

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA APLIKASI
QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN *COLLABORATIVE SKILL*
SISWA KELAS VII MTs NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

OLEH

ANI DHORIFAH

NIM. 210102110019



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE MELALUI MEDIA APLIKASI
QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN *COLLABORATIVE SKILL*
SISWA KELAS VII MTS NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

OLEH

ANI DHORIFAH

NIM. 210102110019



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* Melalui Media Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri**" oleh Ani Dhorifah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Ufi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence Melalui Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa di MTs Negeri 1 Kota Kediri” oleh Ani Dhorifah telah dipertahankan di depan sidang pengujian dan dinyatakan lulus pada tanggal

26 Juni 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
197107012006042001

: 

Penguji

Nailul Fauziah, M.A
19841209201802012131

: 

Sekretaris Penguji

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
19880530201802012129

: 

Pembimbing

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
19880530201802012129

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang



M. Nur Ali, M.Pd
196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulfi Andrian Sari, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Ani Dhorifah Malang, 16 Juni 2025

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan
Artificial Intelligence Melalui Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk
Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII Mts
Negeri 1 Kota Kediri

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan
Artificial Intelligence Melalui Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk
Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII Mts
Negeri 1 Kota Kediri

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 16 Juni 2025



Ani Dhorifah
Nim. 210102110019

LEMBAR MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada orangtua saya Alm. Bapak Choirul Anam dan Almh. Ibu Mamluatul Khasanah. Terimakasih telah berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan saya, berkorban tenaga, pikiran serta kasih sayang yang telah diberikan semasa hidup. Doa dan semangat yang telah kalian berikan kepada saya, menjadi alasan kuat hingga saat ini mampu menyelesaikan tugas akhir. Semoga Bapak dan Ibu bangga atas usaha saya selama ini, dan semoga Allah SWT memberikan tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Terkhusus kepada Ibunda tercinta, *support system* terbaik dan panutanku Ibu Septi Wulandari. Terimakasih selalu berjuang dan mengupayakan yang terbaik untuk saya. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi saya, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai jenjang perkuliahan, namun beliau mampu mendidik saya dari waktu kecil sampai saat ini, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kepada adik saya tercinta Hariroh Maulina dan Zakia Lintan Najuwu Choirul, yang selalu menjadi alasan saya untuk lebih keras lagi dalam berjuang, karena mereka termasuk orang yang menjadikan saya untuk lebih kuat dan semangat. Terimakasih atas doa dan cinta kalian yang selalu diberikan kepada saya. Tumbuhlah menjadi versi lebih hebat adikku.

4. Kepada Kakek dan Nenek Bapak Moh Yudi dan Ibu Mutamimah. Saya ucapkan banyak terimakasih atas pengorbanannya sejak saya kecil hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi sosok yang selalu semangat untuk mendorong pendidikan dan kehidupan saya, dan tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada kakak saya Nurul Latifatul Azizah yang telah membantu dan mensupport selalu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kakek, nenek, kakak sehat selalu dan panjang umur.
5. Kepada Ibu Ulfi Andrian Sari M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang menjadi pengarah, penyemangat, motivator yang luar biasa. Saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Setiap nasihat dan motivasi dari Ibu selalu menjadi penyemangat bagi saya ketika saya merasa lelah. Terimakasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang saya hadapi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Ibu berikan.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 21 jurusan PIPS. Saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan di bangku kuliah ini.
7. Seluruh rekan-rekan seperjuangan angkatan 21 PPTQ Nurul Huda Joyosuko Metro. Terimakasih telah berkontribusi, mendukung, menghibur, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
8. Teman-teman seperjuangan saya, Ainul Hayatika, Abida Dalla Maslacha, Nehla Wafirotnnada, Rahma Aulia Nurfadhilah, Syakiratul Fitriah, dan Natilatus

Sofi. Terimakasih telah menjadi rumah kedua bagi saya dan pengganti kehidupan diperantauan, suka dan duka yang kita lalui, semoga kita semua menjadi orang yang sukses.

9. Terakhir, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.
10. Penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak-pihak yang sudah membantu, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis dan pembaca.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* Melalui Media Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri” ini dengan baik.

Sholawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah hingga menuju zaman keislaman seperti sekarang ini dan selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, Ma selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Bu Ulfi Andrian Sari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, saran, arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah dan seluruh keluarga besar MTsN 1 Kota Kediri yang bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah

7. Bapak Yoni Nurdianto S.Pd selaku guru pembimbing dan guru mata pelajaran IPS kelas VII yang bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan banyak membantu dalam proses pengambilan data.
8. Ibu, Adik, Nenek, Kakek, dan saudara-saudara tercinta yang tidak lupa selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih penulis ucapkan kepada diri saya sendiri yang telah berjuang hingga sampai pada titik ini.

Penulis menyadari skripsi yang penulis susun ini masih sangat kurang dari sempurna, maka penulis berharap adanya kritik dan saran yang bisa untuk perbaikan kedepannya. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberi manfaat sebagaimana mestinya.

Malang, 09 Juni 2025

Penulis

Ani Dhorifah

NIM. 210102110019

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Orisinalitas Penelitian.....	13
F. Definisi Operasional.....	18
G. Sistematis Penulisan.....	19
BAB II	21
TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori.....	21
B. Perspektif teori dalam Islam	49
C. Kerangka Berpikir.....	52
D. Hipotesis Penelitian.....	54
BAB III.....	55
METODE PENELITIAN.....	55
A. Metode Penelitian	55
1. Pendekatan dan jenis Penelitian.....	55
2. Lokasi Penelitian.....	57
3. Variabel Penelitian.....	58
4. Populasi dan Sampel.....	59

5.	Data dan Sumber Data.....	60
6.	Instrumen penelitian.....	61
7.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	62
8.	Teknik Pengumpulan Data.....	65
9.	Analisis Data.....	66
10.	Prosedur Penelitian.....	69
BAB IV		71
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN		71
A.	Paparan Data.....	71
1.	Profil MTsN 1 Kota Kediri.....	71
2.	Latar Belakang Sejarah Berdirinya MTsN 1 Kota Kediri	71
3.	Visi dan Misi MTsN 1 Kota Kediri	72
B.	Hasil Penelitian	73
1.	Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
2.	Analisis Data Penelitian	75
BAB V.....		79
PEMBAHASAN.....		79
BAB VI		92
PENUTUP		92
A.	Kesimpulan.....	92
B.	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....		94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 2. 1 kerangka berpikir	53
Tabel 3. 1 Rancangan penelitian	56
Tabel 3. 2 Indikator Penelitian Keterampilan Kolaborasi	61
Tabel 3. 3 Penskoran angket keterampilan kolaborasi.....	62
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validasi.....	63
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	65
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas.....	77
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Visualisasi Hubungan Antara Game Based Learning dengan Collaborative	9
Gambar 3. 1 Hasil perolehan kelas eksperimen dan kontrol.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	105
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	107
Lampiran 4 Lembar Penilaian Validasi	108
Lampiran 5 Angket Keterampilan Kolaborasi	110
Lampiran 6 Lembar Penilaian Modul Ajar.....	112
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	115
Lampiran 8 Lembar Observasi.....	157
Lampiran 9 Data Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	169
Lampiran 10 Data Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol.....	170
Lampiran 11 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	171
Lampiran 12 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	172
Lampiran 13 Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	173
Lampiran 14 Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	174
Lampiran 15 Uji Validitas	175
Lampiran 16 Uji Reliabilitas.....	182
Lampiran 17 Uji Normalitas dan Homogenitas	183
Lampiran 18 Uji Hipotesis	184
Lampiran 19 Dokumentasi.....	185
Lampiran 20 Bukti Hasil Turnitin.....	187
Lampiran 21 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	188

ABSTRAK

Dhorifah, Ani. 2025. Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* Melalui Media Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Artificial Intelligence, Quizwhizzer, Collaborative Skill*

Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu penyajian visual yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dikelas. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat bergantung pada kreativitas guru dalam menerapkan metode yang mampu membangkitkan semangat dan partisipasi aktif siswa. Dari hasil observasi diketahui bahwa rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa cenderung lebih pasif, kurang mampu bekerja sama, dan belum terbiasa menyelesaikan masalah secara tim, di sisi lain, perkembangan teknologi memberikan peluang baru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi berupa model pembelajaran yang dipadukan dengan media yang menarik untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui *Quizwhizzer*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan AI melalui media aplikasi *Quizwhizzer* terhadap peningkatan *Collaborative Skill* siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Kota Kediri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif jenis *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data berupa angket *Pretest* dan *Posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol. Perbedaan nilai rata-rata *Pretest* 53,533 dan nilai rata-rata *Posttest* 57,167 pada kelas eksperimen, sedangkan nilai rata-rata *Pretest* 54,765 dan nilai rata-rata *Posttest* 56,618 pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,047 < 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media *Quizwhizzer* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

ABSTRACT

Dhorifah, Ani. 2025. *The Influence of the Game Based Learning Model Assisted by Artificial Intelligence Through the Quizwhizzer Application Media to Improve Collaborative Skills of Grade VII Students at MTs Negeri 1 Kota Kediri. Undergraduate Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.*

Keywords: *Game Based Learning, Artificial Intelligence, Quizwhizzer, Collaborative Skill*

The use of instructional models serves as a form of visual presentation designed to capture students' attention in the classroom. The success of an educational process largely depends on the teacher's creativity in applying methods that can foster enthusiasm and active student participation. Observations revealed that students' Collaborative Skills in Social Studies are still low; they tend to be passive, have difficulty working together, and are not accustomed to solving problems as a team. On the other hand, technological advancements offer new opportunities to create more interactive and collaborative learning environments. To address this issue, innovation is needed in the form of a learning model integrated with engaging media to enhance students' collaboration skills. One of the models applied in this study is the Game Based Learning approach supported by Artificial Intelligence through the Quizwhizzer platform.

This research aims to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by AI through the Quizwhizzer application on improving Collaborative Skills among Grade VII students at MTs Negeri 1 Kota Kediri. The method used is quantitative research with a quasi-experimental approach using the Nonequivalent Control Group Design. Data were collected through Pretest and Posttest questionnaires administered to both the experimental and control classes. Data analysis involved normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing.

The results showed differences in the average Pretest and Posttest scores between the experimental and control classes. The average Pretest score in the experimental class was 53.533 and the Posttest score was 57.167, while in the control class, the average Pretest score was 54.765 and the Posttest score was 56.618. This indicates that the experimental class showed a greater improvement than the control class. The hypothesis test results showed a significance value of $0.047 < 0.05$, which means the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_o) is rejected. It can be concluded that there is a significant effect of implementing the Game Based Learning model assisted by Artificial Intelligence through the Quizwhizzer media on improving students' Collaborative Skills.

خلاصة

ظريفاه، آبي (٢٠٢٥). تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الذكاء الاصطناعي من خلال التطبيق كويزويزر Quizwhizzer لتحسين المهارات التعاونية لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى مدينة كديري. البحث الجامعي. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: أولفي أندريان ساري، الماجستير.

الكلمات الأساسية: التعلم القائم على الألعاب، الذكاء الاصطناعي، كويزويزر Quizwhizzer، المهارات التعاونية

يُعد استخدام نماذج التعلم أحد العروض المرئية المصممة لجذب انتباه الطلاب في الفصل. ويعتمد نجاح العملية التعليمية بشكل كبير على إبداع المعلمين في تطبيق أساليب يمكن أن تثير حماس الطلاب ومشاركتهم النشطة. ومن نتائج الملاحظات، من المعروف أن مهارات التعاون المنخفضة لدى الطلاب في تعلم العلوم الاجتماعية تميل إلى أن تكون أكثر سلبية، وأقل قدرة على العمل الجماعي، وغير معتادين على حل المشكلات كفريق. من ناحية أخرى، توفر التطورات التكنولوجية فرصًا جديدة لخلق تعلم أكثر تفاعلية وتعاونية. ولتغلب على هذه المشكلات، هناك حاجة إلى الابتكار في شكل نموذج تعلم مقترن بوسائل شيقة لتحسين مهارات التعاون لدى الطلاب. أحد نماذج التعلم المطبقة في هذه الدراسة هو نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة الذكاء الاصطناعي من خلال Quizwhizzer.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب، المدعوم بالذكاء الاصطناعي من خلال التطبيق كويزويزر Quizwhizzer، على تحسين مهارات التعاون لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى مدينة كديري. المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو منهج كمي من نوع شبه التجريبية، بتصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. تم جمع البيانات باستخدام استبيانات قبلية وبعديّة من المجموعة التجريبية والضابطة. تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات التجانس، واختبارات الفرضيات.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود فرق في متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي للطلاب في الفصول التجريبية والضابطة. الفرق في متوسط درجات الاختبار القبلي هو ٥٣,٥٣٣ ومتوسط درجات الاختبار البعدي هو ٥٧,١٦٧ في الفصل التجريبي، بينما متوسط درجات الاختبار القبلي هو ٥٤,٧٦٥ ومتوسط درجات الاختبار البعدي هو ٥٦,٦١٨ في الفصل الضابط. وهذا يدل على أن الزيادة في الفصل التجريبي أعلى من الفصل الضابط. تظهر نتائج اختبار الفرضية أن قيمة الدلالة هي $0.047 > 0.05$ ، مما يعني قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0). يمكن أن نستنتج أن هناك تأثيرًا كبيرًا بين تطبيق نموذج التعلم القائم على اللعبة بمساعدة الذكاء الاصطناعي من خلال التطبيق كويزويزر Quizwhizzer على تحسين مهارات التعاون لدى الطلاب.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal diftong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = Û

أِي = Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena melalui pendidikan menciptakan manusia yang kreatif, berpotensi, dan memiliki gagasan ide yang cemerlang sebagai bekal untuk masa depan yang baik dan menciptakan generasi yang unggul.¹ Pendidikan yang efektif berperan penting dalam menyiapkan individu untuk menghadapi perubahan sosial dan teknologi, karena setiap individu akan memasuki dunia kerja, pastinya akan menerapkan pengalaman yang telah dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang. Hal ini, dengan adanya pendidikan sumber daya manusia dibentuk untuk meningkatkan kesempatan kerja, meningkatkan percaya diri, dan mengembangkan keterampilan sosial.² Untuk mendukung peran pendidikan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif sebagai sarana utama dalam menstransfer ilmu dan membentuk karakter peserta didik.

Pembelajaran dalam pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sebagaimana belajar dapat memperoleh dan memproses suatu pengetahuan.³ Tujuan dari pembelajaran ialah agar tercapainya suatu

¹ Jhon Firman Fau et al., "Pendidikan Jendela Dunia," *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 69–77, <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>.

² Arif Ismunandar dan Ambar Prisetia Rini, "Implikasi Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 2 (2024): 4831–37.

³ Ubabudin, "Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *IAIS Sambas* 1, no. 1 (2019): 18–27.

perubahan perilaku yang diharapkan oleh semua peserta didik setelah terlaksananya proses pembelajaran.⁴ Pembelajaran tidak hanya tentang transfer informasi dari guru ke murid, tetapi juga melibatkan pengalaman aktif, refleksi, serta penilaian terhadap perkembangan peserta didik. Untuk meningkatkan model pembelajaran yaitu suatu perencanaan yang disusun untuk membentuk kegiatan belajar mengajar lebih baik. Seiring dengan perkembangan tersebut, kemajuan teknologi juga memberikan pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses belajar-mengajar, dari yang semula berfokus pada penguasaan materi semata menjadi penguatan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Sistem pendidikan dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Namun demikian, berbagai tantangan masih dihadapi dalam implementasinya, seperti rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, minimnya interaksi aktif antara guru dan siswa, serta keterampilan sosial siswa yang belum berkembang secara optimal.⁵ Kondisi ini menegaskan pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, agar proses pendidikan tidak

⁴ Aenuellael Mukarromah dan Meyyana Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50, <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

⁵ Uci Dwi Cahya et al., *Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyelesaikan masalah secara nyata.

Keterampilan abad 21 memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif dalam merancang media maupun model pembelajaran.⁶ Dalam menentukan model yang akan digunakan, guru perlu memilih model dengan sesuai. Guru perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti kemampuan siswa, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, serta kebutuhan siswa dalam meningkatkan kompetensi siswa. Model pembelajaran yang dipilih juga harus mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis. Keaktifan siswa di sini melibatkan kemampuan mereka untuk mengomunikasikan ide atau gagasan terkait permasalahan yang diberikan selama proses belajar.⁷ Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Adapun model yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, seperti model *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Pembelajaran Kooperatif*, *Discovery Learning*, *Game Based Learning* dan lain-lain. Salah satu model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu model *Game Based Learning*.

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media utamanya. Model ini memiliki keunikan karena

⁶ Agus Maunandar, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Materi Pesawat Sederhana Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 12 Banda Aceh." (UIN Ar-Raniry, 2022).

⁷ Muhammad Ari Kusuma et al., "Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran *Game Based Learning*," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 28, <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>.

mampu mendorong rasa ingin tahu siswa secara alami. Salah satu alasannya adalah penyajian visual yang menarik, yang dirancang untuk memikat perhatian siswa selama proses belajar. Hal ini menjadi penting karena menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Sering kali menjadi tantangan besar bagi guru, mengingat banyaknya hambatan yang dihadapi dalam menciptakan suasana belajar yang benar-benar menarik.⁸ Model pembelajaran ini mendukung peserta didik untuk lebih bersikap saling bekerja sama, membangun keterampilan, dan memecahkan suatu masalah.

Adapun langkah-langkah *Game Based Learning* memilih game sesuai topik, menjelaskan konsep, menjelaskan aturan permainan, memainkan game, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi.⁹ Pembelajaran *Game Based Learning* juga memiliki beberapa manfaat penting berdasarkan yaitu: media pembelajaran baru yang tidak monoton tetapi asyik dan menyenangkan, meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan dan juga lebih interaktif, Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta masih banyak lagi.¹⁰ Hal ini berpengaruh pada motivasi belajar siswa untuk mencapai kompetensi sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.¹¹

Di era perkembangan zaman saat ini, peserta didik diharapkan dapat

⁸ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., “*Game Based Learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal,*” *Integrated (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

⁹ Adjie Sahara Samudera, “Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta” (Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

¹⁰ Nur Aisyah, Yuyun Supriyani, dan Neneng Hawaliyah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 7, no. 1 (2021): 11–20, <https://doi.org/10.32884/ideas.v>.

¹¹ Rizki Hikmawan et al., “Ikigai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template,” *Journal of Education Research and Evaluation* 4, no. 1 (2020): 98–102, <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.22449>.

beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi yang telah memasuki ranah pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah adanya penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). AI merupakan sebuah kecerdasan buatan yang diciptakan oleh ilmu komputer yang mampu membantu manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka melalui gadget ataupun alat elektronik lainnya. AI dirancang untuk memiliki kecerdasan setara dengan manusia, di mana sistem kognitif manusia menjadi acuan dalam proses berpikir, bernalar, memecahkan masalah, mengingat, mengenali rangsangan, serta dalam pengambilan keputusan dan respons tindakan.¹² AI meniru cara kerja otak manusia, AI mampu beradaptasi dalam berbagai situasi dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks secara efisien.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dhanan Abimanto bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran sangat berdampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan berfikir. Selain itu, AI dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran yang efektif dan efisien, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.¹³ Selain model pembelajaran berbasis AI, penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami konsep lebih baik. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.¹⁴ Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dapat

¹² Nigel Shadbolt dan Roger Hampson, "What Is an Artificial Intelligence?," *As If Human*, no. April (2024): 43–66, <https://doi.org/10.2307/jj.13760051.6>.

¹³ Dhanan Abimanto dan Iwan Mahendro, "Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 256–66, <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i2.844>.

¹⁴ Rahmi Nur Laeli dan Kasmui Kasmui, "Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media *Quizwhizzer* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 18, no. 1 (2024): 73–80, <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>.

dengan cepat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa adalah game edukasi. Salah satu game edukasi yaitu *Quizwhizzer* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep dengan cara berkolaborasi dengan baik. Selain itu, *Quizwhizzer* juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.¹⁵ Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kerja sama tim, dan penggunaan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Keberadaan AI dengan berbagai kecerdasannya membantu peserta didik dalam meningkatkan *Collaborative Skill*. *Collaborative Skill* atau Keterampilan kolaborasi dianggap penting dalam proses pembelajaran karena keterampilan kolaborasi ini dapat meningkatkan rasa sosial pada siswa. Menurut Utami dan Richardus mengemukakan kolaborasi adalah proses mengumpulkan pengetahuan dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan bersama.¹⁶ Bahwasannya kolaborasi yaitu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik pada masa kini. Agar ketika mereka terjun ke dunia kerja, mereka sudah mengerti jika dituntut untuk bekerja sama satu sama lain.¹⁷ Selain dituntut untuk berkolaborasi tim, mereka juga dituntut untuk mendapatkan keselarasan hidup bersama, saling menghormati pendapat, dapat menumbuhkan

¹⁵ I Wayan Sumandya dan Kadek Gita Saraswandewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 14, no. 1 (2023): 26139677, <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928%0Ahttps://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>.

¹⁶ Dita Widya dan Richardus. Utami, *Menyongsong Era Baru Pendidikan.*, Edisi Pert (yogyakarta: CV Andi Offset, 2020).

¹⁷ Djoko Apriono, "Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama," *Diklus* 17, no. 1 (2013): 292–304, <https://journal.uny.ac.id/index.php/diklus/article/view/2897>.

kemampuan potensial, dan menumbuhkan komitmen akan partisipasi masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Afrida Samosir bahwa Keterampilan berkolaborasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sangat rendah, dari hasil siswa yang memenuhi KKM hanya 12 orang siswa dan 23 orang lagi belum memenuhi nilai KKM dengan nilai rata-rata 68. Tetapi, keterampilan berkolaborasi siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* mengalami peningkatan dari hasil KKM sebanyak 34 siswa dan yang belum memenuhi KKM 1 siswa, dengan nilai rata-rata 73,8.¹⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja.

