60,31% (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 21,79 % (kategori rendah) dengan nilai efektivitas relatif sebesar $2,76 > 1$. Artinya model *Game Based Learning* (GBL) melalui *quiz* interaktif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi murid pada materi misteri tubuhku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas model *Game Based Learning* melalui *Quiz* Interaktif Terhadap Keterampilan Kolaborasi Murid Kelas III SD Negeri 44 Kalumbuk Kuranji Kota Padang”.

Penulis menyadari masih banyak mengalami kesulitan-kesulitan dalam penulisan skripsi ini, Namun berkat rahmat Allah SWT dan kesungguhan serta kolaborasi dari berbagai pihak, akhirnya penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan, maka dengan penuh kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Milya Sari, S.Pd, M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati M.Pd selaku pembimbing II.
2. Ibu Raudatul Jannah, M.Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Bapak Dorisno, M.Pd selaku sekretaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Bapak Prof. Dr.Yasmadi, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Imam Bonjol Padang beserta jajarannya.
4. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Imam Bonjol Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
5. Bapak/Ibu seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Imam Bonjol Padang yang telah membimbing dan mengarahkan sejak awal kuliah hingga sampai pada tahap penulisan skripsi ini.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga besar penulis, terutama kepada orang tua tercinta, Ayah Yuli Hendra dan Ibu Syarifah Hannum yang senantiasa memberikan dukungan serta kasih sayang kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak laki-laki Reza Pratama Putra, dan adik laki-laki Musait Al - Fatih, yang selalu memberikan do'a, dukungan,

serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini Untuk almarhumah nenek Derlian terima kasih atas segala cinta dan pelajaran hidup yang telah engkau tanamkan. Meski raga telah tiada, doa dan kasihmu akan selalu hidup di dalam hati penulis.

Selanjutnya terima kasih banyak kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas D khususnya angkatan 2022 yang telah berjuang bersama - sama menyelesaikan perkuliahan dan semua pihak yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang sudah ikhlas membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, 11 September 2026



Rezi Oktarini Putri

NIM 2214070150

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
1. Efektif dan Efektivitas Pembelajaran	14
a. Pengertian Efektif dan Efektivitas Pembelajaran	14
b. Kriteria Efektivitas.....	15
2. Keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran IPAS.....	15
a. Pengertian Keterampilan Kolaborasi	15
b. Indikator Keterampilan Kolaborasi	17
c. Tingkatan Keterampilan Sosial dalam Kolaborasi	18
d. Manfaat keterampilan Kolaborasi.....	19
3. Hakikat Pembelajaran IPAS	19
4. Tujuan Pembelajaran IPAS	21
5. Model <i>Game Based Learning</i>	22

a. Pengertian Model Game Based Learning	22
b. Tujuan Menggunakan Game Based Learning	24
c. Manfaat Model Game Based Learning	24
d. Karakteristik Model Game Based Learning	25
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Game Based Learning	26
f. Langkah-Langkah Model Game Based Learning	29
6. Quiz Interaktif.....	31
a. Pengertian Quiz Interaktif.....	31
b. Komponen Quiz Interaktif	32
c. Kelebihan dan Kekurangan Quiz Interaktif	36
7. Hubungan Model <i>Game Based Learning</i> melalui Quiz Interaktif terhadap Keterampilan Kolaborasi	37
8. Model Pembelajaran <i>Direct Interaction</i>	38
a. Pengertian Model Direct Interaction.....	38
b. Karakteristik model Pembelajaran Direct Interaction	38
c. Langkah-Langkah model Pembelajaran Direct Interaction	39
d. Kelebihan dan kekurangan Model Direct Interaction.....	40
B. Kerangka Berfikir.....	41
C. Penelitian Relevan.....	44
D. Hipotesis.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Jenis dan Desain Penelitian	52
B. Populasi Dan Sample	53
1. Populasi	53
2. Sampel	53
C. Variable dan Data.....	54
D. Instrumen Penelitian.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Teknik Analisi Data	61
G. Langkah-Langkah Kegiatan Penelitian	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72

A. Deskripsi Data	72
B. Analisa Data	86
C. Pembahasan.....	93
D. Keterbatasan Peneliti.....	101
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	52
Tabel 3. 2 Populasi Murid kelas III.....	53
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi instrumen.....	56
Tabel 3. 4 Skala Likert.....	57
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Angket Uji Coba.....	58
Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas Angket.....	59
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 3. 8 Kategori Penilaian Keterampilan Kolaborasi.....	62
Tabel 3. 9 Kriteria Pengelompokan N-Gain.....	65
Tabel 3. 10 Modul Ajar.....	67
Tabel 4. 1 Rata-rata (mean) pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4. 2 Tingkat Penilaian Keterampilan kolaborasi.....	77
Tabel 4. 3 Rata-rata (mean) Postes kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4. 4 Tingkat Penilaian Keterampilan.....	79
Tabel 4. 5 Perbandingan Hasil Uji Angket.....	84
Tabel 4. 6 Perbandingan Hasil Uji Angket.....	85
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	87
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	88
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis.....	89
Tabel 4. 10 Uji N-Gain pada kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4. 11 Kriteria Pengelompokan N-gain.....	91
Tabel 4. 12 Uji NGain pada kelas Kontrol.....	92
Tabel 4. 13 Kriteria Pengelompokan N-Gain.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Download aplikasi canva pada play store	34
Gambar 2. 2 Daftar melalui email/pilihan lainnya.....	34
Gambar 2. 3 Klik menu bagian lain nya	35
Gambar 2. 4 Pilih AI Canva	35
Gambar 2. 5 Masukkan kata kunci untuk membuat sebuah permainan.....	35
Gambar 2. 6 Klik tulisan mulai main!.....	36
Gambar 2. 7 Tampilan permainan.....	36
Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 4. 1 perbandingan Persentase rata-rata indikator Pretest Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	81
Gambar 4. 2 perbandingan Persentase rata-rata indikator Postest Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil uji validitas	111
Lampiran 2 Uji reliabilitas	111
Lampiran 3 Uji coba angket di SD IT Unggulan Aisyiyah Pariaman.....	112
Lampiran 4 T tabel	116
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen	117
Lampiran 6 Lembaran Instrumen Angket Pretest dan Posttest	118
Lampiran 7 Modul ajar kelas Eksperimen	121
Lampiran 8 Modul Ajar kelas Kontrol	134
Lampiran 9 Bahan ajar dan LKM	146
Lampiran 10 Undangan sempro	157
Lampiran 11 Berita Acara	158
Lampiran 12 SK Pembimbing.....	159
Lampiran 13 Surat Permohonan Penelitian dari Prodi.....	160
Lampiran 14 Surat permohonan izin penelitian dari Akama	161
Lampiran 15 Surat Izin peneitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.....	162
Lampiran 16 Surat balasan dari Sekolah.....	163
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	164