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat pembelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 1 Kota Kediri, ditemukan bahwa capaian hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai pemahaman materi secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurangnya kreativitas guru dalam memvariasikan model pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media yang menarik, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Sehingga, cenderung siswa kurang aktif, tidak bersemangat dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Selain itu, keterampilan kolaborasi siswa juga tergolong

¹⁸ Afrida Samosir, "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2023): 48–62, <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>.

lemah, yang terlihat dari rendahnya kemampuan bekerja sama dan berinteraksi secara sosial dalam aktivitas kelompok. Siswa cenderung bekerja sendiri, kurang berbagi ide, dan belum terbiasa menyelesaikan tugas secara tim. Rendahnya keterampilan kolaborasi ini disebabkan oleh kebiasaan pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru IPS kelas VII, ada beberapa siswa yang lebih suka belajar sambil bercerita, tetapi ada juga siswa yang mengantuk, melamun, dan suka berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa tersebut cenderung lebih pasif dan diam saat ditanya. Bahkan, belum keseluruhan siswa dapat merumuskan masalah dan mengungkapkan ide-idenya hanya saja mampu mengetahui isi materi. Oleh karena itu, dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa perlunya upaya sistematis untuk melatih dan mengembangkan sikap kerja sama siswa melalui model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Menganut pandangan kurikulum merdeka bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Siswa harus memiliki kemampuan untuk aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Siswa agar benar-benar memahami dan dapat menjelaskan kembali materi yang sudah ia dapat, guru perlu mendorong ntuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha keras mewujudkan ide-idenya.¹⁹ Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan *Collaborative Skill* siswa.

¹⁹ Sri Rahayu, "Standar Proses Permendikbud Nomor 65 Tahun 2019," *Makalah*, no. 65 (2019): 1–15, <https://osf.io/preprints/inarxiv/gnmrk/>.

memperoleh hasil keahlian *Collaborative Skill*.²¹ Warna pada jaringan menunjukkan perkembangan topik dari tahun 2020 hingga 2024, dimana topik seperti *artificial intelligence* muncul sebagai trend baru. Berdasarkan kerangka konseptual ini, dapat disimpulkan bahwa integrasi dalam pembelajaran sangat relevan untuk mendorong keterampilan abad 21, terutama dalam hal kolaborasi berbantuan AI.

Berdasarkan temuan penting dari beberapa penelitian sebelumnya, bahwa keberadaan trend ditengah pengembangan model pembelajaran berbasis *Game Based Learning* telah terbukti efektif meningkatkan *Collaborative Skill*. Namun, fokus dari penelitian ini masih menjadi area yang belum dieksplorasi, meskipun terdapat hubungan yang kuat antara *Game Based Learning* dan *Collaborative Skill* dalam literature. Penggunaan media dalam pembelajaran dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Indarti Rumana dkk, yang menunjukkan bahwa penggunaan game pembelajaran interaktif Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tinggi dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan wujud benda dikelas tinggi.²² oleh karena itu, penelitian ini memperkenalkan inovasi baru dengan mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* ke dalam model *Game Based Learning* melalui aplikasi *Quizwhizzer* yang bertujuan untuk memberikan pendekatan baru dalam mempersonalisasi pengalaman belajar siswa.

²¹ Jean Hoo Fang Jing et al., "Collaborative Learning as a Mechanism of Extracting Learning Abilities for English Course Design and Facilitation," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 13, no. 1 (2024): 1844–54, <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20401>.

²² Indarti Rukmana Eko Saputri et al., "Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall," *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 3, no. 2 (2023): 101, <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada penggabungan model pembelajaran game dengan AI untuk meningkatkan *Collaborative Skill* siswa. Media *Quizwhizzer* menjadi inovasi penting yang memungkinkan pembelajaran interaktif dan adaptif sesuai kebutuhan siswa. Secara teoretis, penelitian ini memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana AI dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan di abad ke-21. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi panduan bagi guru dan institusi pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran inovatif seperti *Quizwhizzer* dalam mendukung pembelajaran kolaboratif. Dari sisi teknologi, penelitian ini mengisi kesenjangan literatur terkait penggunaan AI dalam *Game Based Learning*, menjadikannya relevan baik secara akademis maupun praktis.

Dari latar belakang tersebut, Peneliti ingin menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan dengan bantuan AI menggunakan media Quiswhizzer untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa. Keterbaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan AI sebagai bantuan teknologi media dalam penggunaan model *Game Based Learning* untuk mengetahui pengaruh terhadap *Collaborative Skills*. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* Melalui Media Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII MtsN 1 Kota Kediri”. Peneliti berharap dengan menerapkan model pembelajaran dan media tersebut dapat mempengaruhi *Collaborative Skill* siswa.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, sehingga dapat dirumuskan bahwa masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan AI melalui media aplikasi *Quizwhizzer* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan AI melalui media aplikasi *Quizwhizzer* terhadap keterampilan berkolaborasi siswa pada kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap teori dan pemahaman bagi pembelajaran dikelas melalui model *Game Based Learning* guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan dapat mengembangkan dan meningkatkan profesionalisme guru, sehingga guru akan terdorong melakukan inovasi pembelajaran dengan beberapa model tidak hanya *Game Based Learning* saja.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Bagi peserta didik penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan AI dapat memberikan dorongan atau semangat belajar yang lebih interaktif dan inovatif. Peserta didik dapat

mengeksplorasi materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan berkolaborasi melalui penugasan berbasis AI yang mampu memberikan umpan balik secara waktu yang bersamaan.

b. Pendidik

Bagi pendidik, dapat memberikan gambaran kepada guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan AI, khususnya pada mata pelajaran IPS. Sebab dengan adanya media AI, guru lebih efektif dalam proses mengajar yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

c. Peneliti

Bagi peneliti lainnya, penelitian ini sebagai referensi dan tambahan wawasan pengetahuan yang ingin mengkaji lebih dalam tentang implementasi AI dalam hal kependidikan, khususnya pada peningkatan keterampilan berkolaborasi siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

1. Dwi. S, Widowati. P, Titi. L, *Traditional Game Based Learning Model in Early Childhood Education: A Case Study at TKIT AL HIKMAH*, Journal, ECRJ: Early Childhood Research Journal, 2022.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis game tradisional di TKIT AL HIKMAH dapat melatih kecedasan visual spasial anak. Game tradisional ini meliputi *engklek, dam-daman, gobak sodor*; petak umpet, dan mobil-mobilan dari

kulit jeruk bali.²³ Selain itu, game tersebut dapat dihidupkan kembali guna untuk memperkuat kecerdasan anak usia dini.

2. Alireza. M, Hossein. A, Hashem. F, *The International Journal of Learning Spaces Studies (IJLSS)*, Journal, International Journal of Learning Spaces Studies (IJLSS), 2022.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* pada pelajaran olahraga berupa teknik dasar guling lantai dinilai sangat baik terhadap kesesuaian materi dan lebih efektif daripada metode pengajaran konvensional.²⁴ Selain itu, umpan balik yang diberikan langsung dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

3. Wanda. N. Y, Luthfiana. M. S, *Utilizing Quizwhizzer Apps to Enhance Students' Mathematical Ability in Game Based Learning Model*, Journal, Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2023.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan model pembelajaran *Game Based Learning* yang dikembangkan dengan *Quizwhizzer* pada pelajaran matematika menunjukkan bahwa guru selalu berusaha untuk meningkatkan produktivitas siswa saat mengajar matematika. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran telah meningkat secara signifikan.²⁵ pemahaman guru bertambah dan siswa mulai memiliki rasa untuk membantu orang lain yang lebih tertinggal dalam pendidikan.

²³ Dwi Susanto, Widowati Pusporini, dan Titi Lestari, "Traditional *Game Based Learning* Model In Early Childhood Education: A Case Study at TKIT Al-Hikmah," *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 5, no. 1 (2022): 57–62, <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18669>.

²⁴ Alireza Motallebinejad, Hossein Amani, dan Hashem Fardanesh, "The International Journal of Learning Spaces Studies (IJLSS) Evaluation of Three Mobile *Game Based Learning* Games and" 1, no. 1 (2022): 24–42.

²⁵ Wanda Nugroho Yanuarto dan Luthfiana Milla Susanti, "Utilizing *Quizwhizzer* Apps to enhance students' mathematical ability in *Game Based Learning* model," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2023): 199–212, <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.1949>.

4. Nina Ikhwati Wahidah, *Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education*, Journal, Jurnal Internasional Teknologi Pembelajaran Baru (iJET), 2020.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa model konseptual dan prosedural dalam mengembangkan Pembelajaran matematika berbasis permainan dapat menjadi proses belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan model desain DDD-E.²⁶ selain itu, pendekatan ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas bermain yang bermakna.

5. Irma. R. R, Diki. R, *The Effect Of Game Based Learning Model Assisted By Bamboozle On The Multiplication Skills Of Elementary School Students*, Jurnal, Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022.

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Baamoozle* dapat mempengaruhi pengetahuan belajar, keterampilan operasi hitung perkalian, dan pengembangan minat siswa terhadap matematika. Penelitian ini menghasilkan tambahan ilmu baru bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁷ Selain itu, penggunaan media permainan seperti *Baamoozle* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan,

²⁶ Nina Ikhwati Wahidah et al., “*Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education*,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 21 (2020): 277–84, <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16353>.

²⁷ Irma Retno Rahayu dan Diki Rukmana, “*the Effect of Game Based Learning Model Assisted By Bamboozle on the Multiplication Skills of Elementary School Students*,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (2022): 806, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8964>.

interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran *Game Based Learning*. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penggunaan media dan fokus pembelajaran. Maka, diharapkan Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang penggunaan model pembelajaran berbasis permainan berbantuan media berbasis AI untuk mencapai keterampilan berkolaborasi siswa. Adapun perbandingan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dwi. S, Widowati. P, Titi. L, <i>Traditional Game Based Learning Model in Early Childhood Education: A Case Study at TKIT AL HIKMAH</i>	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang model <i>Game Based Learning</i> , tetapi penelitian terdahulu menggunakan	Penelitian terdahulu fokus terhadap peningkatan kemampuan visual anak usia dini dengan menerapkan permainan tradisional.	Penelitian ini fokus pada peningkatan kemampuan kerja sama siswa dengan menerapkan permainan modern.
2.	Alireza. M, Hossein. A, Hashem. F, <i>The International Journal of Learning Spaces Studies (IJLSS)</i>	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran berbasis permainan	Penelitian terdahulu fokus pada validitas pengejaran teknik senam lantai berbasis permainan.	Penelitian ini menekankan pengembangan keterampilan kolaborasi melalui game dalam mata pelajaran IPS
3.	Wanda. N. Y, Luthfiana. M. S, <i>Utilizing</i>	Penelitian ini sama-sama mengkaji	Penelitian terdahulu fokus pada peningkatan	Penelitian ini fokus pada keterampilan

	<i>Quizwhizzer</i> Apps to Enhance Students' Mathematical Ability in <i>Game Based Learning</i> Model	tentang model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan menggunakan bantuan aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	keterampilan matematika siswa secara signifikan.	berkolaborasi untuk membangun pengetahuan siswa dan siswa mampu menyelesaikan masalah
4.	Nina Ikhwati Wahidah, <i>Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education</i>	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang model <i>Game Based Learning</i> berbasis teknologi	Penelitian terdahulu fokus terhadap keterampilan dalam menggunakan teknologi dan berkolaborasi dengan menerapkan desain model DDD-E.	Penelitian ini menggabungkan teknologi berbasis AI dengan fokus pada kolaborasi siswa dalam pembelajaran sosial
5.	Irma. R. R, Diki. R, <i>The Effect Of Game Based Learning Model Assisted By Bamboozle On The Multiplication Sgame wordills Of Elementary School Students</i>	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang model pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	Penelitian terdahulu fokus terhadap keterampilan operasi hitung perkalian dengan berbantuan media <i>Bamboozle</i> .	Penelitian ini fokus terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada pelajaran IPS dengan berbantuan AI berbasis media <i>Quizwhizzer</i> .

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, namun umumnya masih terbatas pada aspek kognitif dan belum banyak menyoroti keterampilan kolaboratif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizwhizzer* juga telah diterapkan, tetapi belum secara khusus dikaji dalam integrasi dengan *Game Based Learning* berbantuan Artificial Intelligence dalam konteks pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dan kebaruan karena secara khusus mengkaji pengaruh model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan Artificial Intelligence melalui media *Quizwhizzer* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat MTs.

F. Definisi Operasional

1. Model *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pelajaran dengan permainan, sehingga siswa saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Model GBL ini mempunyai enam langkah diantaranya: guru memilih game yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, sebelum game dilaksanakan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi singkat kepada siswa, guru dan siswa membuat kesepakatan aturan dalam permainan, siswa memainkan game yang telah dibagi kelompok oleh guru dengan bantuan aplikasi *Quizwhizzer*, dan siswa merangkum materi yang telah didapatkan melalui game, setelah itu guru dan siswa melakukan evaluasi bersama untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya.

2. Media *Artificial Intelligence (AI)* berbasis *Quizwhizzer*

Artificial Intelligence (AI) merupakan sebuah perangkat lunak dan perangkat keras yang diprogramkan untuk pembelajaran mesin. Perangkat ini digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang rumit. Penggunaan AI ini banyak dimanfaatkan diberbagai bidang, salah satunya dibidang pendidikan, yang mana dapat mempermudah kebutuhan dunia kerja pendidikan, misalnya dapat meningkatkan kualitas guru, sarana dan prasarana, kurikulum, dan membantu siswa berpikir secara mendalam. Dengan integrasi AI, *Quizwhizzer* dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan membantu siswa dalam memahami materi aktivitas kegiatan pada masa lalu Hindu-Budha di Indonesia.

3. *Collaborative Skill*

Collaborative Skill adalah sekelompok individu yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai suatu tujuan bersama. Berkolaborasi ini melibatkan kemampuan untuk mendengarkan, berbagi ide, menghargai pendapat orang lain, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Dalam penelitian ini, disesuaikan pendapat dari Read Write Think bahwa indikator keterampilan berkolaborasi meliputi: a) kontribusi, b) manajemen waktu, c) memecahkan masalah, d) bekerja sama dengan orang lain, dan e) melakukan penyelidikan. Hal ini, sangat penting untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

G. Sistematis Penulisan

Sistematis penulisan pada penelitian bertujuan untuk melengkapi penjelasan dan mempermudah penyusunan pada materi yang dibahas, maka peneliti mengkaji sistematika penulisan yang terstruktur pada skripsi ini, sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab I ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, dan definisi penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II ini membahas mengenai teori-teori tentang konsep model pembelajaran *Game Based Learning*, *Artificial Intelligence*, *Quizwhizzer*, dan *Collaborative Skill*, serta berisi kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III ini membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab IV ini berisi tentang paparan data dan hasil penelitian penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizwhizzer* terhadap peningkatan *Collaborative Skill* siswa.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab V ini berisi tentang pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis.

BAB VI PENUTUP

Pada bab VI ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan hasil penelitian, memberikan saran kepada sekolah untuk memperbaiki model pembelajarannya dan saran untuk peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

1. Pengertian model pembelajaran GBL

Model pembelajaran GBL merupakan model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan game edukasi agar siswa saling terlibat. Proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang sudah dirancang sesuai tema, sehingga mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasinya.²⁸ Model pembelajaran GBL merupakan suatu model pembelajaran dengan cara bermain yang dibentuk secara menarik, melibatkan peserta didik, memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan.²⁹ Menurut Prasetya, *Game Based Learning* adalah jenis pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran.³⁰ Proses pembelajaran ini memanfaatkan game sebagai media untuk menyampaikan materi pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat mengevaluasi dan

²⁸ Chaedar Afan Firoza, "penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cilacap tahun ajaran 2017/2018" (Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2018).

²⁹ Nor Azan Mz dan Wong Sy, "*Game Based Learning* Model for History Courseware : A Preliminary Analysis Nor Azan MZ Faculty of Information Science and Faculty of Information Science and Technology," *Faculty of Information Science and Technology*, 2008.

³⁰ Dwi Prasetya et al., "Digital *Game Based Learning* Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara," 2014, 45–50, <https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>.

menilai kemampaun mereka.

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, dengan peneliti gunakan yaitu teori Piaget dan Vigotsky dengan menggunakan Teori Konstruktivisme pada teori ini mengatakan bahwa adanya interaksi sosial antar anggota yang akan membantu perkembangan individu dan meningkatkan sikap saling menghormati pendapat antar anggota lain.³¹ Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL merupakan sejenis permainan yang serius yang dirancang untuk tujuan pendidikan tertentu. Model pembelajaran menuntut siswa untuk belajar dengan bermain, dimana prosesnya pembelajaran dilakukan melalui permainan yang dibentuk sesuai tema, sehingga mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasinya. Hal ini didukung dengan pendapat Prensky yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* dapat mendorong emosi, kecerdasan dan kemampuan psikomotorik pada siswa.³² Oleh karen itu, penggunaan model pembelajaran ini terbukti mampu membuat siswa lebih aktif, senang, ceria, mudah mengingat materi yang disampaikan, dan bisa menjadi solusi yang menarik untuk peserta didik.

Game Based Learning menghubungkan antara pendidikan dengan teknologi yang dapat digunakan untuk semua pelajaran dan tingkatan pendidikan. Selain itu, terdapat proses saling berkaitan antara

³¹ Yuyu Tresna Suci, "Menelaah Teori Vygotsky Dan Interdependensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.269>.

³² Marc Prensky, "Digital *Game Based Learning* Prensky," *Games2train* 1, no. 1 (2003): 1–4.

peserta didik dengan pendidik yang memberikan instruksi terkait langkah-langkah yang harus diikuti dari game tersebut, dan sekaligus menjadikan peserta didik paham tentang teknologi. Model pembelajaran berbasis game ini tidak hanya digunakan sebagai pembelajaran selingan atau cadangan, tetapi dapat digunakan sebagai pembelajaran inti. Dengan mengaplikasikan game edukatif yang menarik perhatian siswa dan mendorong motivasi untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Tanggung jawab guru yaitu membuat desain game yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.³³ Model ini dianggap sebagai aktivitas yang mendorong peserta didik berinteraksi satu sama lain untuk menumbuhkan kecerdasan interpersonal.

Menurut Berbegal dkk mengungkapkan bahwa sangat penting untuk melakukan inovasi dalam praktik pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kerjasama, dan motivasi siswa.³⁴ Metode pembelajaran berbasis GBL dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran GBL, khususnya media game yang dapat meningkatkan keterampilan berkolaborasi mereka.³⁵ Penelitian ini memperhatikan pengembangan untuk memperkaya

³³ Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native," *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 9, <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.

³⁴ J Berbegal-Mirabent, D Gil-Domenech, dan I Alegre, "This is a pre-print of an article published in the International Journal of Engineering Education . The final authenticated version is available online at : Where to Locate ? A Project-Based Learning Activity that Combines the Development of Technical and" 33, no. 5 (2017): 1586–97, <http://hdl.handle.net/2117/360401>.

³⁵ Yuh Ming Cheng et al., "Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital *Game Based Learning* to environmental education," *Australasian Journal of Educational Technology* 29, no. 1 (2013): 96–110, <https://doi.org/10.14742/ajet.65>.

metode pembelajaran dan kemudahan penggunaan, yang meningkatkan niat siswa untuk menggunakan, efektivitas belajar, dan motivasi belajar.

2. Manfaat *Game Based Learning* GBL

Menurut Georgios mengenai manfaat umumnya dalam pendidikan, model GBL muncul sebagai strategi pendidikan efektif yang dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran, salah satunya pelajaran IPS, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa.³⁶ Adapun manfaat model GBL bagi pendidi sebagai berikut: 1) Dapat memfasilitasi dan memperbanyak proses pengajaran, 2) Dapat membuat lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, 3) Dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan mengaja. Adapun manfaat GBL bagi peserta didik: 1) Dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial-emosional siswa, 2) Dapat meningkatkan kompetensi digital, 3) Dapat menignkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan prestasi, 4) Dapat meningkatkan rasa senang, otonomi, pemikiran kritis, kreatif, dan imajinasi.

3. Karakteristik model pembelajaran GBL

Karakteristik *Game Based Learning* adalah memecahkan suatu masalah yang saling terkait. Dalam setiap kasus masalah merupakan salah satu motivasi bagian dari game dan pemain utnuk mencari

³⁶ Georgios Lampropoulos, "Educational benefits of digital *Game Based Learning*: K-12 teachers' perspectives and attitudes," *Advances in Mobile Learning Educational Research* 3, no. 2 (2023): 805–17, <https://doi.org/10.25082/amlr.2023.02.008>.

pengetahuan, guna memberikan solusi agar dapat melanjutkan permainan.³⁷ Dalam game ini, kesenangan bisa tercapai melalui sebuah tantangan yang mengkaitkan materi pembelajaran, yang dipandang sebagai hasil keinginan siswa.³⁸ Terdapat beberapa karakteristik *Game Based Learning* diantaranya yaitu:

1) Menarik

Pembelajaran game ini dirancang untuk menarik perhatian siswa. Permainan sering kali memiliki elemen visual dan audio yang menarik, cerita yang seru, atau situasi yang membuat siswa ingin terus bermain dan belajar. Hal ini membantu menjaga fokus siswa selama pembelajaran.

2) Menyenangkan

Pembelajaran berbasis game biasanya menyenangkan dan memberi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Aspek hiburan dalam game membuat mereka tidak merasa bosan, tetapi malah tertarik untuk terus belajar sambil bermain.

3) Menantang

Game edukatif sering kali menciptakan tantangan bagi siswa, seperti level atau rintangan yang harus dilewati. Tantangan ini mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja lebih keras untuk mencapai tujuan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

³⁷ Maja Pivec, “ Editorial: Play and learn: potentials of *Game Based Learning*,” *British Journal of Educational Technology* 38, no. 3 (2007): 387–93.

³⁸ Wibawa et al., “*Game Based Learning* (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal.”

4) Interaktif

Dalam GBL, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan atau membaca materi. Mereka dapat berinteraksi dengan permainan, memecahkan masalah, memilih solusi, atau bekerja dengan elemen-elemen dalam game, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan berbasis pengalaman langsung.

5) Umpan balik

Salah satu bagian penting dari game adalah umpan balik yang cepat. Setelah siswa melakukan suatu tindakan dalam game, mereka menerima respons langsung mengenai apakah mereka berhasil atau perlu memperbaiki sesuatu. Umpan balik ini membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memperbaiki kesalahan secara real-time.

6) Adanya sosial dan Kerjasama

Banyak game edukatif yang melibatkan kerja sama antara pemain, seperti bermain dalam tim atau berkolaborasi untuk menyelesaikan tantangan. Aspek sosial ini mengajarkan keterampilan kerja tim, komunikasi, dan kolaborasi yang penting dalam kehidupan nyata. Maka siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga keterampilan sosial yang berguna.

4. Langkah-langkah model pembelajaran GBL

Dalam menyusun kegiatan pembelajaran berbasis game, fokus utama guru bukan pada penggunaan teknologinya, melainkan pada

desain dan pengalaman belajar yang diinginkan. Teknologi digital berfungsi sebagai alat pendukung untuk mempermudah proses pembelajaran. Langkah pertama yang perlu diperhatikan guru adalah menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru perlu merancang simulasi permainan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, guru harus melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Menurut Stefano adapun enam sintak model GBL yang dapat dilakukan secara efektif, menghasilkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman keterampilan berkolaborasi siswa.³⁹

Berikut langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran *Game Based Learning*:

1) Menentukan game sesuai topik

Memilih permainan yang relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Permainan yang dipilih harus dapat mendukung tujuan pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang diajarkan.

2) Melakukan penjelasan konsep

Sebelum memulai permainan, guru perlu menjelaskan terlebih dahulu konsep atau materi yang akan dipelajari. Penjelasan tersebut akan membantu siswa memahami konteks pembelajaran yang akan mereka terapkan dalam permainan, sehingga mereka

³⁹ Eleni V. Lobene James C. Lester, Hiller A. Spires, John L. Nietfeld, James Minogue, Bradford W. Mott, "Designing *Game Based Learning* environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective," *Information Sciences* 264 (2014): 4–18, <http://doi.org/10.1016/j.ins.2013.09.005>).

dapat lebih fokus dan mengerti tujuan permainan.

3) Menyepakati aturan game

Setelah materi dijelaskan, tahap selanjutnya adalah menyepakati aturan-aturan dalam permainan. Aturan ini mencakup bagaimana permainan dilakukan, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh siswa, serta bagaimana cara memenangkan permainan atau mencapai tujuan dalam permainan.

4) Melaksanakan permainan

Pada tahap ini, siswa mulai bermain sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Selama permainan, siswa akan terlibat aktif dalam belajar, mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari, serta mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah.

5) Membuat rangkuman pemahaman

Setelah permainan selesai, guru dapat meminta siswa untuk membuat rangkuman tentang apa yang mereka pelajari selama bermain. Hal ini bertujuan untuk mengkonsolidasikan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang telah dijelaskan sebelumnya, dan menghubungkan pengalaman mereka dalam permainan dengan teori atau materi yang telah dipelajari.

6) Melakukan refleksi

Tahap terakhir adalah refleksi, di mana guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi ini bisa dilakukan dengan cara berdiskusi apa yang efektif dan apa yang harus dievaluasi, serta bagaimana

permainan membantu siswa memahami konsep lebih baik. Refleksi ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan pengalaman mereka, serta memberikan umpan balik kepada guru untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

5. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran GBL

Pembelajaran berbasis game didasari dengan penggunaan permainan tradisional, namun dengan kemajuan teknologi saat ini menyebabkan penggunaan permainan semakin canggih, pada akhirnya mempengaruhi siswa secara positif maupun negatif.⁴⁰ Pembelajaran game berbasis komputer, memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran berbasis video game ini sering dipandang masyarakat sebagai kegiatan yang biasa, namun penelitian telah mengungkapkan bahwa pembelajaran tersebut sangat memiliki banyak kualitas positif.⁴¹ Schaaf dan Mohan mengungkapkan bahwa bentuk game digital sama penting dengan game tradisional, tujuannya untuk mengembangkan pertumbuhan sosial budaya, kognitif, dan material siswa.⁴² Ada beberapa kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran GBL sebagai berikut:⁴³

Kelebihan model pembelajaran GBL, sebagai berikut:

- a) Motivasi dan keterlibatan siswa

⁴⁰ James C. Lester, Hiller A. Spires, John L. Nietfeld, James Minogue, Bradford W. Mott.

⁴¹ D. E. Bundick, M. J., Quaglia, R. J., Corso, M. J., & Haywood, "Promoting student engagement in the classroom.," *Teachers College Record* 116, no. 4 (2014): 1–34.

⁴² Ryan L. Schaaf; Nicky Mohan, *Game On: Using Digital Games to Transform Teaching, Learning, and Assessment* (Solution Tree, 2016).

⁴³ Sri Wahyuning, "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan *Game Based Learning*," *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1.

Motivasi dan keterlibatan siswa merupakan sesuatu hal yang paling jelas dan kuat untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game didalam kelas. Permainan ini memanfaatkan gambar, suara, dan warna untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada pemain. Selain itu, permainan sudah disusun secara maksimal untuk menarik perhatian pengguna.

b) Kerja sama tim

Kemajuan teknologi internet dapat digunakan disekolahan, sehingga guru dapat mengontrol siswa dari jarak jauh. Hal ini guru dapat memberikan permainan yang kompleks kepada kelompok siswa, di mana siswa ini dapat bekerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan. Belajar sambil bermain juga dapat mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan bekerja kerja sama tim, seperti berkomunikasi dan negoisasi untuk menemukan solusi.

c) Umpan balik yang cepat bagi siswa

Respons atau tanggapan yang diberikan oleh guru segera setelah siswa menyelesaikan tugas atau menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Umpan balik ini sangat penting karena membantu siswa memutuskan apakah mereka berada di jalur yang benar atau perlu meningkatkan pemahaman mereka. Ketika umpan balik diberikan dengan cepat, siswa lebih mudah mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam belajar, sehingga dapat mempercepat proses pemahaman dan peningkatan hasil belajar.

d) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar

Ketika pembelajaran berlangsung upaya agar siswa tidak cepat bosan atau jenuh dengan cara menjadikan pembelajaran lebih menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Kejenuhan dapat terjadi ketika siswa merasa pembelajaran monoton, terlalu sulit, atau kurang relevan. Untuk mengatasi kejenuhan, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, eksperimen, atau karena media visual dan audio yang menarik, siswa lebih termotivasi dan ingin belajar, sehingga pemahaman dan pencapaian mereka pun dapat meningkat.

e) Keterampilan pemecahan masalah

Keterampilan ini melibatkan serangkaian langkah, seperti mengenali masalah, mengumpulkan informasi, mencari alternatif solusi, membuat keputusan, dan mengevaluasi hasilnya. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan pemecahan masalah penting karena membantu siswa berpikir kritis dan mandiri, serta mampu menghadapi situasi nyata dengan strategi yang tepat. Keterampilan ini juga mengembangkan kemampuan siswa untuk berinovasi dan menemukan solusi yang efisien dan logis.

f) Pembelajaran lebih interaktif

Dalam pembelajaran interaktif, Siswa tidak hanya mendengarkan atau mengamati, tetapi mereka juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, simulasi, permainan edukatif, atau kerja kelompok. Tujuan

dari pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, dan memotivasi siswa agar lebih aktif dan antusias dalam belajar. Pendekatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi serta mendorong pemikiran kritis dan kolaborasi.

Kelemahan model pembelajaran GBL, sebagai berikut:

a) Kompleks dan cukup memakan waktu yang lama

Pembelajaran ini akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit, karena banyak langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan tugasnya. Serta membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam. Seperti tugas membuat proyek, memecahkan suatu masalah sehingga melibatkan faktor saling berkaitan.

b) Tidak semua guru memiliki keterampilan membuat game

Keterampilan itu sangat perlu, jika guru tidak memiliki keterampilan maka Pembelajaran tidak akan berhasil dan efektif. Untuk merancang dan mengembangkan permainan, baik permainan tradisional maupun berbasis teknologi itu juga membutuhkan alat bantu pembelajaran.

c) Kelas terlalu aktif dapat menimbulkan kegaduhan, sehingga tidak kondusif

Aktivitas siswa yang terlalu tinggi, seperti berbicara terlalu keras dan bercanda berlebihan dapat menimbulkan suasana yang tidak teratur. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran.

d) Membutuhkan alat dan instrumen yang banyak

Suatu proses kegiatan pembelajaran tentunya memerlukan berbagai macam pelatan dan instrumen agar kegiatan terlaksana dengan baik. Setiap alat memiliki fungsi masing-masing yang diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal.

b. *Artificial Intelligence* (AI) dalam Pendidikan

1. Pengertian AI dalam pendidikan

Sistem AI awal karya dari Samuel dan Newell tentang pembelajaran berbasis teknologi, dengan menerapkan teknologi cerdas dalam dunia pendidikan, sistem ini memanfaatkan algoritma berbasis aturan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mendorong keterlibatan peserta didik melalui aktivitas interaktif.⁴⁴ Berdasarkan penelitian dari Abimanto dan Sumarsono menyatakan bahwa pembelajaran sosial dengan memanfaatkan teknologi informasi juga akan membantu siswa terhadap meningkatkan keterampilan berkomunikasi.⁴⁵ Seiring berjalannya waktu, teknologi AI ini berkembang sangat pesat dari penjuru dunia, salah satunya pada bidang pendidikan di Indonesia.

Artificial Intelligence merupakan teknologi kecerdasan buatan yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir, belajar, dan mengambil keputusan seperti manusia. AI adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang dapat

⁴⁴ A. Newell dan J. C. Shaw, "Programming the logic theory machine," *Proceedings of the Western Joint Computer Conference, IRE-AIEE-ACM 1957*, 1957, <https://doi.org/10.1145/1455567.1455606>.

⁴⁵ Wasi. Abimanto, Dhanan & Sumarsono, "Evaluasi Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Transportasi Berbasis Web Menggunakan Google Site Di Masa Pandemi.," *Jurnal Sains dan teknologi Maritim* 23, no. 1 (2022): 85–96.

melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia.⁴⁶ Tujuan utama terciptanya AI adalah untuk membantu manusia dalam melakukan aktivitasnya dan pekerjaan dengan kemampuan meniru pemikiran manusia, dimana AI ini mampu menerima dan memproses data untuk mengambil suatu keputusan dalam menyelesaikan tugas.⁴⁷ Dalam pendidikan, AI berperan sebagai alat yang membantu mempersonalisasi pembelajaran, menganalisis data siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien.⁴⁸ AI dapat meningkatkan aksesibilitas bagi siswa dengan kebutuhan khusus melalui fitur-fitur yang sudah tersedia seperti teks ke suara, penerjemah bahasa, dan mencari materi yang diinginkan. Dengan integrasi AI pendidikan menjadi lebih fleksibel, inklusif, dan relevan di era digital saat ini.

Menurut Rozaq, adapun Kelebihan dan kekurangan AI dalam pembelajaran.⁴⁹

Berikut kelebihan AI diantaranya:

- 1) Bersifat permanen, AI tidak akan berubah selama sistemnya tidak berubah

⁴⁶ Ajeng Hanifa Zahra Caesar Aprilia, "Artificial Intelligence," *www.kementerian keuangan republik indonesia*, 2023, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bandaaceh/baca-artikel/16443/Artificial-Intelligence.html>.

⁴⁷ James W.A. Strachan et al., "Testing theory of mind in large language models and humans," *Nature Human Behaviour* 8, no. 7 (2024): 1285–95, <https://doi.org/10.1038/s41562-024-01882-z>.

⁴⁸ Arnes Yuli Vandika Arnadi, Aslan, "Penggunaan Kecerdasan Buatan Untuk Personalisasi Pengalaman Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 4, no. 5 (2024): 369–80.

⁴⁹ Sinta Indi Astuti, Septo Pawelas Arso, dan Putri Asmita Wigati, "Artificial Intelligence Untuk Pemula," *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.

- 2) Mudah untuk disalin dan disebar, misalnya dari komputer satu ke komputer lainnya
- 3) Lebih sistematis, kerja AI lebih cepat dan mudah digunakan
- 4) Bersifat tetap, AI merupakan teknologi komputer yang bersifat konsisten
- 5) Lebih baik, solusi yang diberikan oleh AI lebih relevan dengan permasalahan yang dimasukkan ke sistem

Kelemahan AI diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ketidakmampuan untuk berpikir kreatif, AI dapat memecahkan masalah berdasarkan data yang diberikan, tetapi ia tidak mampu berpikir kreatif dengan ide-ide baru yang tidak berdasarkan data *history*
- 2) Ketidakmampuan untuk berkembang, AI tidak dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan baru tanpa pengaturan manusia
- 3) Pengangguran, pekerjaan AI ini dapat menggantikan pekerjaan manusia
- 4) Tanpa adanya etika, penggunaan AI dengan mengumpulkan data tanpa izin dapat menciptakan permasalahan privasi dan mengancam hak privasi individual
- 5) Ketergantungan berlebihan, berlebihan dalam menggunakan AI dapat menyebabkan kekeliruan dan bahaya bagi seseorang yang menggunakannya

2. Penggunaan AI berbasis media aplikasi *Quizwhizzer*

1) Pengertian *Quizwhizzer*

Quizwhizzer merupakan platform pembelajaran online yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif dengan nuansa permainan. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat soal evaluasi dengan menggunakan jalur permainan. Media *Quizwhizzer* menyediakan berbagai Template dapat dipilih sesuai dengan persyaratan permainan. pada umumnya. Selain itu, dalam aplikasi ini terdapat berbagai tipe soal, mulai dari *multiple choice*, *multiple response*, *numerical answer*, *short answer*, *true or false*, *open-ended*, *drag and drop into text*, *ordering*, *slide*, dan *random question*.⁵⁰ Dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dapat meningkatkan daya tarik siswa dan siswa tidak merasa bosan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan terbentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizwhizzer*

Sebuah aplikasi atau platform pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, salah satunya pada aplikasi *Quizwhizzer*. Aplikasi ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan.⁵¹

Kelebihan aplikasi *Quizwhizzer* diantaranya:

- a) Membantu guru membuat pertanyaan inovatif berbasis TI.

⁵⁰ Sofyan Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.

⁵¹ Devinta Agung Susanto dan Erik Aditia Ismaya, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko," *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–10, <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>.

Media ini menyediakan berbagai fitur dan template kreatif yang membantu guru menciptakan soal dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ini memungkinkan guru untuk memasukkan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih menarik bagi siswa.

b) Mempercepat proses penilaian

Jika poin dan ranking sudah diketahui secara otomatis pada saat siswa menjawab kuis, Guru tidak perlu melakukan penilaian secara manual, sehingga waktu dapat lebih efisien digunakan untuk menganalisis hasil atau merancang pembelajaran berikutnya.

c) Evaluasi mandiri melalui feedback otomatis

Bagi siswa yang menjawab soal salah, aplikasi secara otomatis menampilkan jawaban yang benar. Fitur ini memungkinkan siswa untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari jawaban yang benar, menjadikan proses evaluasi lebih efektif.

d) Memilih game dengan mode acak akan mengurangi kecurangan siswa.

Dengan adanya opsi permainan dalam mode acak, urutan soal dapat berbeda-beda untuk setiap siswa. Hal ini mengurangi peluang kecurangan karena siswa tidak dapat menyalin jawaban

dari teman. Selain itu, mode ini mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan lebih jujur.

Kekurangan aplikasi *Quizwhizzer* diantaranya sebagai berikut:

- a) Ketidakstabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran.

Quizwhizzer ialah platform berbasis online yang sangat bergantung pada koneksi internet. Jika jaringan tidak stabil, siswa maupun guru dapat mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi, sehingga proses pembelajaran terganggu.

- b) Potensi membuka tab baru saat mengerjakan untuk mencari jawaban diinternet.

Karena aplikasi diakses melalui browser, siswa memiliki peluang untuk membuka tab lain saat mengerjakan kuis guna mencari jawaban. Hal ini dapat mengurangi kejujuran siswa dan memengaruhi validitas penilaian.

- c) Penurunan peringkat jika tidak memanfaatkan waktu dengan maksimal

Aplikasi ini mengatur peringkat berdasarkan kecepatan dan ketepatan menjawab. Jika siswa tidak fokus atau lambat dalam menjawab, peringkat mereka akan turun, yang dapat memengaruhi motivasi mereka selama permainan.

- d) Kendala atau masalah dapat menyebabkan siswa terlambat bergabung saat game

Masalah teknis seperti kesalahan login, kesalahan memasukkan kode kuis, atau perangkat yang tidak kompatibel dapat menyebabkan siswa terlambat mengikuti kuis. Hal ini bisa memengaruhi pengalaman belajar mereka dan menciptakan ketidakadilan dibandingkan siswa lain yang sudah bergabung lebih awal.

3) Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizwhizzer*

Menurut Wahyuningsih dkk menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* terdapat beberapa langkah terlebih dahulu. Berikut langkah-langkah penggunaan media aplikasi *Quizwhizzer*.⁵²

- a) Apabila pengguna belum memiliki akun aplikasi *Quizwhizzer*, maka pengguna dapat mengunjungi situs tersebut untuk mendaftarkan akunya
- b) Lalu klik *Try it for free* pada bagian atas laman
- c) Kemudian akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan *I want to play a game* atau *I want to create or host a game*
- d) Jika guru ingin membuat permainan maka guru akan diarahkan untuk membuat akun dengan memasukkan email dan password
- e) Setelah itu, guru dapat membuat permainan sesuai minat
- f) Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard untuk membuat pertanyaan

⁵² Anggita Septiani dan Apri Utami Parta Santi, "Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi," *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 128, <https://app.Quizwhizzer.com/play>.

- g) Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti *Board, Question, Setting, Quality Score*
- h) Jika guru sudah membuat game, guru dapat memilih apabila ingin digunakan secara *live* atau *homework*
- i) Game sudah dibuat, guru perlu menyiapkan kode atau link game untuk dibagikan kepada siswa
- j) Untuk siswa dapat mengklik kode yang sudah diberikan guru
- k) Kemudian, masing-masing siswa menulis namanya dan klik start
- l) Setelah itu, siswa dapat menjawab sesuai dengan kemampuannya
- m) Lalu, siswa dapat melihat hasil skor yang diperoleh dan yang mendapatkan ranking
- n) Terakhir, permainan ini dapat digunakan dengan alat *smartphone* ataupun *laptop*

c. *Collaborative Skill* (Keterampilan Berkolaborasi Siswa)

1. Pengertian *Collaborative Skill* siswa

Collaborative Skill merupakan suatu perilaku yang membantu dua orang atau lebih untuk bekerja sama dan berfungsi dengan baik dalam proses. Berkolaborasi sangat bergantung pada keterampilan untuk saling bergabung, bekerja sama dengan tim, menghargai pendapat yang berbeda, dan mendorong seseorang untuk menyampaikan gagasan mereka.⁵³ *Collaborative Skill* sangat penting dalam dunia pendidikan,

⁵³ Leonard, "Peran Kemampuan Berpikir Lateral Dan Positif Terhadap Prestasi Belajar Evaluasi Pendidikan," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5, no. 1 (2013): 54–63, <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.1259>.

termasuk pada saat pembelajaran baik di dalam maupun di luar sekolah. Berkolaborasi dapat mempercepat tujuan, karena pada dasarnya saling bekerja sama tim dapat memberikan hasil lebih maksimal daripada dilakukan secara individual.

Menurut Lovell & Wiles menyatakan bahwa berkolaborasi adalah saling bekerja sama, berbagi ide, dapat memecahkan masalah, dan memberikan umpan balik berdasarkan pengamatan terhadap seseorang yang memberikan pengaruh atau tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan proses pembelajaran.⁵⁴ Sedangkan menurut Tuti & Mawardi mengungkapkan bahwa keterampilan berkolaborasi adalah suatu proses belajar kelompok yang mana setiap anggotanya memberikan informasi, gagasan ide, pengalaman, mengajukan pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya untuk bersama-sama saling meningkatkan pemahaman kepada seluruh anggota.⁵⁵ Senada dengan pendapat Da Fonte & Barton-Arwood yang menyatakan bahwa *Collaborative Skill* ialah keterampilan bekerja sama yang dilakukan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagi tanggung jawab, akuntabilitas, terorganisir dan dibutuhkan peran dari masing-masing individu kelompok untuk mencapai pemahaman bersama.⁵⁶ Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan

⁵⁴ John T. Wiles, Kimball; Lovell, *Supervision for Better Schools. Fourth Edition.* (Institute of education sciences, 1975).

⁵⁵ Sally M Da Fonte, M. Alexandra; Barton-Arwood, "Collaboration of General and Special Education Teachers: Perspectives and Strategies," *Intervention in School and Clinic*, 53, no. 2 (2017): 8, <https://doi.org/10.1177/1053451217693370>.

⁵⁶ Da Fonte, M. Alexandra; Barton-Arwood.

pentingnya kolaborasi sebagai salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Collaborative Skill* merupakan keterampilan yang dimiliki siswa untuk saling bekerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama antara dua atau lebih orang. Keterampilan ini mencakup dari komunikasi yang baik, membagi tugas, saling memotivasi, menghargai pendapat, dan menyelesaikan masalah dengan sifat membangun. Keterampilan berkolaborasi sangat penting, tentunya bagi siswa dapat membantu untuk memecahkan suatu problem, meningkatkan diskusi, dan melatih kemampuan interpersonal. Tujuan adanya keterampilan ini untuk membentuk individu yang mampu berkontribusi secara positif, membangun rasa tanggung jawab, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan kerja tim di dunia nyata dengan cara lebih percaya diri.

2. Aspek-Aspek *Collaborative Skill* Siswa

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan secara efektif bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Adapun empat aspek-aspek *Collaborative Skill* siswa diantaranya sebagai berikut:⁵⁷

- a) Berkontribusi secara aktif, yaitu melibatkan diri dalam tugas atau proyek kelompok dengan memberikan ide, pendapat, atau usaha nyata yang membantu mencapai tujuan bersama

⁵⁷ Mukhamad Zulianto Cynthia Nora Dwi Putri, Retna Ngesti Sedyati, "Students' collaboration and communication skills with problem-based learning model," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 10, no. 3 (2023): 225–33, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>.

- b) Bertanggung jawab, yakni memahami dan mengerjakan tugas sebaik mungkin yang telah diberikan oleh guru, dan siap menerima kritis atau masukan dari setiap tindakan yang dilakukan
- c) Fleksibilitas dalam kelompok, yaitu kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan kelompok, kondisi dan situasi tanpa kehilangan fokus pada tujuan utama
- d) Menghargai orang lain, dengan menghargai pendapat dan perbedaan latar belakang, dan berkontribusi pada setiap anggota kelompok

Sedangkan menurut penelitian Safarini, bahwa kinerja kelompok diamati berdasarkan aspek keterampilan berkolaborasi, diantaranya sebagai berikut:⁵⁸

- a) Siswa bekerja sama yaitu, Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok
- b) membagi tugas dengan adil. yaitu, setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas dan menjalankan tugasnya secara proporsional, tanpa ada anggota yang membebani
- c) Siswa membuat keputusan substansi bersama yaitu, kelompok harus memutuskan hal-hal penting yang dilakukan melalui diskusi untuk menghasilkan suatu tujuan
- d) Hasil pekerjaan siswa saling bergantung yaitu, hasil kerja setiap tim mencerminkan kontribusi semua anggota, dimana masing-masing tugas saling melengkapi

⁵⁸ T. L.S. Desyarti Safarini, "Developing students' collaboration skills through project-based learning in statistics," *Journal of Physics: Conference Series* 1265, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1265/1/012011>.

Menurut Kuhn dalam penelitian Fajri & Putri mendefinisikan bahwa keterampilan berkolaborasi (*Collaborative Skill*) kedalam beberapa aspek, diantaranya adalah:⁵⁹

- a) Kemampuan untuk bekerja sama secara efektif serta bersikap menghargai dan menghormati perbedaan-perbedaan dalam tim
- b) Bersikap fleksibel dan memiliki keinginan untuk saling tolong menolong, serta bersedia berkompromi untuk mencapai tujuan bersama
- c) Saling berbagi tanggung jawab dalam mewujudkan kerjasama
- d) Menghargai kontribusi dari masing-masing individu yang ada dalam tim

Berdasarkan penelitian para ahli dapat disimpulkan bahwa aspek *Collaborative Skill* mencakup sejumlah kemampuan yang mendukung bekerja sama dalam tim secara efektif. Pertama, komunikasi yang melibatkan keterampilan menyampaikan ide dan merespon secara baik pendapat anggota lainnya. Kedua, kerjasama tim dimana siswa menunjukkan kemampuan untuk berbagi tugas, tanggung jawab, dan berkontribusi sesuai perannya. Ketiga, menghargai perbedaan yang berarti siswa mampu menerima perbedaan pendapat. Keempat, pemecahan konflik untuk menyelesaikan suatu masalah tanpa mengganggu kekompakan tim. Kelima, fleksibilitas dan adaptabilitas yang mengacu pada siswa untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru.

⁵⁹ Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif, Indonesia Widget One Search* (Kota Padang Sidempuan: Media Persada, 2014).

Aspek-aspek ini saling mendukung dan menjadi pondasi penting bagi pembelajaran kolaboratif.

3. Langkah-langkah *Collaborative Skill*

Langkah-langkah pembelajaran berkolaborasi menurut Istarani yang telah disampaikan dalam bukunya diantaranya sebagai berikut:⁶⁰

- a) Peserta didik dalam kelompok menetapkan tujuan pembelajaran mereka dan memberikan tugas kepada diri mereka sendiri
- b) Semua peserta didik membaca, berdiskusi, dan menulis
- c) Setiap kelompok berkolaborasi untuk mengidentifikasi, mendemonstrasikan, menyelediki, menganalisis, dan merumuskan jawaban pada tugas yang diberikan
- d) Setelah kelompok berdiskusi dalam menyelesaikan masalah, setiap peserta didik menulis hasil laporan yang sudah ditelusuri
- e) Guru memilih kelompok acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dengan kelompok lain memeriksa, membandingkan, dan menanggapi
- f) Setiap peserta didik menjelaskan, dan merivi laporan yang akan diberikan
- g) Laporan individu yang diberikan tugas disusun perkelompok
- h) Tugas peserta didik perlu dicek kembali, karena laporan siswa dinilai

Langkah-langkah *Collaborative Skill* siswa melibatkan proses terstruktur mulai dari menentukan tujuan bersama, pembagian peran,

⁶⁰ Istarani.

komunikasi efektif, penyelesaian tugas, hingga evaluasi dan refleksi. Semua ini bertujuan untuk mengembangkan kerja sama yang harmonis, produktif, dan saling mendukung. Melalui latihan yang konsisten, siswa dapat menguasai keterampilan ini, yang tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah tetapi juga untuk menghadapi tantangan kerja tim di kehidupan nyata.

4. Kelebihan dan kekurangan *Collaborative Skill*

Menurut Istarani (dalam Mahmudi & Subhi) mengungkapkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari strategi *Collaborative Skill*.⁶¹

Adapun kelebihan dari *Collaborative Skill* diantaranya sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kepedulian, perhatian, dan kemauan untuk berbagi
- b) Meningkatkan rasa hormat terhadap orang lain
- c) Mengembangkan kecerdasan emosional
- d) Menempatkan kepentingan kelompok dahulu dari pada kepentingan pribadi
- e) Meningkatkan kecerdasan interpersonal
- f) Membangun keterampilan kerja tim
- g) Praktik kemampuan mendengarkan pendapat orang lain
- h) Manajemen konflik
- i) Keterampilan berkomunikasi

⁶¹ M Umar Mahmudi dan Muhammad Rifa'i Subhi, "Strategi Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Kolaborasi Dalam Pendidikan Agama Islam," *Muaddib : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2023): 81, <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

- j) Siswa tidak malu untuk bertanya
- k) Akurasi dan peningkatan hasil pembelajaran
- l) Peningkatan retensi ingatan materi yang dipelajari
- m) Motivasi yang meningkat dan situasi pembelajaran yang kondusif

Disisi lain, adapun kekurangan dari *Collaborative Skill* diantaranya sebagai berikut:

- a) Apabila siswa yang cerdas tidak memahami konsep pembelajaran ini, maka ia dapat merasa dirugikan, karena membantu temannya
- b) Para siswa mungkin merasa keberatan, karena nilai ditentukan dari prestasi hasil kelompok
- c) Jika keteampilan berkolaborasi ini tidak dilaksanakan dengan baik, maka siswa yang cerdas dan aktif kemungkinan hanya sedikit
- d) Kurangnya rasa percaya diri pada siswa, akan menyebabkan siswa untuk malu mencoba hal baru

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Collaborative Skill* adalah kemampuan penting yang membantu individu bekerja sama secara efektif dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Kelebihannya meliputi peningkatan produktivitas, kreativitas, dan hubungan sosial, namun juga memiliki kelemahan seperti risiko konflik, ketergantungan, dan kesulitan koordinasi. Untuk memaksimalkan manfaatnya, penting untuk mengelola peran dengan jelas, memastikan komunikasi yang efektif, dan mengembangkan keterampilan resolusi masalah dalam tim. Dengan begitu, kolaborasi

dapat menjadi kekuatan yang membawa hasil optimal.

5. Indikator Keterampilan Berkolaborasi

Menurut Imam Syafii⁶² terdapat beberapa indikator keterampilan kolaborasi diantaranya: a) saling ketergantungan positif, b) interaksi tatap muka, c) tanggung jawab perseorangan, d) hubungan interpersonal, e) interaksi anggota kelompok.⁶² Selain itu, menurut Read Write Think bahwa indikator keterampilan kolaborasi meliputi: a) kontribusi, b) manajemen waktu, c) memecahkan masalah, d) bekerja sama dengan orang lain, e) melakukan penyelidikan.⁶³ Sedangkan Trilling menjelaskan bahwa indikator keterampilan kolaborasi ada lima aspek diantaranya: a) menggabungkan umpan balik dengan efektif atau menerima keputusna bersama, b) menerima kritis dan saran, c) memahami, mendiskusikan, mempertimbangkan pendapat untuk mencapai pemecahan masalah, d) fleksibel dalam bekerja, e) selalu berkompromi dnegan tim dalam menyelesaikan masalah.⁶⁴

Beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa keterampilan berkolaborasi menunjukkan adanya saling bekerja sama, komunikasi, dan menyelesaikan masalah. Dengan itu, penelitian ini akan menggunakan pendapat dari Read Write Think sebagai acuan indikator

⁶² Imam Syafii, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Larutan Penyangga," *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, dan Inovasi* 2, no. 5 (2022), <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i5.340>.

⁶³ Read Write Think, "Collaborative Work Skills Rubric," *International Reading Association/Ncte*, 2005.

⁶⁴ Bernie Trilling dan Charles Fadel, "Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009)," *Journal of Sustainable Development Education and Research* 2, no. 1 (2009): 243.

B. Perspektif teori dalam Islam

a. Teori dalam Islam Model pembelajaran *Game Based Learning*

Pendidikan dan pembelajaran telah ada sejak zaman Nabi Muhammad (SAW). Proses pendidikan Islam berkembang sebagai hasil dari upaya Nabi Muhammad (SAW) untuk menyebarkan agamanya.⁶⁵ Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pokok bagi setiap individu. Pentingnya pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Yang mana proses pembelajaran ini diperlukan penggunaan model pembelajara yang tepat dan bervariasi. Dengan tujuan menumbuhkan minat dan mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang bermacam-macam dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa tidak cepat jenuh, sehingga interaksi antar siswa saling terlibat. Sebagaimana proses pembelajaran ini sudah dijelaskan dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾⁶⁶

Artinya “bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan! dia menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah! Tuhanmu yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia

⁶⁵ Ahmad Wakka, “Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar Dan Pembelajaran,” *Education and Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 82, <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.43>.

⁶⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019), Surah Al-‘Alaq [96]: 1–5.

mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Makna dari kandungan tersebut bahwa perintah untuk membaca dan mencari ilmu melalui proses pembelajaran yang didasarkan pada kesadaran akan Allah. Langkah penting untuk memahami dan mengembangkan potensi manusia yaitu dengan membaca, menulis, dan belajar ilmu pengetahuan. Pembelajaran yang dilakukan dengan penuh rasa syukur dan rendah hati akan menghasilkan ilmu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Sebagai wujud implementasi nilai-nilai tersebut dalam pendidikan modern, model *Game Based Learning* merupakan sebagai pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Melalui *GBL*, siswa terdorong untuk aktif mencari pengetahuan, menyelesaikan tantangan, dan berkolaborasi. Proses ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga memfasilitasi penanaman nilai-nilai spiritual dan moral dalam suasana belajar yang menyenangkan dan penuh makna.

b. *Collaborative Skill* Siswa dalam Islam

Konsep keterampilan berkolaborasi merupakan sebuah interaksi dan gaya hidup yang menjadikan sebuah kerjasama sebagai suatu struktur dengan cara berkomunikasi secara baik dalam pembelajaran. Dengan rancangan sedemikian rupa guna mempermudah usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama.⁶⁷ Dalam pembelajaran, berkolaborasi dapat dilihat dari tindakan-tindakan yang dilakukan oleh setiap individu.

⁶⁷ Ahmad Fauzi, "Integritas Pendidikan Kolaborasi Berbasis Al-Qur'an Dalam Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi," *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 44–58, <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.204>.

Tindakan tersebut memberikan kontribusi, sehingga dapat diketahui mana yang mendukung proses belajar dan mana yang tidak. Dengan begitu, dapat dibuat keputusan apakah tindakan tersebut perlu dilanjutkan atau harus diperbaiki agar lebih efektif. Pembelajaran berkolaborasi termasuk keterampilan kerjasama yang sangat penting untuk diterapkan pada abad 21. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَجْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ الْبَيْتِ
الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَنْ
صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu melanggar syiar-syiar Allah, bulan-bulan haram, hewan-hewan hadyu, dan binatang-binatang yang diberi tanda, serta orang-orang yang menuju Baitullah untuk mencari karunia dan keridaan Tuhannya. Tetapi apabila kamu telah menyelesaikan ihram, maka bolehlah kamu berburu. Janganlah kebencianmu terhadap suatu kaum karena mereka menghalangimu dari Masjidil Haram mendorongmu untuk berbuat melampaui batas. Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kepada Allah; sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya”*

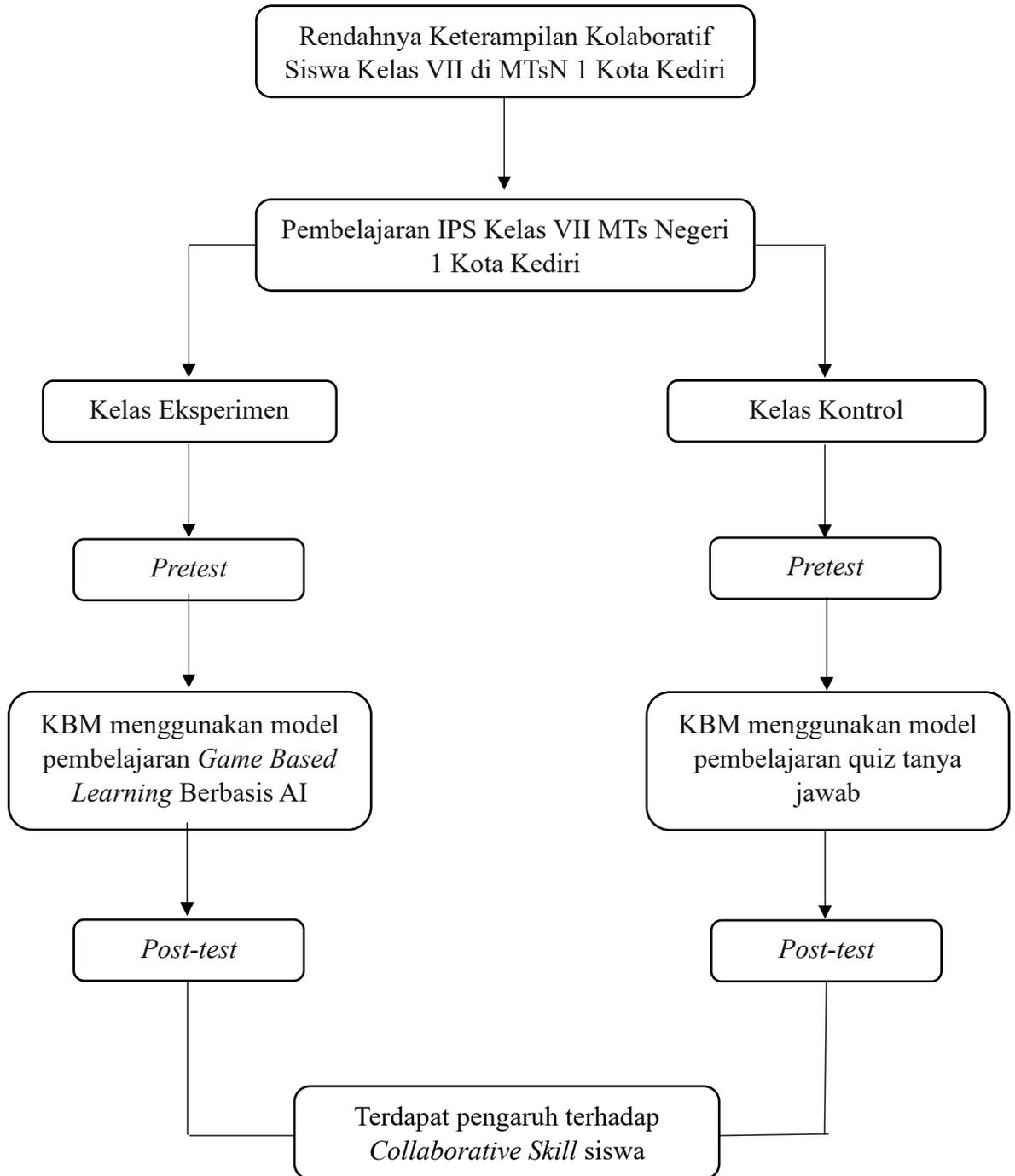
Makna kandungan dari ayat tersebut yaitu menegaskan prinsip-prinsip dalam kehidupan sehari-hari. Seperti saling menghormati hak-hak orang lain dalam beribadah, menegakkan keadilan tanpa memandangkan perbedaan, membina kerja sama untuk kebaikan, membangun kehidupan

yang harmonis dan damai.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dengan judul pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media aplikasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa pada kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri yaitu:

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini akan menguraikan hipotesis mengenai *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media aplikasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa pada kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri. Menurut Sugiyono (dalam Siregar dkk) menyatakan bahwa hipotesis dapat dianggap sebagai solusi temporer untuk masalah penelitian yang sedang dibahas. Hipotesis ini disusun berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, serta penelitian terdahulu yang sudah dibahas sebelumnya.⁶⁸ kemudian, hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh selama penelitian.

1) Hipotesis Nol (Ho)

Tidak adanya pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media aplikasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa pada kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri.

2) Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran berdasarkan permainan yang berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media aplikasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa pada kelas VII di Mts Negeri 1 Kota Kediri.

⁶⁸ dan Ellen Angga Ina Namora Putri Siregar, Selvy, Hamdi Roles Gurning, "Pengaruh Rekrutmen Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Budi Raya Perkasa," Jurnal Manajemen Jurnal Manajemen, 2019, <http://ejournal.lmiimedan.net>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dirancang untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan AI melalui media *Quizwhizzer* terhadap peningkatan *Collaborative Skill* siswa.⁶⁹ Data dihasilkan berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Desain* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. *Desain Quasi Experimental* dipilih karena pada penelitian ini tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh, yaitu pembagian kelas secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang sudah terbentuk dari pihak sekolah. Meskipun demikian, desain ini tetap digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan membandingkannya terhadap kelompok kontrol.

Pendekatan eksperimen bertujuan untuk mengetahui sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

⁶⁹ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: Refika Aditama, 2014).

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang terkendali.⁷⁰ Penelitian desain eksperimen ini dilakukan untuk menguji hubungan antara kondisi yang dimanipulasi dan hasil yang diukur secara kuantitatif.⁷¹ *Most test* digunakan untuk mengumpulkan data berupa *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan pengujian pengaruh terhadap variabel bebas dan terikat untuk membedakan hasil *posttest* dan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini kelompok siswa eksperimen dan kontrol akan mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen akan dilakukan pembelajaran menggunakan model GBL, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya, akan dilakukan pengujian *Posttest* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dari kedua kelas tersebut. Berikut ini adalah tabel rancangan metode penelitian:

Tabel 3. 1 Rancangan penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (angket) kelas eksperimen

⁷⁰ Teni Tutiareni, Budi Hendrawan, dan Muhammad Fahmi Nugraha, "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD* 7, no. 2 (2021): 12–19, <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2441>.

⁷¹ Rahmatulla Akbar et al., "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. Vol 9 No 2 (2023): *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* (2023): 465–74, <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>.

- O₂ : *Posttest* (angket) kelas eksperimen
- O₃ : *Pretest* (angket) kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* (angket) kelas kontrol
- X : Perlakuan model GBL
- : Perlakuan model pembelajaran quiz tanya jawab

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Mts Negeri 1 Kota Kediri yang terletak di kabupaten Kediri, kecamatan Mojoroto, Desa Bandar Kidul. Madrasah tersebut berdiri sejak tahun 1969 yang berawal Madrasah Swasta yang berada dibawah naungan Pondok Pesantren Al-Islah dengan tujuan mempermudah para santri memperdalam ilmu pengetahuan umum. Kemudian pada tahun 1970 Madrasah ini dinegerikan oleh pemerintah berdasarkan surat keputusan Menteri Agama No. 16 tahun 1970 urutan dari pusat No.40.

Pada saat pra-penelitian, peneliti melakukan observasi bahwa diketahui sekolah tersebut sudah melakukan kurikulum merdeka untuk kelas VII dan sudah melakukan kegiatan P5-PPRA. Alasan peneliti melakukan penelitian di Mts Negeri 1 Kota Kediri dapat dilihat dari hasil observasi bahwa belum adanya penggunaan model pembelajaran berbasis game dengan bantuan AI. Karena, dilihat dari pembelajaran sebelumnya terdapat siswa saat pembelajaran berlangsung ada yang sedang bercerita sendiri, bermain-main, mengantuk, dan bosan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Kediri dengan fokus pada pencapaian keterampilan berkolaborasi. Selain itu,

Pemilihan lokasi yang strategis mudah untuk dijangkau peneliti dengan mendukungnya akses, data lapangan dan kesesuaian antara objek serta bahan penelitian menjadi pertimbangan baik untuk meneliti di sekolah MTS Negeri 1 Kota Kediri.

3. Variabel Penelitian

Variabel ialah memberikan suatu perlakuan pada variabel bebas dengan tujuan peneliti dapat melihat efeknya bagi variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi.⁷² Variabel penelitian adalah sebuah konsep yang berubah-ubah dan dapat diukur atau diamati dalam sebuah penelitian. Variabel ini menjadi fokus utama dalam penelitian karena melalui variabel inilah peneliti dapat mengumpulkan data dan menarik kesimpulan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu:

1) Variabel *Independent* (Variabel bebas)

Merupakan variabel yang dianggap sebagai penyebab atau pengaruh terhadap variabel lain. Variabel bebas yaitu kunci dari penelitian eksperimen. Dengan mengidentifikasi dan memanipulasi, maka dapat diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil penelitian. Variabel bebas sering dilambangkan dengan huruf X. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu Model *Game Based Learning* berbantuan AI (X)

2) Variabel *dependent* (Variabel Terikat)

⁷² Jurnal Hikmah, "Paradigm," *Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73, <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel lain. Variabel ini sering dianggap sebagai akibat atau hasil dari suatu tindakan. Variabel terikat diukur untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada variabel bebas. Variabel terikat sering dilambangkan dengan huruf Y. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu Keterampilan berkolaborasi (Y)

4. Populasi dan Sampel

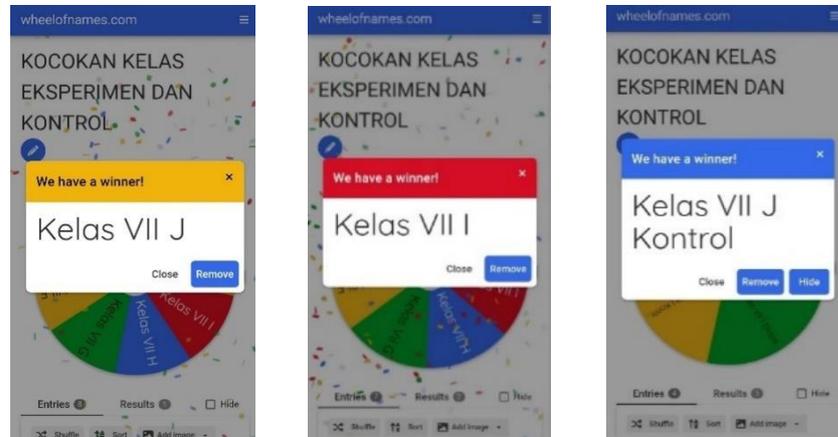
Menurut Nanang Martono 2015 (dalam Suriani dkk) populasi merupakan keseluruhan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti. Populasi membantu peneliti mendefinisikan lingkup dan cakupan penelitian, menentukan sampel yang representatif, serta memastikan hasil penelitian dapat digeneralisasikan sesuai konteks yang relevan.⁷³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri yang terdiri dari 11 kelas.

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagian jumlah dan karakteristiknya pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling. Terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan, salah satunya teknik random sampling. Teknik *random sampling* adalah teknik pengumpulan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.⁷⁴ Sampel dipilih

⁷³ Nidia Suriani, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

secara acak menggunakan teknik *random sampling* dengan bantuan aplikasi *Spin Wheel of Names*. Berikut gambar perolehan teknik random sampel:



Gambar 3. 1 Hasil perolehan kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil diatas bahwa pemilihan kelas kontrol yaitu kelas VII I terpilih sebagai kelas eksperimen berjumlah 34 siswa dan kelas VII J sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menerapkan media AI, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan perlakuan yang dilakukan dengan metode konvensional.

5. Data dan Sumber Data

Data adalah sebuah kumpulan informasi yang yang diperoleh melalui pengukuran atau eksperimen yang kemudian di analisis untuk menghasilkan suatu pengetahuan. Data dapat berbentuk angka, dan teks, tergantung pada bentuk informasi yang dikumpulkan. Adapun dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Dapat diartikan sebagai data informasi yang pertama didapatkan. Hasil data primer ini diambil dari sumber hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas VII J dan VII I dan hasil observasi di Mts Negeri 1 Kota Kediri

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sebelumnya sudah ada. Seperti bahan ajar, dokumentasi, data resmi atau database dari lembaga. Hasil dari data sekunder ini diambil dari hasil bahan ajar dan dokumentasi dari siswa kelas VII J dan kelas VII I.

6. Instrumen penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.⁷⁵ Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen yang dilakukan peneliti yaitu berupa kuesioner untuk mengetahui tingkat keterampilan berkolaborasi siswa. Terdapat dua kelas penelitian yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya diberikan *pretest* dan *posttes* berupa angket. Angket merupakan sekumpulan data yang terdiri dari pernyataan secara tertulis kepada penjawab. Berikut instrumen penelitian keterampilan berkolaborasi.

Tabel 3. 2 Indikator Penelitian Keterampilan Kolaborasi

Aspek	Indikator	No Item
Kontribusi	Siswa berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	1,2,3

⁷⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

	Siswa bertanggung jawab dalam diskusi kelompok	4,5
Manajemen waktu	Siswa berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu	6,7
Memecahkan masalah	Siswa saling berbagi ide untuk memecahkan suatu masalah dalam kelompok	8,9,10,11
Bekerja sama dengan orang lain	Siswa menerima pendapat setiap anggota kelompok	12,13,14
	Siswa saling menghargai perbedaan individu	15,16,17
Melakukan penyelidikan	Siswa mencocokkan tugas berdasarkan kemampuan individu anggota kelompok	18,19,20

Sumber: Read Write Think (2005)

Dari instrumen angket diatas, terdapat penskoran angket keterampilan kolaborasi yaitu dengan menggunakan Skala Likert empat. Keempat skor tersebut responden hanya dapat memilih satu dari keempatnya. Skor dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 3 Penskoran angket keterampilan kolaborasi

Pilihan jawaban	Skor pilihan jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas

Uji Validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan dapat valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Kuesioner dikatakan dapat valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pada pengujian validitas ini menggunakan korelasi *personal product moment*. Validitas dapat dikatakan valid apabila suatu item memiliki korelasi yang positif dengan mengkorelasikan nilai per item dengan nilai keseluruhan. Cara mengetahui instrumen valid atau tidak dapat dilihat dari hasil, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ instrumen dapat dikatakan valid, tetapi $r_{hitung} < r_{tabel}$ instrumen tidak valid. Pengujian validitas dilakukan pada kelas VII pada materi sumber daya alam dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validasi

Nomor Item	Pearson Correlation	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,553	0,000	Valid
2	0,467	0,001	Valid
3	0,610	0,000	Valid
4	0,626	0,000	Valid
5	0,557	0,000	Valid
6	0,385	0,008	Valid
7	0,588	0,000	Valid
8	0,389	0,007	Valid
9	0,695	0,000	Valid
10	0,070	0,640	Tidak Valid
11	0,695	0,000	Valid

12	0,489	0,000	Valid
13	0,512	0,000	Valid
14	0,477	0,001	Valid
15	0,370	0,010	Valid
16	0,299	0,121	Tidak Valid
17	0,646	0,000	Valid
18	0,566	0,000	Valid
19	0,264	0,073	Tidak Valid
20	0,669	0,000	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa dari 20 Item terdapat 3 Item yang tidak valid. Karena nilai Sig. Item 10,16,19 > 0,05, sehingga Item tersebut di delete. Selanjutnya, 17 Item yang memiliki nilai sig. < 0,05, dapat dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang dapat dipercaya. Apabila alat ukur yang digunakan beberapa kali untuk mengukur sesuatu yang sama terhadap subyek yang sama, maka hasil pengukuran akan relatif sama.⁷⁶ Interpretasi terhadap koefisien reliabilitas bersifat relatif, artinya tidak ada angka pasti yang menjadi batas mutlak untuk menentukan apakah suatu pengukuran dapat disebut reliabel. Meski begitu, koefisien ini memberikan gambaran tentang seberapa dekat hasil pengukuran yang didapatkan dengan nilai sebenarnya dari suatu kelompok individu. Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26, dengan menggunakan uji

⁷⁶ Muhammad Fakhri Ramadhan, Rusydi A. Siroj, dan Muhammad Win Afgani, "Validitas and Reliabilitas," *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.

reliabilitas *cronbach's Alpha*. Apabila *cronbach's Alpha* $> 0,06$ maka dapat dinyatakan reliabel, tetapi jika *cronbach's Alpha* $< 0,06$ maka dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
0,858	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel diatas bahwa *Cronbach's Alpha* sebesar $0,858 > 0,06$ maka telah dinyatakan reliabel. Setelah dilakukan validasi dan reliabilitas dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan untuk penelitian ini sudah layak. Selanjutnya data yang diperoleh dapat dianalisis.

8. Teknik Pengumpulan Data

1) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan instrumen yang bertujuan untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden. anget berfungsi untuk mendapatkan informasi terkait pengalaman belajar siswa. angket ini disusun secara sistematis dengan pertanyaan tertutup yang menyediakan pilihan jawaban yan sudah ditentukan. Angket berupa *Pretest* dan *Posttest* yang disebarkan sebelum dan sesudah perlakuan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol.

2) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek, perilaku, atau fenomena dalam suatu penelitian. Data ini bertujuan untuk memperoleh informasi akurat dan mendalam tentang fenomena yang sedang diamati.⁷⁷ Peneliti melakukan observasi atau pengamatan pada kegiatan pembelajaran siswa di dalam kelas.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang digunakan sebagai pendukung penelitian. Peneliti melakukan dokumentasi dengan bentuk foto dan video pada saat kegiatan pembelajaran.

9. Analisis Data

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah penting dalam analisis data yang bertujuan untuk mengetahui apakah nilai data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka dapat diasumsikan bahwa data tersebut diambil dari populasi yang memiliki distribusi normal. Nilai signifikansi biasanya menjadi dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Dalam perhitungan jika $P > 0,05$ maka data dianggap berdistribusi normal, tetapi jika $P < 0,05$ maka data dianggap tidak

⁷⁷ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.

bersistribusi normal.⁷⁸ Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang memiliki data berjumlah kurang dari 50.

b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah analisis data yang bertujuan untuk memastikan bahwa sekelompok data yang akan dianalisis memiliki karakteristik varians yang serupa. Jika varians antar kelompok berbeda secara signifikan, maka hasil analisis dapat menjadi tidak valid. Uji ini memberikan keyakinan bahwa perbedaan yang ditemukan dalam analisis statistik disebabkan oleh perbedaan antar kelompok, bukan oleh variasi dalam kelompok itu sendiri.⁷⁹ Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas umumnya didasarkan pada nilai signifikansi (p-value). Dalam perhitungan jika $P > 0,05$ maka varian antar kelompok adalah sama (homogen), tetapi jika $P < 0,05$ maka varian antar kelompok dianggap berbeda (tidak homogen).

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk membuat keputusan tentang nilai suatu parameter populasi berdasarkan data sampel. Proses ini melibatkan formulasi hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya efek atau perbedaan, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya efek, perbedaan, atau hubungan

⁷⁸ Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

⁷⁹ Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Buku Uji Persyaratan Analisis, Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, 2020.

antara variabel yang diteliti. Tujuan utama dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah ada cukup bukti dalam data untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif.⁸⁰ Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan hasil keterampilan berkolaborasi dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*

Uji *Mann-Whitney U* merupakan uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang tidak berpasangan (Independen), guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.⁸¹ Uji ini digunakan sebagai alternatif dari *Independent Sample t-Test*, ketika data tidak berdistribusi normal. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dihitung skor gain (*Posttest - Pretest*) untuk mengetahui peningkatan kerja sama tim pada masing-masing kelas. Skor gain kemudian dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *Independent Sample t-test* dapat diketahui bahwa jika nilai p-value (probabilitas) $< 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

⁸⁰ Muhammad Athoillah Gangga Anuraga, Artanti Indrasetyaningsih, "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Sostware R," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2021): 327–34.

⁸¹ Ginanjar Syamsuar dan Megayani, "Perbandingan Pengaruh Brand Ambassadors BTS dengan Blackpink...," *Jurnal Mann-Whitney U Test*, 2022, 1–5, <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/7190>.

10. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian kegiatan atau prosedur yang dilakukan ketika pelaksanaan penelitian. Secara garis besar penelitian yang akan dilakukan meliputi tiga tahapan, yaitu:

1) Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan Pra-Lapangan sebagai berikut:

- a) Meminta izin kepada kepala sekolah MTs Negeri 1 Kota Kediri untuk melakukan penelitian.
- b) Melakukan kesepakatan dengan guru yang akan dilakukan sebagai kelas penelitian dan lamanya waktu penelitian.
- c) Menyusun rancangan penelitian sesuai kebutuhan dan target hasil penelitian yang ingin didapatkan
- d) Menetapkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.
Informan sebagai sumber informasi terkait kondisi dan situasi pada latar penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan penyusun setelah melakukan persiapan pra-penelitian. Kegiatan tersebut meliputi:

- a) Sebelum memberikan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b) Kemudian, penggunaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi potensi sumber daya alam

c) Melakukan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

3) Tahap Analisis Data

Pada tahap analisis data penelitian, peneliti melakukan tahap lanjutan sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan hingga menyusun data kasar dari proses penelitian eksperimen yang telah diperoleh guna mempermudah peneliti dalam analisis data yang didapatkan.
- b) Mengorganisasi dan menjelaskan data sesuai dengan variabel yang ditentukan
- c) Melakukan analisis data menggunakan teknik statistik yang relevan
- d) Membuat laporan penelitian eksperimental.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTsN 1 Kota Kediri

Nama Sekolah	: MTsN 1 Kota Kediri
NSM/NPSN	: 121135710001/ 20583788
Propinsi	: Jawa Timur
Kota	: Kediri
Kecamatan	: Mojoroto
Kelurahan	: Bandar Kidul
Jalan dan Nomor	: Jl. Raung No.87
Kode Pos	: 63118
Telepon	: (0354) 773360
Website	: https://mtsn1kotakediri.sch.id
Email	: massansa@gmail.com

2. Latar Belakang Sejarah Berdirinya MTsN 1 Kota Kediri

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Kediri adalah suatu lembaga pendidikan lanjutan tingkat pertama yang di dalam aktifitasnya berciri khas Islam atau bernuansa Islam. Tsanawiyah Negeri I Kota Kediri di dalam sejarahnya berawal dari MTs Swasta yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Al Islah. Dengan dasar pemikiran untuk mempermudah para santri dalam memperoleh ilmu pengetahuan umum, kemudian dinegerikan

oleh pemerintah pada tanggal 02 Maret 1970 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 16 tahun 1970 dengan urutan dari pusat nomor 40.

Madrasah Tsanawiyah Negeri I Kota Kediri berada di pinggiran Kota yang berbatasan dengan Kabupaten Kediri, tepatnya di barat daya Kota Kediri yang terletak di Kelurahan Bandarkidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Pada awalnya mayoritas siswa-siswinya berasal dari pedesaan dan sekitar lereng gunung Wilis, yang kondisi sosial ekonominya berpenghasilan menengah ke bawah, tetapi sekarang madrasah sudah mulai diminati siswa dari Kota Kediri dan sekitarnya bahkan sekarang sudah mendapat kepercayaan dan dukungan yang besar dari masyarakat Kota Kediri. Hal ini terbukti animo masyarakat menitipkan putra putrinya untuk memperoleh pendidikan di MTsN I Kota Kediri dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hal ini juga didukung kondisi masyarakat yang mayoritas beragama Islam dan banyaknya pondok pesantren yang berada di sekitar MTsN I Kota Kediri.

MTsN 1 Kota Kediri sebagai lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Kementerian Agama, dengan itu dituntut untuk terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta menjalin kerja sama dengan berbagai instansi terkait untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

3. Visi dan Misi MTsN 1 Kota Kediri

a. Visi

“Unggul dalam Prestasi, Cerdas, Bermoral, Terampil, kreatif, Berbudaya dan Berakhlakul karimah”

b. Misi

- 1) Meningkatkan Kepribadian siswa yang Islami melalui pembelajaran sesuai dengan kondisi dan perkembangan siswa.
- 2) Mengembangkan dan melaksanakan proses pendidikan dan pelatihan melalui pembelajaran untuk menciptakan kecakapan hidup yang senantiasa memperlihatkan akar budaya bangsa dengan tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilandasi iman dan taqwa.
- 3) Meningkatkan pendidikan ekstrakurikuler siswa sesuai perkembangan dan kebutuhan dunia kerja.

c. Motto

MTsN 1 Kota Kediri mengusung motto: "Berprestasi, Cepat, Tepat, Tertib, Disiplin, dan Beriman." Dengan Mencetak insan beriman, bertaqwa, berakhlaqul karimah serta memiliki kecakapan hidup yang bermoral dan berbudaya.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan. Dimulai pada bulan April – Mei 2025. Dari penelitian yang sudah dilakukan, telah diperoleh hasil penelitian berupa nilai *Pretest* dan *Posttest*. Hasil kedua nilai tersebut, diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, hasil analisis data uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Setelah pelaksanaan penelitian, peneliti telah memperoleh hasil data yang didapatkan dari penggunaan model *Game Based Learning* dan model

pembelajaran quiz tanya jawab. Kedua model tersebut diterapkan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VII I sebagai kelas eksperimen dengan penggunaan model *Game Based Learning*, sedangkan kelas VII J sebagai kelas kontrol dengan penggunaan model konvensional. Data diambil melalui *Pretest* dan *Posttest* berupa angket sebanyak 17 butir dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretes</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretes</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	34	34	30	30
Nilai Tertinggi	67	66	61	66
Nilai Terendah	42	45	49	51
Rata-rata	54,765	56,618	53,533	57,167

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan peningkatan proses belajar. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *Pretest* 53,533 dan nilai rata-rata *Posttest* 57,167 maka mengalami peningkatan dengan selisih 3,634 poin. Sedangkan, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *Pretest* 54,765 dan nilai rata-rata *Posttest* 56,618 maka mengalami peningkatan dengan selisih 1,853 poin. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa nilai rata-rata tertinggi diperoleh pada kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*, sehingga terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan penggunaan pembelajaran quiz tanya jawab.

2. Analisis Data Penelitian

Setelah diperoleh data dari nilai *Pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan analisis data penelitian yang terdiri dari uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji normalitas ini penting sebagai dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang sesuai untuk analisis data selanjutnya. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena penelitian ini datanya berjumlah kurang dari 50 pada setiap kelompoknya, maka menggunakan metode Shapiro Wilk. Ketentuan yang digunakan pada uji normalitas ini yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	<i>Saphiro Wilk</i>	Keterangan
		Nilai signifikansi	
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,770	Normal

<i>Collaborative Skill</i>	Posttest Kontrol	0,036	Tidak Normal
	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,804	Normal
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,004	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh bahwa data *Pretest* kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,770 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan data *Posttest* kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,036 < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Data *Pretest* kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,804 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan data *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai sig. $0,004 < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Dari analisis tersebut sebagian data tidak berdistribusi normal, maka secara keseluruhan data dianggap tidak memenuhi uji normalitas. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik yang tidak mensyaratkan distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan *Pretest* dan *posttest* tanpa membagi menjadi dua kelas kontrol dan eksperimen. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka bersifat homogen dan jika nilai sig. $< 0,05$ maka bersifat tidak homogen. Hasil uji homogen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	<i>Levene's test</i>	Keterangan
		Nilai signifikansi	
<i>Collaborative Skill</i>	<i>Pretest</i>	0,005	Tidak Homogen
	<i>Posttest</i>	0,388	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa data *Pretest* memiliki nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka bersifat tidak homogen dan data *Posttest* memiliki nilai sig. $0,388 > 0,05$ maka bersifat homogen. Meskipun salah satu data bersifat homogen, maka secara keseluruhan data dianggap tidak memenuhi uji homogenitas. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa data bersifat tidak homogen.

Meskipun demikian, bahwa penelitian ini menggunakan uji non-parametrik yaitu *Mann Whitney U Test* untuk menguji hipotesis, yang tidak mensyaratkan uji homogen. Oleh karena itu, uji homogen dilakukan sebagai pelengkap uji prasyarat, bentuk transparansi data, dan penguatan argumentasi ilmiah.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji non-parametrik yaitu *Mann Whitney U Test*. Uji ini digunakan karena data tidak memenuhi uji normalitas, sehingga untuk mengetahui kelas yang berpengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*, maka dibutuhkan uji *Mann Whitney*. Data

yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah hasil dari Gain Score. Hipotesis diterima apabila nilai sig. $< 0,05$. Hasil pengujian di dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics^a

	Gain
Mann-Whitney U	363,000
Wilcoxon W	958,000
Z	-1,987
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,047

a. Grouping Variable: Kelas

Berdarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai sig. $0,047 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *model Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media *Quizwhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Collaborative Skill* siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari model ini yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Model *Game Based Learning* bukan hanya digunakan sebagai hiburan, akan tetapi dirancang secara khusus agar memiliki nilai edukatif dan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Model pembelajaran ini juga sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan keterampilan berkolaborasi siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan mengeksplorasi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah. Adanya unsur tantangan, seperti skor, level, dan hadiah akan membuat siswa lebih termotivasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Artificial Intelligence* melalui media *Quizwhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Collaborative Skill* dalam mata pelajaran IPS kelas 7. Hal ini dibuktikan adanya hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta diperkuat oleh hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan antara kedua kelas tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan ini diketahui dari hasil nilai *Pretest-Posttest* pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran quiz

tanya jawab dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Quizwhizzer*. Nilai rata-rata *Pretest* kelas kontrol yaitu 54,765 dan nilai rata-rata *Posttest* kelas kontrol yaitu 56,618. Sedangkan nilai rata-rata *Pretest* kelas eksperimen yaitu 53,533 dan nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen 57,167. Rata-rata nilai *Pretest* pada kedua kelas menunjukkan hasil yang relatif sebanding, namun setelah perlakuan, terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil *Posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap *Collaborative Skill* siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *AI* melalui media *Quizwhizzer*.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Diana Ime Az Zahro yang menunjukkan bahwa hasil penelitian memiliki nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan Uji *N-Gain* yang memiliki skor sebesar 0,558. Hal ini dipengaruhi dengan penerapan Model *Game Based Learning* berbasis *Quizwhizzer* yang mampu menciptakan suasana lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, permainan berbasis teknologi juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain secara berkelompok, yang secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, dan rasa memiliki terhadap proses belajar itu sendiri.⁸² Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan Model *Game Based Learning*

⁸² Zahro, Diana Ime Az, Penggunaan Model *Game Based Learning* (Gbl) Berbasis *Quizwhizzer* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Elemen Ekonomi Bisnis Dan Administrasi Umum Di Kelas Xi Pemasaran B Smk Negeri 3 Sukoharjo. (Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2024).

(GBL) berbasis *Quizwhizzer* secara praktis memberikan dampak yang cukup besar dalam keterampilan berkolaborasi peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Antik Estika Hader dkk, dari hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat terjadi, karena model GBL mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpikir, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun bersama.⁸³ Pembelajaran yang melibatkan elemen permainan juga meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam memahami materi, sehingga berdampak langsung pada peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih antusias dan bersemangat. Siswa juga tampak aktif dalam berdiskusi dengan teman kelompok, saling membantu satu sama lain, dan menyusun strategi bersama. Selain itu, adanya suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Maka disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di Kelas VII I MTsN 1 Kota Kediri dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan AI melalui aplikasi *Quizwhizzer* dapat mempengaruhi keterampilan berkolaborasi siswa. Adapun penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* yang dilaksanakan dengan beberapa langkah diantaranya 1) menentukan game sesuai topik, 2) melakukan

⁸³ Sindy Alhayyu Suci Antik Estika Hader, Raimon Efendi, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Upt Sd Negeri 5 Sitiung" 10, no. 3 (2024): 65–78.

penjelasan konsep, 3) menyepakati aturan game, 4) melaksanakan permainan, 5) membuat rangkuman pemahaman, 6) melakukan refleksi.

Pada langkah pertama yaitu menentukan game sesuai topik. Peneliti memilih atau merancang game yang sesuai dengan materi aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia. Penentuan game yang sesuai juga bertujuan untuk menyesuaikan tingkat kemampuan kognitif siswa, sehingga mereka dapat belajar secara optimal. Hal ini dilakukan agar siswa aktif mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Pada tahap ini, yang harus dilakukan peneliti yaitu membuat game, menyusun alur permainan, dan membuat peraturan game. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba terhadap game yang akan digunakan memastikan fungsinya dan kendala lain yang memungkinkan saat implementasi dikelas. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Meila Tri Restuti dengan yang menyatakan bahwa pada tahap menyesuaikan game dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa yakni Game dirancang dengan aturan dan alur yang mendukung pemahaman konsep abstrak secara konkret.⁸⁴ karakteristik game yang interaktif dan berbasis masalah mampu mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan. Sehingga, game tersebut diimplementasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada sintak pertama dalam model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu menentukan game sesuai

⁸⁴ Meila Tri Restuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game 'Indonesian Ancient Kingdoms' Materi Kerajaan Hindu, Budaya, Dan Islam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" (Universitas Sanata Dharma, 2022), <https://doi.org/10.26418/jebik.v4i2.12481>.

topik, berkaitan dengan keterampilan kolaborasi siswa dalam hal kemampuan berbagi ide dan menerima pendapat dari anggota lainnya. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heim, dkk yang menyatakan bahwa Proyek desain game yang digerakkan oleh siswa, seperti yang diimplementasikan di ruang kelas virtual, mendorong kreativitas dan pemikiran kritis sambil mempromosikan kolaborasi teman sebaya. Proyek-proyek ini mengharuskan siswa untuk merancang permainan yang mencerminkan konten kursus, mendorong keterlibatan yang lebih dalam dengan materi tersebut.⁸⁵ penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pada tahap menentukan bentuk permainan, siswa cenderung aktif berdiskusi, menyampaikan gagasan masing-masing, dan menunjukkan sikap saling menghargai.

Pada langkah kedua yaitu melakukan penjelasan konsep. Peneliti memberikan penjelasan terkait materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia. Peneliti menyampaikan melalui ceramah singkat dengan bantuan media Powerpoint. setelah penyampaian materi tersebut, peneliti memberikan pertanyaan sebagai umpan balik kepada siswa dan sebaliknya, siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya agar mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian oleh Resdilla Pratiwi bahwa guru sebagai pengantar kepada peserta didik agar mereka dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game.⁸⁶ Selain itu, Peneliti

⁸⁵ Ashley B. Heim dan Emily A. Holt, "From Bored Games to Board Games: Student-Driven Game Design in the Virtual Classroom," *Journal of Microbiology & Biology Education* 22, no. 1 (2021): 1–6, <https://doi.org/10.1128/jmbe.v22i1.2323>.

⁸⁶ Resdilla Pratiwi et al., "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 592–96, <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.

juga memberikan penjelasan terkait game yang akan dimainkan seperti tujuan permainan, alur, dan peran masing-masing siswa dalam kelompok.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada sintak kedua dalam model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu melakukan penjelasan konsep, berkaitan dengan keterampilan kolaborasi siswa dalam hal tanggung jawab dalam diskusi kelompok dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Robyn M. Gillies yang menjelaskan bahwa pendidik memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, membimbing siswa untuk mengatur proses pembelajaran mereka dan memastikan bahwa tugas diselesaikan dengan sungguh-sungguh.⁸⁷ Penjelasan tersebut memperkuat bahwa keterlibatan aktif guru dalam proses kolaborasi sangat berpengaruh terhadap tanggung jawab dan keseriusan siswa saat bekerja dalam kelompok.

Pada langkah ketiga yaitu menyepakati aturan game. Peneliti akan memberikan pengarahan terkait apa saja tantangan dan aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. Disini, peneliti menggunakan game berbasis digital yaitu aplikasi *Quizwhizzer*, yang mana isi dari permainan tersebut telah dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk format balapan dipapan permainan digital. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Riyan Hermawan dan Yusuf Suharto yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak hanya berdampak pada peningkatan minat dan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam

⁸⁷ Robyn M. Gillies, "Cooperative learning: Review of research and practice," *Australian Journal of Teacher Education* 41, no. 3 (2016): 39–54, <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>.

pembelajaran.⁸⁸ Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rizal Arindra Esa Perkasa dan Jan Wantoro yang menjelaskan bahwa dalam penentuan game yang sesuai dengan materi bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya, membuat alur permainan dan aturan main, yang sebelumnya dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan dan fungsi game.⁸⁹

Aturan dari permainan yaitu semua kelompok start secara bersamaan dengan waktu yang sudah ditentukan, pemenang akan ditentukan berdasarkan siapa yang pertama mencapai garis finish dan mempunyai skor tertinggi. Bagi kelompok yang menang akan mendapatkan reward dan kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman. Selain itu juga, masing-masing kelompok hanya memegang satu handphone yang digunakan untuk bersama yang bertujuan agar siswa yang lain ikut bekerja sama mencari jawaban. Adapun tantangan dari permainan ini yaitu jika siswa menjawab salah, maka dapat menghambat pergerakan pion dipapan permainan, dan poin dapat berkurang sehingga siswa akan kehilangan kesempatan maju. Hal ini akan mempengaruhi hasil akhir permainan. jadi, siswa harus lebih teliti dan konsentrasi.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada sintak ketiga dalam model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu menyepakati aturan game, berkaitan dengan keterampilan kolaborasi siswa dalam menerima pendapat anggota kelompok serta menghargai perbedaan individu. Hal ini didukung oleh penelitian

⁸⁸ Mochammad Riyan Hermawan dan Yusuf Suharto, "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model," *Journal of Language, Literature, and Arts* 5, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>.

⁸⁹ Rizal Arindra Esa Perkasa dan Jan Wantoro, "Game Edukasi Interaktif Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha menggunakan Platform Scratch," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 1 (2024): 36–45, <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i1.25161>.

yang dilakukan Nabila Fuji Astuti, dkk yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan menumbuhkan rasa saling menghargai sesama anggota kelompok, sehingga model ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.⁹⁰ Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa, seperti pembelajaran *Game Based Learning*, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

Pada langkah keempat yaitu melaksanakan permainan. Peneliti akan membagi kelompok terlebih dahulu dengan jumlah keseluruhan pada kelas VII I yaitu 31 siswa masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota. Peneliti membagi kelompok secara acak, dimana setiap kelompok beranggota siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Tujuannya agar siswa berkemampuan lebih tinggi dapat membantu teman-temannya yang masih kesulitan. Pembentukan kelompok ini dilihat dari nilai harian siswa. Siswa diminta untuk berdiskusi materi yang telah dipelajari dengan kelompoknya masing-masing, dan memastikan kelompoknya benar-benar memahami materi dengan baik. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Irni Cahyani, dkk yang menjelaskan bahwa Guru membagi kelompok secara acak namun mempertimbangkan kemampuan siswa berdasarkan nilai harian atau pengamatan guru. Pembagian ini bertujuan agar kelompok menjadi seimbang dan siswa dapat saling mendukung. Guru juga

⁹⁰ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, dan E.Hamzah Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

memberikan tanggung jawab seperti ketua kelompok untuk mengorganisir diskusi dan kerja sama antar anggota kelompok.⁹¹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahwa strategi pembagian kelompok yang mempertimbangkan kemampuan siswa sangat efektif dalam menciptakan kerja sama yang seimbang dan produktif, sehingga setiap anggota kelompok dapat saling melengkapi dan berkontribusi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Peran peneliti pada tahap ini yaitu mengawasi dan mengatur jalannya pembelajaran. Peneliti juga memberikan pengarahan dan bimbingan jika terdapat kelompok yang kesulitan. Peran siswa pada tahap ini yaitu bermain game sambil belajar. Belajar kelompok tidak hanya mengajarkan materi saja, tetapi juga belajar bekerja sama dan saling membantu satu sama lain. Pada penelitian yang dilakukan oleh Farid Hatul Hasanah, yang menyatakan bahwa guru berperan dalam mengatur dan mengawasi jalannya kegiatan belajar, memberikan arahan, serta mendampingi kelompok yang mengalami kesulitan. Guru juga bertugas memastikan bahwa setiap kelompok memahami aturan permainan dan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru memantau partisipasi aktif siswa dalam aktivitas GBL serta membimbing proses belajar mereka selama kegiatan berlangsung.⁹² Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti berpendapat bahwa peran aktif guru dalam pembelajaran berbasis game sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang terarah dan kondusif, serta

⁹¹ Irni Cahyani Dkk, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif pada Pembelajaran Tematik Kelas 2B SDN Marabahan 1," *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* 8, no. 2 (2024): 209–10.

⁹² farid Hatul Hasanah, "Penggunaan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

memastikan bahwa setiap siswa dapat terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada sintak keempat dalam model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu melaksanakan permainan, memunculkan berbagai keterampilan kolaborasi siswa, seperti tanggung jawab dalam kerja kelompok, kemampuan berbagi ide, serta pembagian tugas yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anggota. Hal ini didukung oleh penelitian Muhammad Surya Hamdani yang menyatakan bahwa Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dengan menumbuhkan tanggung jawab dalam kerja kelompok, mendorong berbagi ide, dan memfasilitasi pembagian tugas berdasarkan kemampuan individu, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan dan kohesi kelompok.⁹³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *model Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam kelompok.

Pada langkah kelima yaitu membuat rangkuman pemahaman. Pada tahap ini, peneliti meminta siswa untuk merangkum atau menuliskan poin-poin yang telah mereka dapat dari pembelajaran game tersebut. Kemudian, peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan kembali hasil rangkuman. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memperkuat pemahaman siswa,

⁹³ Muhamad Surya Hamdani, . Mawardi, dan Krisma Widi Wardani, “Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.

menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman belajar, dan memastikan bahwa setiap siswa benar-benar memahami inti pelajaran. Hal ini serupa dengan penelitian Sekar Ayu dan Sani Safitri yang menjelaskan bahwa dalam penggunaan model *Game Based Learning*, guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil rangkuman mereka. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Proses ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.⁹⁴ Oleh karena itu, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama yang sangat penting dalam pembelajaran abad 21.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada sintak kelima dalam model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu membuat rangkuman pemahaman, siswa menunjukkan keterampilan kolaborasi melalui tanggung jawab dalam diskusi, kemampuan menyampaikan ide secara bersama, serta keterbukaan dalam menerima pendapat anggota kelompok lain. Penjelasan diatas didukung oleh penelitian Katharina Jarmai dan Heike Vogel-Pöschl yang menekankan bahwa kolaborasi yang bermakna dalam inovasi yang bertanggung jawab membutuhkan fasilitasi yang kompeten, saling pengertian, membangun kepercayaan, dan

⁹⁴ Sekar Ayu Wulandari dan Sani Safitri, "Penggunaan Metode *Game Based Learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.

kemauan untuk menerima beragam pendapat.⁹⁵ Hal ini disimpulkan bahwa kerja sama yang baik di dalam kelompok butuh saling percaya, saling mengerti, dan mau mendengarkan pendapat teman. Guru juga perlu membantu agar semua anggota kelompok bisa bekerja sama dengan nyaman dan adil.

Pada langkah keenam yaitu melakukan refleksi. Pada tahap ini, peneliti dan siswa bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah terlaksana. Peneliti memberikan arahan dan pertanyaan untuk mendorong siswa merefleksikan pengalaman belajarnya. Selain itu, peneliti mencatat tanggapan dan sikap siswa selama kegiatan sebagai bagian dari data yang diamati. Evaluasi dilakukan dengan menilai seberapa aktif siswa terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Di sisi lain, siswa menyampaikan pemahaman dan pengalaman mereka selama proses berlangsung. Mereka diajak menilai kerja sama dalam kelompok serta mengenali kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar.

Oleh karena itu, refleksi ini menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan kesadaran belajar yang lebih dalam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Annala, dkk., menyatakan bahwa Refleksi dipandang sebagai proses aktif di mana individu menangkap kembali pengalaman mereka, memikirkannya, menimbang-nimbang, dan mengevaluasi pengalaman tersebut. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan membuat keputusan sadar terkait pembelajaran mereka ke

⁹⁵ Katharina Jarmai dan Heike Vogel-Pöschl, "Meaningful collaboration for responsible innovation," *Journal of Responsible Innovation* 7, no. 1 (2020): 138–43, <https://doi.org/10.1080/23299460.2019.1633227>.

depan.⁹⁶ Dari penjelasan itu, kegiatan refleksi bisa membantu siswa lebih paham dengan apa yang sudah dipelajari. Selain itu, refleksi juga dapat membuat siswa lebih sadar tentang apa yang harus mereka lakukan agar belajar jadi lebih baik ke depannya.

Kemampuan *Collaborative Skill* yang berkembang pada langkah keenam dalam model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu melakukan refleksi, siswa mengembangkan keterampilan kolaboratif seperti bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, mampu menerima masukan dari anggota lain, serta menghargai perbedaan pandangan dalam kelompok. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Martin Degeling dan Michael Prilla yang menyatakan bahwa refleksi kolaboratif melibatkan proses di mana anggota kelompok mengartikulasikan pendapat mereka, menerima masukan, dan menghargai sudut pandang yang beragam.⁹⁷ Dengan cara ini, kerja sama jadi lebih lancar dan semua anggota kelompok bisa belajar bersama dengan lebih baik.

⁹⁶ J. Annala et al., "Understanding academic agency in curriculum change in higher education," *Teaching in Higher Education* 28, no. 6 (2023): 1310–27, <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1881772>.

⁹⁷ Aprilia Ratna Christanti, Ridwan Sanjaya, dan Erdhi Widyarto, "The Game Making Framework for Collaborative Learning," *Sisforma* 4, no. 2 (2018): 43–51, <https://doi.org/10.24167/sisforma.v4i2.1295>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Negeri 1 Kota Kediri mengenai penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan Artificial Intelligence melalui media aplikasi *Quizwhizzer* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Pada penelitian ini, hasil nilai keterampilan kolaborasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan model *Game Based Learning* terdapat perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Efektivitas model juga diperkuat melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney U Test*. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan Artificial Intelligence melalui media *Quizwhizzer* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

B. Saran

1. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini agar dijadikan pertimbangan dalam pengembangan model pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses belajar mengajar disekolah agar lebih baik lagi.

2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan media pembelajaran yang lebih menyenangkan agar dapat meningkatkan peran aktif siswa.
3. Bagi peneliti, adanya keterbatasan penelitian yang dihadapi oleh peneliti yaitu Penelitian ini seharusnya dilaksanakan selama empat minggu agar proses penggunaan model pembelajaran berlangsung lebih optimal, namun karena keterbatasan waktu, pelaksanaan penelitian hanya dilakukan selama tiga minggu, sehingga efektivitas jangka panjang belum dapat diamati secara menyeluruh dan kurangnya waktu pada saat jam pelajaran, sehingga membagi waktu bersama guru IPS kelas VII, sehingga menyebabkan beberapa sintak pembelajaran kurang maksimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melaksanakan penelitian dengan waktu yang lebih panjang, agar setiap proses pembelajaran dapat diterapkan lebih maksimal dan lebih baik mencari materi yang sesuai dengan pembelajaran disekolahan agar tidak bersamaan dengan guru mata pelajaran, sehingga pembagian waktu dalam kelas bisa diatur dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, Dhanan & Sumarsono, Wasi. "Evaluasi Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Transportasi Berbasis Web Menggunakan Google Site Di Masa Pandemi." *Jurnal Sains dan teknologi Maritim* 23, no. 1 (2022): 85–96.
- Abimanto, Dhanan, dan Iwan Mahendro. "Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 256–66. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i2.844>.
- Afrida, Samosir. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa Di Kelas Iv Sdn 015900 Tinggi Raja, Kabupaten Asahan." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2023.
- Agus Maunandar. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Materi Pesawat Sederhana Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 12 Banda Aceh." UIN Ar-Raniry, 2022.
- Aisyah, Nur, Yuyun Supriyani, dan Neneng Hawaliyah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 7, no. 1 (2021): 11–20. <https://doi.org/10.32884/ideas.v>.
- Ajeng Hanifa Zahra Caesar Aprilia. "Artificial Intelligence." www.kementeriankeuanganrepublikindonesia, 2023. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bandaaceh/baca-artikel/16443/Artificial-Intelligence.html>.
- Akbar, Rahmatulla, Rusdy A Siroj, M Win Afgani, dan Weriana. "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. Vol 9 No 2 (2023): Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (2023): 465–74. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>.
- Annala, J., J. Lindén, M. Mäkinen, dan J. Henriksson. "Understanding academic agency in curriculum change in higher education." *Teaching in Higher Education* 28, no. 6 (2023): 1310–27. <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1881772>.
- Antik Estika Hader, Raimon Efendi, Sindy Alhayyu Suci. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Upt Sd Negeri 5 Sitiung" 10, no. 3 (2024): 65–78.
- Apriono, Djoko. "Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama." *Diklus* 17, no. 1 (2013): 292–304. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diklus/article/view/2897>.

- Arnadi, Aslan, Arnes Yuli Vandika. "Penggunaan Kecerdasan Buatan Untuk Personalisasi Pengalaman Belajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 4, no. 5 (2024): 369–80.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, dan E.Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Astuti, Sinta Indi, Septo Pawelas Arso, dan Putri Asmita Wigati. "Artificial Intelligence Untuk Pemula." *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang* 3 (2015): 103–11.
- Berbegal-Mirabent, J, D Gil-Domenech, dan I Alegre. "This is a pre-print of an article published in the International Journal of Engineering Education . The final authenticated version is available online at : Where to Locate ? A Project-Based Learning Activity that Combines the Development of Technical and" 33, no. 5 (2017): 1586–97. <http://hdl.handle.net/2117/360401>.
- Bundick, M. J., Quaglia, R. J., Corso, M. J., & Haywood, D. E. "Promoting student engagement in the classroom." *Teachers College Record* 116, no. 4 (2014): 1–34.
- Cahaya, Uci Dwi, Janner Simarmata, Iwan, Nita Suleman, Khairun Nisa, Hadi Nasbey, Lusy Tunik Muharlisiani, et al. *Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21. Penerbit Yayasan Kita Menulis*, 2023.
- Chaedar Afan Firoza. "penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cilacap tahun ajaran 2017/2018." Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2018.
- Cheng, Yuh Ming, Shi Jer Lou, Sheng Huang Kuo, dan Ru Chu Shih. "Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education." *Australasian Journal of Educational Technology* 29, no. 1 (2013): 96–110. <https://doi.org/10.14742/ajet.65>.
- Christanti, Aprilia Ratna, Ridwan Sanjaya, dan Erdhi Widyarto. "The Game Making Framework for Collaborative Learning." *Sisforma* 4, no. 2 (2018): 43–51. <https://doi.org/10.24167/sisforma.v4i2.1295>.
- Cynthia Nora Dwi Putri, Retna Ngesti Sedyati, Mukhamad Zulianto. "Students' collaboration and communication skills with problem-based learning model." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 10, no. 3 (2023): 225–33. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>.

- Desyarti Safarini, T. L.S. “Developing students’ collaboration skills through project-based learning in statistics.” *Journal of Physics: Conference Series* 1265, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1265/1/012011>.
- Dkk, Irni Cahyani. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif pada Pembelajaran Tematik Kelas 2B SDN Marabahan 1.” *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* 8, no. 2 (2024): 209–10.
- Eko Saputri, Indarti Rukmana, Salma Endra Reykha Putri, Rahayu Wulandari, Silvi Fitria Fajriani, dan Kun Hisnan Hajron. “Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall.” *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 3, no. 2 (2023): 101. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>.
- Fau, Jhon Firman, Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau, dan Yurmanius Waruwu. “Pendidikan Jendela Dunia.” *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 69–77. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>.
- Fauzi, Ahmad. “Integritas Pendidikan Kolaborasi Berbasis Al-Qur’an Dalam Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi.” *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 44–58. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.204>.
- Fonte, M. Alexandra; Barton-Arwood, Sally M Da. “Collaboration of General and Special Education Teachers: Perspectives and Strategies.” *Intervention in School and Clinic*, 53, no. 2 (2017): 8. <https://doi.org/10.1177/1053451217693370>.
- Gangga Anuraga, Artanti Indrasetianingsih, Muhammad Athoillah. “Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Sostware R.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2021): 327–34.
- Gillies, Robyn M. “Cooperative learning: Review of research and practice.” *Australian Journal of Teacher Education* 41, no. 3 (2016): 39–54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>.
- Hamdani, Muhamad Surya, . Mawardi, dan Krisma Widi Wardani. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Hasanah, Farid Hatul. “Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viiiib Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

- Heim, Ashley B., dan Emily A. Holt. "From Bored Games to Board Games: Student-Driven Game Design in the Virtual Classroom." *Journal of Microbiology & Biology Education* 22, no. 1 (2021): 1–6. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v22i1.2323>.
- Hermawan, Mochammad Riyan, dan Yusuf Suharto. "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model." *Journal of Language, Literature, and Arts* 5, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>.
- Hikmah, Jurnal. "Paradigm." *Computer Graphics Forum* 39, no. 1 (2020): 672–73. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.
- Hikmawan, Rizki, Ayi Suherman, Ahmad Fauzi, dan Ibnu Mubarak. "Ikigai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template." *Journal of Education Research and Evaluation* 4, no. 1 (2020): 98–102. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.22449>.
- Ina Namora Putri Siregar, Selvy, Hamdi Roles Gurning, dan Ellen Angga. "Pengaruh Rekrutmen Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Budi Raya Perkasa." *Jurnal Manajemen Jurnal Manajemen*, 2019. <http://ejournal.lmiimedan.net>.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, dan Alya Amrina Rosyada. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.
- Ismunandar, Arif, dan Ambar Prisetia Rini. "Implikasi Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 2 (2024): 4831–37.
- Istarani. *Model Pembelajaran Inovatif. Indonesia Widget One Search*. Kota Padang Sidempuan: Media Persada, 2014.
- James C. Lester, Hiller A. Spires, John L. Nietfeld, James Minogue, Bradford W. Mott, Eleni V. Lobene. "Designing game-based learning environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective." *Information Sciences* 264 (2014): 4–18. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2013.09.005>.
- Jarmai, Katharina, dan Heike Vogel-Pöschl. "Meaningful collaboration for responsible innovation." *Journal of Responsible Innovation* 7, no. 1 (2020): 138–43. <https://doi.org/10.1080/23299460.2019.1633227>.
- Jing, Jean Hoo Fang, Nurhamizah Ishak, Aqilah Arshad, Haniza Sarijari, dan Shahira Adam. "Collaborative Learning as a Mechanism of Extracting Learning Abilities for English Course Design and Facilitation." *International*

Journal of Academic Research in Progressive Education and Development 13, no. 1 (2024): 1844–54. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20401>.

Kusuma, Muhammad Ari, Djoko Dwi Kusumajanto, Rima Handayani, dan Indra Febrianto. “Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning.” *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>.

Laeli, Rahmi Nur, dan Kasmui Kasmui. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 18, no. 1 (2024): 73–80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>.

Lampropoulos, Georgios. “Educational benefits of digital game-based learning: K-12 teachers’ perspectives and attitudes.” *Advances in Mobile Learning Educational Research* 3, no. 2 (2023): 805–17. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.02.008>.

Leonard. “Peran Kemampuan Berpikir Lateral Dan Positif Terhadap Prestasi Belajar Evaluasi Pendidikan.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5, no. 1 (2013): 54–63. <https://doi.org/10.21831/cp.v5i1.1259>.

Mahmudi, M Umar, dan Muhammad Rifa’i Subhi. “Strategi Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Kolaborasi Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2023): 81. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Maja Pivec. “ Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning.” *British Journal of Educational Technology* 38, no. 3 (2007): 387–93.

Marinu Waruwu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910.

Motallebinejad, Alireza, Hossein Amani, dan Hashem Fardanesh. “The International Journal of Learning Spaces Studies (IJLSS) Evaluation of Three Mobile Game-Based Learning Games and” 1, no. 1 (2022): 24–42.

Mukarromah, Aenullael, dan Meyyana Andriana. “Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>.

Mz, Nor Azan, dan Wong Sy. “Game Based Learning Model for History Courseware : A Preliminary Analysis Nor Azan MZ Faculty of Information Science and Faculty of Information Science and Technology .,” *Faculty of Information Science and Technology*, 2008.

- Nasution, Efrizal. "Problematika Pendidikan di Indonesia Oleh :” *fakultas ushuluddin dan dakwah IAIN Ambon*, 2008, 1–10.
- Natalis Sukma Permana. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 9. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.
- Newell, A., dan J. C. Shaw. "Programming the logic theory machine.” *Proceedings of the Western Joint Computer Conference, IRE-AIEE-ACM 1957*, 1957. <https://doi.org/10.1145/1455567.1455606>.
- Perkasa, Rizal Arindra Esa, dan Jan Wantoro. "Game Edukasi Interaktif Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha menggunakan Platform Scratch.” *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 1 (2024): 36–45. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i1.25161>.
- Prasetya, Dwi, Digital Game-based Learning, Untuk Anak, Usia Dini, Didik Dwi Prasetya, dan Universitas Negeri Malang. "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara,” 2014, 45–50. <https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>.
- Pratiwi, Resdilla, Yuhanna Yuhanna, Sopiah Sopiah, Niki Habadi, Risma Harahap, dan Rohmatul Aminah. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 592–96. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>.
- Prensky, Marc. "Digital Game-based Learning Prensky.” *Games2train* 1, no. 1 (2003): 1–4.
- Rahayu, Irma Retno, dan Diki Rukmana. "the Effect of Game-Based Learning Model Assisted By Bamboozle on the Multiplication Skills of Elementary School Students.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (2022): 806. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8964>.
- Rahayu, Sri. "Standar Proses PERMENDIKBUD Nomor 65 Tahun 2019.” *Makalah*, no. 65 (2019): 1–15. <https://osf.io/preprints/inarxiv/gnmrk/>.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, dan Muhammad Win Afgani. "Validitas and Reliabilitas.” *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Read Write Think. "Collaborative Work Skills Rubric.” *International Reading Association/Ncte*, 2005.
- Restuti, Meila Tri. "pengemabngan media pembelajaran board game ‘indonesian ancient kingdoms’ materi kerajaan hindu, budaya, dan islam di indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.” Universitas Sanata Dharma, 2022.

<https://doi.org/10.26418/jebik.v4i2.12481>.

Ryan L. Schaaf; Nicky Mohan. *Game On: Using Digital Games to Transform Teaching, Learning, and Assessment*. Solution Tree, 2016.

Safitri, I. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu ..." *Technical and Vocational Education International* ... 4, no. 01 (2024): 1–8. <https://mandycmm.org/index.php/taveij/article/view/555%0Ahttps://mandycmm.org/index.php/taveij/article/download/555/629>.

Samosir, Alfrida. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2023): 48–62. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>.

Samudera, Adjie Sahara. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta." Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

Septiani, Anggita, dan Apri Utami Parta Santi. "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 128. <https://app.quizwhizzer.com/play>.

Serrano, Katrina. "The effect of digital game-based learning on student learning: A literature review literature review." *Graduate Research Papers*, 2019, 943. <https://scholarworks.uni.edu/grp/943>.

Shadbolt, Nigel, dan Roger Hampson. "What Is an Artificial Intelligence?" *As If Human*, no. April (2024): 43–66. <https://doi.org/10.2307/jj.13760051.6>.

Strachan, James W.A., Dalila Albergo, Giulia Borghini, Oriana Pansardi, Eugenio Scaliti, Saurabh Gupta, Krati Saxena, et al. "Testing theory of mind in large language models and humans." *Nature Human Behaviour* 8, no. 7 (2024): 1285–95. <https://doi.org/10.1038/s41562-024-01882-z>.

Suci, Yuyu Tresna. "Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.269>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 2020.

- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Suriani, Nidia, Risnita, dan M. Syahran Jailani. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Susanto, Devinta Agung, dan Erik Aditia Ismaya. “Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko.” *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–10. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>.
- Susanto, Dwi, Widowati Pusporini, dan Titi Lestari. “Traditional Game-Based Learning Model In Early Childhood Education: A Case Study at TKIT Al-Hikmah.” *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 5, no. 1 (2022): 57–62. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18669>.
- Syafii, Imam. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Larutan Penyangga.” *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 2, no. 5 (2022). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i5.340>.
- Syamsuar, Ginanjar, dan Megayani. “Perbandingan Pengaruh Brand Ambassadors BTS dengan Blackpink....” *Jurnal Mann-Whitney U Test*, 2022, 1–5. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/7190>.
- Trilling, Bernie, dan Charles Fadel. “Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009).” *Journal of Sustainable Development Education and Research* 2, no. 1 (2009): 243.
- Triwahyuni Budiutomo. “Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Penilaian Proses Belajar Mengajar.” *Academy Of Education Journal. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2015): 52–64.
- Tutiareni, Teni, Budi Hendrawan, dan Muhammad Fahmi Nugraha. “Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal PGSD* 7, no. 2 (2021): 12–19. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2441>.
- Ubabudin. “Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *IAIS Sambas* 1, no. 1 (2019): 18–27.
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

- Utami, Dita Widya dan Richardus. *Menyongsong Era Baru Pendidikan*. Edisi Pertama. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020.
- Wahidah, Nina Ikhwati, Wiwin Rita Sari, Ike Festiana, dan Nasir. "Game Based Learning: Design a Multimedia with DDD-E Model for Mathematics Education." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 21 (2020): 277–84. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16353>.
- Wahyuning, Sri. "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1.
- Wakka, Ahmad. "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran." *Education and Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 82. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.43>.
- Wayan Sumandya, I, dan Kadek Gita Saraswandewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 14, no. 1 (2023): 26139677. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/view/4928%0Ahttps://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal." *Integrated (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.
- Widana, Wayan, dan Putu Lia Muliani. *Buku Uji Persyaratan Analisis. Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, 2020.
- Wiles, Kimball; Lovell, John T. *Supervision for Better Schools. Fourth Edition*. Institute of education sciences, 1975.
- Wulandari, Sekar Ayu, dan Sani Safitri. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam." *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.
- Yanuarto, Wanda Nugroho, dan Luthfiana Milla Susanti. "Utilizing QuizWhizzer Apps to enhance students' mathematical ability in game-based learning model." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2023): 199–212. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.1949>.
- Zahro, Diana Ime Az. *Penggunaan Model Game Based Learning (Gbl) Berbasis*

Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Elemen Ekonomi Bisnis Dan Administrasi Umum Di Kelas XI Pemasaran B Smk Negeri 3 Sukoharjo. 2024.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi

0823A0924522

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4556/Un.03.1/TL.00.1/12/2024 16 Desember 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala MTs Negeri 1 Kota Kediri
di
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

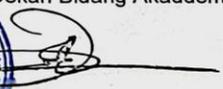
Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Proposal : **Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence melalui Media Aplikasi QuizWhizzer untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa di MTs Negeri 1 Kota Kediri**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
akil Dekan Bidang Akademi


Muhammad Walid, MA
9730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

0823 4092 9522

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 971/Un.03.1/TL.00.1/03/2025 12 Maret 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTs Negeri 1 Kota Kediri
di
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence Melalui Media Aplikasi QuizWhizzer untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri**

Lama Penelitian : April 2025 sampai dengan Juni 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ani Dhorifah,
Mekki, 12 Maret 2025
Wakil Dekan Bidang Akademik


Mhammad Walid, MA
08730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KEDIRI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KOTA KEDIRI
NSM: 121135710001 NPSN: 20583788
Jalan Raung Nomor. 87 Kota Kediri 64115 Telepon (0354) 773360
email: mtsn1kotakediri@gmail.com Website: mtsn1kotakediri.sch.id

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 764 /MTs.13.24.01/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARWAH, S.Pd
NIP : 196807142005011003
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala MTsN 1 Kota Kediri

Menerangkan bahwa :

Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Jurusan/Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

mahasiswa tersebut di atas benar – benar telah melaksanakan penelitian di MTsN 1 Kota Kediri pada tanggal 02 s.d 19 Mei 2025 dengan judul skripsi " Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence Melalui Media Aplikasi QuizWhizzer untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Mei 2025



Lampiran 4 Lembar Penilaian Validasi

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

ANGKET KETERAMPILAN KOLABORASI

Judul : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Artificial Intelligence* Melalui Media Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan *Collaborative Skill* Siswa Kelas VII Mts Negeri 1 Kota Kediri

Peneliti : Ani Dhorifah (210102110019)

Nama Validator : Rika Inggit Asmawati, M.A

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk pengisian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu sebagai validator instrumen penelitian
 2. Lembar penilaian ini terdiri dari indikator dan skala penelitian
 3. Pendapat dan saran penilaian dari Ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas kuesioner
 4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Ibu dapat memberikan tanda (✓) untuk setiap pendapat Ibu pada setiap kolom di bawah ini.
- 4 : Sangat Sesuai
3 : Sesuai
2 : Kurang Sesuai
1 : Tidak Sesuai

B. Penilaian Instrumen

No.	Aspek yang di Validasi	penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓

4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator Keterampilan Kolaborasi				M
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkap Keterampilan Kolaborasi yang dimiliki siswa				✓

C. Komentar dan Saran

.....
Sesuai anket di kelas

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Malang, 24 Februari 2025

Validator



Rika Inggit Asmawati, M.A

NIP. 198812062020122003

Lampiran 5 Angket Keterampilan Kolaborasi

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir dalam angket ini dan istilah dengan sungguh-sungguh sesuai dengan yang kamu alami.
2. Berilah tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
3. Kejujuran dalam pengisian angket ini sangat membantu dalam pengumpulan data.

Keterangan

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Setuju)

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan baik				
2.	Saya lebih suka bergurau dengan teman daripada mengerjakan tugas				
3.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				
4.	Saya berada dalam kelompok, selama kegiatan diskusi berlangsung				
5.	Saya memisahkan diri dengan teman sekelompok				
6.	Saya ikut bertanggung jawab terhadap selesainya tugas tepat waktu				
7.	Saya berusaha maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu				
8.	Saya berusaha untuk menemukan dan memberi jawaban atas permasalahan				
9.	Saya jarang menyampaikan ide saat berdiskusi				
10.	Saya memahami pendapat yang disampaikan oleh teman ketika berdiskusi				
11.	Saya tidak percaya diri untuk berbagi ide saat berdiskusi				
12.	Saya menerima pendapat yang disampaikan oleh anggota kelompok				

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
13.	Saya menyela pendapat anggota lain yang tidak sependapat dengan saya				
14.	Saya memberikan pendapat ketika diskusi berlangsung				
15.	Saya nyaman berteman dengan siapapun, tanpa membeda-bedakan				
16.	Saya memaklumi teman saya yang tidak bisa mengerjakan				
17.	Saya membantu setiap teman saya yang meminta bantuan				
18.	Kami membagi tugas kelompok secara adil				
19.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri tanpa mengajak teman lainnya				
20.	Saya mendapatkan tugas sesuai dengan kemampuan saya				

Lampiran 6 Lembar Penilaian Modul Ajar

INSTRUMEN PENILAIAN

MODUL AJAR

Nama Mahasiswa : Ani Dhorifah

NIM : 210102110019

Materi : Aktivitas Kehidupan Masyarakat Hindu Budha di Indonesia

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang Modul Ajar pada materi Interaksi Sosial
2. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penelitian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian berikut ini:
 - 4 : Sangat Sesuai
 - 3 : Sesuai
 - 2 : Kurang Sesuai
 - 1 : Tidak Sesuai
4. Apabila terdapat kekurangan pada Modul Ajar yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan Modul Ajar pada kolom yang telah disediakan.
5. Terimakasih banyak atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

B. Penilaian Instrumen

No.	Komponen Modul Ajar	Aspek yang di Nilai	penilaian			
			1	2	3	4
1.	Identitas penulis modul	Terdiri dari nama penyusun, tahun, institusi, jenjang sekolah, tingkat kelas dan alokasi waktu				✓
2.	Capaian pembelajaran	Capaian pembelajaran berupa				✓

		hasil akhir yang akan harus dipenuhi oleh siswa				
3.	Profil pelajar pancasila	Memiliki 5 elemen pancasila				✓
4.	Sarana dan prasarana	Memiliki alat dan bahan ajar dikegiatan pembelajaran				✓
5.	Target peserta didik	Memiliki beberapa target peserta didik yaitu : peserta didik reguler, peserta didik kesulitan belajar dan peserta didik dengan pencapaian tinggi				✓
6.	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat komponen model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu tatap muka				✓
7.	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai				✓
8.	Asesmen	Pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdiri dari asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik), selama pembelajaran (formatif) dan akhir pembelajaran (sumatif)				✓
9.	Refleksi	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan pembelajaran			✓	
10.	Materi	Kesesuaian materi disusun secara sistematis dan logis untuk mempermudah dan dapat dipahami siswa			✓	

11.	Media Pembelajaran	Memiliki media pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran				✓
-----	--------------------	---	--	--	--	---

C. Saran dan Komentar

- ① *Sesuaikan soal di kiri-kiri & modul ajar*
 - ② *Sesuaikan aspek di indikator*
-
-
-

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan:

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- Ⓔ *Layak digunakan dengan revisi*
- f. Tidak layak digunakan

Malang, 24 Februari 2025

Validator



Rika Inggit Asmawati, M.A

NIP. 198812062020122003

Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
Penyusun	: Ani Dhorifah
Instansi	: MTs Negeri 1 Kota Kediri
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema /Topik	: 03/ Aktivitas Kegiatan Ekonomi
Materi	: Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu Budha
Alokasi Waktu	: 120 menit (3 Jam Pertemuan)
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, bernalar kritis.
Sarana Prasarana	: Papan Tulis, LCD, Proyektor, Smart TV
Target Peserta Didik	: Reguler
Model Pembelajaran	: <i>Game Based Learning</i>
Mode Pembelajaran	: Tatap Muka
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia2. Peserta didik mampu mengidentifikasi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none">1. Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia2. Peserta didik mampu menganalisis masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none">▪ Menurut kalian, bagaimana agama Hindu-Budha bisa masuk ke Indonesia?▪ Bagaimana cara membedakan kerajaan yang berciri khas Hindu dan Budha?	

- Apakah kalian pernah melihat peninggalan sejarah Hindu-Budha?
- Apakah kalian pernah mengunjungi candi-candi di Indonesia?
- Apakah ditempat tinggalmu terdapat bangunan peninggalan Hindu-Budha?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
2. Guru memastikan kelas dengan kondusif
3. Guru mempersiapkan bahan tayang
4. Guru menyiapkan soal untuk quiz

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
2. Perwakilan peserta didik memimpin doa.
3. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pertemuan 1

Kegiatan Inti (95 Menit)

Langkah 1. Menentukan Game Sesuai Topik

1. Guru memilih game Quizwhizer.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
3. Guru membagikan lembar materi tentang proses masuknya Hindu-Budha di Indonesia kepada peserta didik

Langkah 2. Penjelasan Konsep

1. Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari
2. Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan

Langkah 3. Menyepakati Aturan Game

1. Guru dan peserta didik menyepakati bersama aturan permainan
2. Peserta didik disediakan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu

Langkah 4. Bermain Game

1. Guru membagi perwakilan setiap 1 kelompok menyebar ke kelompok lain
2. Perwakilan kelompok tersebut mempresentasikan materi yang dipelajari
3. Setiap kelompok menggunakan bantuan AI berupa ChatGPT untuk mencari lebih materi yang belum diketahui

4. Kelompok yang masih tersisa anggotanya, anggota lain membuat soal pertanyaan untuk diberikan kelompok lain
5. Setelah presentasi, semua peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing
6. Kemudian, kelompok satu dengan kelompok lainnya saling bertukar soal yang telah dibuat
7. Masing-masing kelompok bermain *Quizwhizzer* yang telah disediakan guru

Langkah 5. Membuat Rangkuman Pemahaman

1. Peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau pengalaman yang didapat dalam permainan
2. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil rangkuman

Langkah 6. Melakukan Refleksi

1. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak
2. Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait proses masuknya agama Hindu-Budha di masa lalu

Pertemuan 2

Kegiatan Inti (95 Menit)

Langkah 1. Menentukan Game Sesuai Topik

1. Guru memilih game Quizwhizer.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok
3. Guru membagikan lembar materi kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu kepada peserta didik

Langkah 2. Penjelasan Konsep

1. Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari
2. Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan

Langkah 3. Menyepakati Aturan Game

1. Guru dan peserta didik menyepakati bersama aturan permainan
2. Peserta didik disedikan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu

Langkah 4. Bermain Game

1. Guru membagi perwakilan setiap 1 kelompok menyebar ke kelompok lain
2. Perwakilan kelompok tersebut mempresentasikan materi yang dipelajari
3. Kelompok yang masih tersisa anggotanya, anggota lain membuat soal pertanyaan untuk diberikan kelompok lain
4. Setelah presentasi, semua peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing

5. Setiap kelompok menggunakan bantuan AI berupa ChatGPT untuk mencari lebih materi yang belum diketahui.
6. Kemudian, kelompok satu dengan kelompok lainnya saling bertukar soal yang telah dibuat
7. Masing-masing kelompok bermain *Quizwhizzer* yang telah disediakan guru

Langkah 5. Membuat Rangkuman Pemahaman

1. Peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau pengalaman yang didapat dalam permainan
2. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil rangkuman

Langkah 6. Melakukan Refleksi

1. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak
2. Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait aktivitas kehidupan masyarakat Hindu di masa lalu

Pertemuan 3

Kegiatan Inti (95 Menit)

Langkah 1. Menentukan Game Sesuai Topik

1. Guru memilih game Quizwhizer.
2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
3. Guru membagikan lembar materi kepada peserta didik

Langkah 2. Penjelasan Konsep

1. Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari
2. Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan

Langkah 3. Menyepakati Aturan Game

1. Peserta didik menyepakati aturan permainan yang sudah disampaikan guru
2. Peserta didik disediakan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu

Langkah 4. Bermain Game

1. Guru memberikan 5-10 menit pada setiap kelompok untuk mempresentasikan materi yang sudah dibagikan
2. Masing-masing kelompok melakukan presentasi dengan materi/tema yang sudah dibagikan guru
3. Kelompok lain diminta guru untuk memberikan soal tentang apa yang telah dipresentasikan
4. Setiap kelompok menggunakan bantuan AI berupa ChatGPT untuk mencari lebih materi yang belum diketahui

5. Masing-masing kelompok bermain game menggunakan *Quizwhizzer* diakhir presentasi

Langkah 5. Membuat Rangkuman Pemahaman

1. Peserta didik diminta untuk merangkum pengetahuan, pengalaman suatu hal didapatkan dari permainan *Quizwhizzer*
2. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil dari rangkuman tersebut

Langkah 6. Melakukan Refleksi

1. Guru dan peserta didik untuk saling melakukan apresiasi terhadap kelompok yang telah mendapatkan skor terbanyak
2. Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait aktivitas kehidupan masyarakat Hindu-Budha di masa lalu

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik
2. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa

F. ASESMEN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- Asesmen diagnostik: guru memberikan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan sebagai penguat siswa
- Asesmen sumatif: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan berdiskusi melalui penugasan *Quizwhizzer*
- Asesmen formatif: guru mengevaluasi hasil pembelajaran melalui tes tulis

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru

- Apakah guru menyemapaikan materi dengan penjelasan yang mudah dimengerti?
- Apakah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan?
- Apakah guru dapat mengelola kelas dengan tenang dan sabar?

Refleksi Peserta Didik

- Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik menguasai materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Budha?
- Apakah model yang digunakan ini dapat mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa yang kalian pahami setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi ini?

H. DAFTAR PUSTAKA

- N. Suparno dan T. D. Haryo Tamtomo. 2022. IPS untuk SMP/MTs kelas VII. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
- <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/755203-1673367085.pdf>
- <https://id.scribd.com/document/693995783/Modul-Ajar-Aktivitas-kehidupan-masyarakat-masa-Hindu-Buddha>
- <https://id.scribd.com/doc/150523284/Peninggalan-Sejarah-Hindu-Dan-Buddha>
- Noor, Muhammad Fahmi (2016) *Kerajaan Kutai Kartanegara Ing Martadipura dan peran raja dalam pengembangan agama Islam di Kerajaan Kutai abad ke-17 dan 18*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/9437>
- <https://www.tempo.co/hiburan/6-peninggalan-kerajaan-kutai-yang-perlu-diketahui-1170022>
- Huda, Wahyu Miftahul, dll (2020) Makalah kerajaan Tarumanegara, SMA Negeri 2 Natar Lampung Selatan. <https://id.scribd.com/document/443443011/MAKALAH-KERAJAAN-TARUMANEGARA>
- Arfan, Am'mar Abdullah (2023) *Kerajaan Singosari: Jejak Penting dalam Pemerintahan Pulau Jawa*. Jurnal Tamaddun, Vol. 11 Issue 2. IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Puspita, Della, dll (2019) Makalah Sejarah Kerajaan Majapahit, SMA Negeri 2 Muaro Jambi. <https://id.scribd.com/document/387099594/kerajaan-majapahit-rtf>
- <https://id.scribd.com/document/421850662/Soal-Sejarah-Kerajaan-Hindu-Budha>
- Poesponegoro, M, D., Notosusanto, N (2019)., *Sejarah Nasional Indonesia*., Edisi Pemuktakhiran-Balai Pustaka, Jakarta.

LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR PESERTA DIDIK

a. Teori-teori yang mendasari masuknya Hindu Budha ke Indonesia

Masuknya agama Hindu-Budha di Indonesia sangat berkaitan erat dengan hubungan dagang Indonesia dengan China dan India. Kedua negara yang menjalin hubungan dagang dengan Indonesia tersebut merupakan negara dengan pusat Hindu-Budha terbesar di Asia. Selat Malaka merupakan pusat jalur perdagangan laut internasional, sehingga banyaknya para pedagang Cina dan India singgah di wilayah Indonesia. Tak jarang para pedagang-pedagang tersebut juga menikahi penduduk Indonesia. Terdapat beberapa teori mengenai masuknya agama Hindu-Buddha ke Nusantara:

1. Teori Brahmana (keturunan para pendeta)

Menurut teori Brahmana yang dikemukakan oleh Jacob Cornelius van Leur, agama Hindu disebarkan ke Indonesia oleh kaum Brahmana. Para

brahmana datang ke Indonesia atas undangan kepala suku yang tertarik dengan agama Hindu. Setelah tiba di Indonesia para brahmana itu mengajarkan agama Hindu kepada para penguasa agar dipandang terhormat dan menyebarkannya kepada masyarakat. Teori ini didukung adanya peninggalan prasasti di Indonesia yang menggunakan bahasa Sanskerta dan huruf Pallawa yang hanya dikuasai oleh kaum brahmana.

2. Teori Ksatria (keturunan bangsawa)

Menurut Teori Ksatria, agama Hindu-Budha masuk ke Indonesia dibawa oleh para golongan ksatria dari India. Menurut Jean Louis Moens, para ksatria kalah perang dengan berbagai kelompok (kerajaan) di India Selatan, kemudian para ksatria melarikan diri ke Indonesia dengan membangun koloni-koloni (sekelompok penjajah) yang berkembang menjadi sebuah kerajaan yang bercorak Hindu-Budha. Hal ini, kerajaan tersebut menjadi pusat penyebaran agama dan budaya Hindu-Budha.

3. Teori Waisya (keturunan para pedagang)

Menurut teori Waisya pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia dibawa oleh golongan pedagang (waisya) India dan disebarkan melalui jalan damai. Teori Waisya dikemukakan oleh Nicolaas Johannes Krom. Menurut Nicolaas Johannes Krom, sebagian pedagang menetap di Indonesia kemudian menikah dengan penduduk asli Indonesia. Melalui pernikahan, pengaruh kebudayaan India menyebar dan berkembang dalam kehidupan masyarakat.

4. Teori Sudra (keturunan petani/orang biasa)

Menurut teori Sudra yang dikemukakan oleh Von van Faber, saat terjadinya peperangan di India golongan sudra menjadi orang buangan. Kemudian mereka meninggalkan India dengan mengikuti kaum waisya ke Indonesia. Dengan jumlah pengikut yang besar, diperkirakan golongan sudra berperan dalam penyebaran agama Hindu di Indonesia.

5. Teori Arus Balik

Teori yang dikemukakan oleh Frederik David Kan Bosch menyatakan bahwa proses masuknya Hindu-Budha ke Indonesia disebabkan karena banyak pemuda dari Indonesia yang belajar agama Hindu dan Buddha ke India. Kelompok pemuda kemudian belajar dan dididik oleh orang India di tempat belajar yang disebut *sanggha*. Setelah memperoleh ilmu, kemudian mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkan agama Hindu-Buddha kepada masyarakat Indonesia.

b. Kerajaan yang menganut kepercayaan Hindu-Budha di Indonesia

1. Kerajaan Hindu

Kerajaan Hindu adalah kerajaan-kerajaan yang sistem kepercayaan dan praktik keagamaannya didasarkan pada ajaran Hindu. Hindu adalah agama yang berasal dari India dengan ajaran yang berlandaskan pada kitab suci Weda dan memiliki kepercayaan terhadap banyak dewa (politeisme), seperti Dewa

Brahma, Wisnu, dan Siwa. Kerajaan Hindu di Indonesia memainkan peran penting dalam perkembangan budaya, politik, dan sosial pada masa lampau.

a) Kerajaan Kutai

1) Sejarah berdirinya

Kerajaan Kutai adalah Kerajaan Hindu yang paling tua di Indonesia. Kerajaan Kutai berdiri pada abad ke-5 M. kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai mahakam. Kutai todak terletak dijalur perdagangan internasional, akan tetapi kerajaan tersebut telah memiliki hubungan dagang dengan India dan sudah berkembang dari sejak awal. Salah satu menjadi bukti adanya kerajaan ini merupakan suatu peninggalan Hindu dan bahasa yang digunakan yaitu bahasa sanskerta. Dengan ditemukannya 7 buah yupa (prasasti berupa tiang batu) yang ditulis dengan huruf pallawa dan bahasa sanskerta yang berasal dari India. Yupa mempunyai 3 fungsi utama, yaitu sebagai prasasti, tiang pengikat hewan untuk upacara korban keagamaan, dan lambang kebesaran raja.

2) Sistem Pemerintahan

Dari tulisan yang tertera pada yupa nama Kundungga diperkirakan merupakan nama asli Indonesia, namun penggantinya seperti Aswawarman, Mulawarman itu menunjukkan nama yang diambil dari nama India dan upacara yang dilakukannya menunjukan kegiatan upacara agama Hindu. Nama Maharaja Kundungga oleh para ahli sejarah ditafsirkan sebagai nama asli orang Indonesia yang belum terpengaruh dengan nama budaya India. Sementara putranya yang bernama Asmawarman diduga telah terpengaruh budaya Hindu. Hal ini di dasarkan pada kenyataan bahwa kata Warman berasal dari bahasa Sanskerta. Kata tersebut digunakan untuk akhiran nama-nama masyarakat atau penduduk India bagian Selatan. Pada salah satu yupa tersebut, diketahui bahwa yang menjadi cikal bakal dari kerajaan kutai adalah kundungga, yang diteruskan kepada Aswawarman. Kemudian adapun pengganti dari Aswawarman yang memiliki putra sebanyak tiga orang yaitu Mulawarman. Pada zaman Mulawarman disitulah kerajaan kutai mencapai kejayaan tersebut.

3) Masa Kejayaan

Dalam prasasti Yupa disebutkan bahwa Mulawarman adalah raja yang dermawan dan pernah memberikan 20.000 ekor sapi sebagai sedekah kepada kaum Brahmana. Hal ini menunjukkan bahwa kerajaan ini makmur dan memiliki hubungan erat dengan ajaran Hindu. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Kutai Mulawarman, antara lain:

a. Kehidupan sosial

Golongan masyarakat kutai yang telah menguasai bahasa sanskerta dan dapat menulis huruf pallawa adalah golongn dari para brahmana.

Sedangkan, golongan Ksatria terdiri dari kerabata Raja Mulawarman. Pada masyarakat kutai sendiri merupakan suatu golongan penduduk yang masih menganut erat teguh suatu kepercayaan asli dari leluhur mereka yaitu Animisme dan Dinamisme. Mulawarman kemudian menjadi penganut agama Hindu Syiwa dan golongan para brahmana.

b. Kehidupan Politik

Sedemikian jauh, kudungga sendiri masih tetap mempertahankan ciri-ciri keindonesiaannya, dan itu sebabnya mengapa ia tidak dianggap sebagai pendiri keluarga raja. Sedangkan disimpulkan bahwa pengertian keluarga raja pada waktu tu terbatas kepada keluarga kerajaan yang telah menyerap budaya India di dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut prasasti yang ada, penyerapan budaya itu dimulai dari Aswawarman, anak kudungga menjadi raja, yang mempergunakan nama berbau India sebagai pengenalnya. Oleh karena itu, ia dianggap sebagai pendiri keluarga raja dan bukan kudungga.

c. Kehidupan Ekonomi

Adapun mata pencaharian yang utama dalam masyarakat zaman kerajaan kutai merupakan beternak sapi. Pada mata pencaharian yang lain ialah bercocok tanam dan lewat berdagang. ini dilihat dari letak kerajaan kutai berada ditepian sungai mahakam yang sangat subur sehingga cocok untuk pertanian.

4) Masa keruntuhan

Kerajaan Kutai runtuh pada tahun 1365 M setelah ditaklukkan oleh Kesultanan Kutai yang bercorak Islam. Raja Kutai yang bernama Maharaja Dharma Setia tewas dalam peperangan di tangan Raja Kutai Kartanegara ke-13, Aji Pangeran Anum Panji Mendapa. Bahwa Kutai Martadipura berbeda dengan Kerajaan Kutai kartanegara yang ibukotanya pertama kali berada di Kutai Lama (Tanjung Kute). Kutai Kartanegara ini yang disebutkan dalam sastra Jawa Negarakertagama. Kutai Kartanegara menganut ajaran Islam yang disebut Kesultanan Kutai Kartanegara.

5) Peninggalan Kerajaan

- a. Prasasti Yupa adalah Prasasti yang ditulis dengan huruf Pallawa dalam bahasa Sanskerta. Prasasti ini banyak memberikan informasi mengenai sejarah keluarga Kerajaan Kutai sebagai kerajaan tertua di Indonesia.
- b. Kura-kura emas merupakan persembahan dari seorang pangeran di Kerajaan China kepada Putri Sultan Kutai, Aji Bidara Putih. Kura-kura emas melambangkan hubungan diplomatik antara kerajaan kutai dan kerajaan china pada masalalu.
- c. Pedang Sultan Kutai merupakan pedang peninggalan sultan kutai dari abad ke-13 yang terbuat dari emas bertahtakan batu mulia.

- d. Kering Bukit kang merupakan keris peninggalan kerajaan Kutai. Keris ini ditemukan bersamaan dengan sang permaisuri di dalam sebuah gong yang terapung di atas batang bambu.
- e. Kalung Ciwa merupakan kalung digunakan sebagai perhiasan kerajaan dan dikenakan oleh raja dalam upacara pengangkatan raja baru.
- f. Ketopong Sultan merupakan mahkota raja dari Kerajaan Kutai yang terbuat dari emas dan memiliki berat 1,98 kg.

b) Kerajaan Tarumanegara

1) Sejarah berdirinya

Kerajaan Tarumanegara merupakan sebuah kerajaan yang berkuasa di wilayah pulau Jawa bagian barat pada abad ke 4-7 M. Kerajaan Tarumanegara menganut kepercayaan Hindu Wisnu yang didirikan oleh raja diraja Guru Jayasingawarman pada tahun 358 M, yang digantikan oleh anaknya Dharmayawarman pada tahun 382-395 M. Jayasingawarman dipusarkan ditepi sungai Gomati, sedangkan anaknya ditepi sungai Candrabaga. Kemudian setelah peninggalan Dharmayawarman, digantikan oleh anaknya Maharaja Purnawarman pada tahun 395-434 M. Berdasarkan isi dari prasasti Ciaruteun pada tahun 417 M ia memerintahkan penggalian/pembangunan terusan air sungai Gomati dan Candrabaga sepanjang 6112 tombak (sekitar 11 km). Setelah penggalian, sang Prabu mengadakan selamatan dengan menyedekahkan 1000 ekor sapi kepada kaum brahmana

2) Masa kejayaan

Kerajaan Tarumanegara mencapai masa kejayaan saat di perintah oleh Raja Purnawarman (raja ke-3 kerajaan Tarumanegara). Dimasa pemerintahan Purnawarman, luas wilayah Tarumanegara hampir setara dengan luas Jawa Barat saat ini. Selain itu, raja Purnawarman membangun berbagai infrastruktur yang mendukung perekonomian kerajaan. Salah satunya adalah sungai Gomati dan Candrabaga. Kedua sungai ini bertujuan untuk mencegah terjadinya banjir saat musim hujan, dan berperan penting dalam pengairan lahan pertanian sawah. Oleh karena itu, ia dianggap sebagai pemimpin pada masa kejayaan Kerajaan Tarumanegara. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Tarumanegara, antara lain:

a. Kehidupan politik

Catatan dari Fa-hien (sejarawan) mengatakan Tarumanegara mampu menciptakan stabilitas politik di wilayahnya. Kondisi itu dibuktikan dari laporannya tentang cukup majunya perekonomian kerajaan tersebut. Kuatnya pemerintahan dibuktikan adanya prasasti mengenai proyek penggalian saluran Gomati dan sungai Candrabaga.

b. Kehidupan Sosial

Prasasti tugu menyatakan bahwa raja Purnawarman memerintahkan rakyatnya untuk membangun saluran air sungai Gomati sepanjang 6122 tombak atau sekitar 12 km. Pembangunan ini digunakan sebagai sarana untuk mencegah banjir di saat musim hujan. Selain itu, digunakan sebagai irigasi pertanian serta sarana lalu-lintas pelayaran perdagangan antardaerah di Kerajaan Tarumanegara dengan dunia luar dan daerah sekitarnya.

c. Kehidupan Budaya

Dilihat dari teknik dan cara penulisan huruf-huruf dari prasasti yang ditemukan sebagai bukti kebesaran Kerajaan Tarumanegara, dapat diketahui bahwa tingkat kebudayaan masyarakat sudah tinggi. Selain sebagai peninggalan budaya, keberadaan prasasti tersebut menunjukkan telah berkembangnya kebudayaan tulis menulis di Tarumanegara.

3) Masa keruntuhan

Runtuhnya kerajaan tarumanegara tidak diketahui secara lengkap, karena prasasti yang ditemukan sebagian hanya menyampaikan berita saat pemerintahan raja Purnawarman dan sisanya belum dapat ditafsirkan secara lengkap. Tarumanegara mengalami masa pemerintahan 12 orang raja. Pada tahun 669 M, Linggawarman seorang raja Tarumanegara yang terakhir wafat dan digantikan oleh menantunya, Tarusbawa. Linggawarman sendiri mempunyai dua putri, yang sulung bernama Manasih menjadi istri Tarusbawa sari Kerajaan Sunda dan putri yang kedua bernama Sobakancana menjadi istri Dapuntahyang Sri Jatanasa pendiri kerajaan Sriwijaya. Secara otomatis, tahta kekuasaan Tarumanegara jatuh kepada menantunya dari putri sulungnya, yaitu Tarusbawa. Karena Tarusbawa pribadi lebih menginginkan untuk kembali ke kerajaannya sendiri, yaitu Sunda yang sebelumnya berada dibawah kekuasaan Tarumanegara. Pengalihan kekuasaan ini tidak disepakati oleh Kerajaan Galuh, yang akhirnya kerajaan tersebut memutuskan untuk memisahkan diri. Dengan begitu wilayah Kerajaan Tarumangera dibagi menjadi dua yaitu kerajaan sunda dan kerajaan Galuh dengan sungai Citarum sebagai pembatas.

4) Peninggalan Kerajaan Tarumanegara

a. Prasasti Ciaturetun (Ciampea, Bogor)



b. Prasasti Jambu/Pasir koleangkak



c. Prasasti Kebon Kopi (kampung Muara Hilir, Cibungbulang)



d. Prasasti Tugu (Tugu, Jakarta)



e. Prasasti Pasir Awi (Pasir Awi, Bogor)



f. Prasasti Muara Cianten (Muara Cianten, Bogor)



c) Kerajaan Kediri

1) Sejarah berdirinya

Kerajaan Kediri atau Panjalu adalah kerajaan terletak di wilayah Jawa Timur yang berdiri pada tahun 1042-1222. Kerajaan Kediri berpusat di kota Daha sekitar kota Kediri sekarang. Kerajaan Kediri salah satu kerajaan yang bercorak Hindu. Pada tahun 963 M raja Airlangga memerintahkan membagi kerajaan menjadi dua bagian. Pembagian

kerajaan ini bertujuan agar keduanya tidak terjadi pertikaian. Kedua kerajaan tersebut adalah Jenggala (Singhasari) yang beribukota Kahuripan dan panjalu (Kediri) dengan beribukota di Daha, dimana keduanya dibatasi oleh Gunung Kawi dan Sungai Brantas. Hal itu dibuktikan dengan adanya Prasasti Mahaksubya (1289 M), Kitab Negarakertagama (1365 M), dan kitab Calon Aarang (1540 M).

Pada akhir November 1042, Airlangga terpaksa membelah wilayah kerajaannya, karena kedua putaranya bersaing untuk memperebutkan Tahta. Putra yang bernama Sri Samarawijaya mendapatkan kerajaan bagian barat yaitu Panjalu, dan putra yang bernama Mapanji Garasakan mendapatkan kerajaan bagian Timur yaitu Janggala. Berdasarkan Prasasti yang ditemukan bahwa masing-masing kerajaan ini saling merasa berhak atas seluruh tahta Airlangga, sehingga terjadilah peperangan antar saudara. Dalam prasasti Malenga bahwa Panjalu telah dikuasi oleh Jenggala dan diabadikanlah nama Raja Mapanji Garasaka (1042-1052 M). Ia memakai lambang Kerajaan Airlangga, yaitu Garuda Mukha.

Pada peperangan tersebut telah dimenangkan oleh Janggala, tetapi pada perkembangan selanjutnya Panjalu/Kediri yang memenangkan peperangan dan menguasai seluruh tahta Airlangga. Dengan demikian berdirilah Kerajaan Kediri dengan bukti yang menjelaskan kerajaan tersebut melalui prasasti dan kitab-kitab sastra. Hasil karya dari kerajaan ini yaitu kitab Kakawin Bharatayudha yang ditulis oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh yang menceritakan tentang kemenangan kerajaan Panjalu atas Janggala.

2) Masa Kejayaan

Dari awal berdirinya, ada 8 raja kerajaan Kediri yang memerintah diantaranya Sri Jayawarsa, Sri Brameswara, Prabu Jayabaya, Sri Sarwaswara, Sri Aryeswara, Sri Gandra, Sri Kameswara dan Sri Kertajaya. Pada masa kejayaan kerajaan Kediri dipimpin oleh Prabu Jayabaya yang telah menaklukkan hampir seluruh Jawa, bahkan Sumatra. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Tarumanegara, antara lain:

a. kehidupan Politik

kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahannya Jayabaya. Saat itu wilayah kekuasaan Kediri meliputi seluruh bekas wilayah kerajaan Medang Kamulan. Selama menjadi raja Kediri, Jayabaya berhasil kembali menaklukkan Jenggala yang sempat memberontak ingin memisahkan diri dari Kediri. Keberhasilannya tersebut diberitakan dalam Prasasti Hantang yang berangka tahun 1135. Prasasti ini membuat Panjalu Jayati yang artinya Panjalu Menang. Prasasti tersebut dikeluarkan sebagai piagam pengesahan anugerah dari

Jayabaya untuk pendudukesanya Hantang yang setia pada Kediri selama perang melawan Jenggala.

b. Kehidupan Agama

Masyarakat Kediri memiliki kehidupan agama yang sangat religius. Mereka menganut ajaran agama Hindu Siwa. Hal ini terlihat dari berbagai peninggalan arkeolog yang ditemukan di wilayah Kediri yakni berupa arca-arca di Candi Gurah dan Candi Tondowongso. Para penganut Hindu Siwa menyembah dewa Siwa, karena mereka mempercayai bahwa Dewa Siwa dapat menjelma menjadi Maheswara, Dewa Maha Guru, dan Makala. Salah satu pemujaan yang dilakukan pendeta adalah dengan mengucapkan mantra yang disebut dengan mantra Catur Dasa Siwa atau empat belas wujud Siwa.

c. Kehidupan Ekonomi

Perekonomian di Kediri bertumpu pada sektor pertanian dan perdagangan. Sebagai kerajaan agraris, Kediri memiliki lahan pertanian yang baik di sekitar Sunai Brantas. Pertanian menghasilkan banyak beras dan menjadikannya komoditas utama perdagangan. Selain beras, barang-barang yang diperdagangkan di Kediri antara lain emas, perak, kayu cendana, rempah-rempah, dan pinang.

d. Kehidupan Sosial Budaya

Berdasarkan kedudukannya dalam pemerintahan, masyarakat kerajaan Kediri dibedakan menjadi tiga golongan sebagai berikut:

- 1) Golongan masyarakat pusat (kerajaan), yaitu masyarakat yang terdapat dalam lingkungan raja dan beberapa kaum kerabatnya serta kelompok pelayannya.
- 2) Golongan masyarakat thani (daerah), yaitu masyarakat yang terdiri atas para pejabat atau petugas pemerintahan wilayah thani
- 3) Golongan masyarakat nonpemerintah, yaitu masyarakat yang tidak mempunyai kedudukan dan hubungan dengan pemerintah secara resmi.

Kehidupan budaya kerajaan Kediri terutama dalam bidang sastra berkembang pesat. Pada masa pemerintah Jayabaya kitab Bharatayuda berhasil digubah oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh. Selanjutnya pada masa pemerintahan Kameswara muncul Kitab Smaradhana yang ditulis oleh Mpu Dharmaja serta kitab Lubdaka dan Wertasancaya yang ditulis oleh Mpu Tanakang. Dan pada masa pemerintahan Kertajaya terdapat Pujangga bernama Mpu Monaguna yang menulis kitab Sumantsantaka dan Mpu Triguna yang menulis kitab Kresnayana.

3) Masa keruntuhannya

Raja Kertajaya yang disebut Dandang Gendhis, pada masa pemerintahan beliau, menurut dari kitab Pararaton serta Negarakertagama,

pada tahun 1222 raja Kertajaya sedang berbeda pendapat dengan para brahmana. Pertentangan itu disebabkan Kertajaya dianggap telah melanggar adat dan memaksa kaum brahmana menyembahnya sebagai Dewa. Sehingga terjadi selisih paham diantara keduanya.

Kemudian para brahmana itupun akhirnya meminta bantuan pada Tumapel, yang merupakan wilayah bawahan kediri. Wilayah tersebut saat itu dipimpin oleh Ken Arok. Akhirnya Ken Arok melakukan penyerangan pada kerajaan kediri dan berhasil menguasainya, maka dari sini lah menjadi akhir dari keberadaan kerajaan kediri.

4) Peninggalan Kerajaan kediri

Adapun sumber sejarah kerajaan kediri berasal dari beberapa prasasti dan berita asing sebagai berikut:

- a. Prasasti Sirah Keting (1104 M), yang memuat tentang pemberian hadiah tanah kepada rakyat desa oleh raja Jayawarsa
- b. Prasasti yang ditemukan di Tulungagung dan Kertosono, yang berisi masalah keagamaan, diperkirakan berasal dari raja Bameswara tahun 1117-1130 M.
- c. Prasasti Ngantang (1135 M), yang menyebutkan tentang raja Jayabaya yang memberikan hadiah kepada rakyat Desa Ngantang sebidang tanah perdikan yang bebas dari pajak.
- d. Prasasti Jaring (1181 M), berisi tentang raja Gandra memberikan sejumlah nama hewan, seperti keb, waruga dan tikus finada.
- e. Prasasti kamulan (1194 M), yang berisi tentang pada masa pemerintahan raja Kertajaya, kerajaan kediri telah berhasil mengalahkan orang yang memusuhi istana di Katang-katang.

d) Kerajaan Singhasari

1) Sejarah Berdirinya

Kerajaan Singosari Adalah sebuah Kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M terletak di daerah Singosari, Kabupaten Malang. Nama resmi Kerajaan Singosari sendiri sesungguhnya ialah Kerajaan Tumapel. Menurut Kitab Nagarakretagama, ketika pertama kali didirikan tahun 1222, ibu kota Kerajaan Tumapel bernama Kutaraja.

Menurut Kitab Pararaton, Tumapel semula hanya sebuah daerah bawahan Kerajaan Kediri. Ketika itu yang menjabat sebagai akuwu (setara jabatan Camat jaman sekarang) Tumapel saat itu adalah Tunggul Ametung. Ia dibunuh oleh ken arok yang merupakan pengawalnya, karena terpicat oleh kecantikan istri akuwu Tunggul Ametung yaitu Ken Dedes. Ken Arok membunuh tunggul Ametung dengan sebilah keris buatan Mpu Gandring, dimana keris tersebut bekum selesai dibuat, akan tetapi Ken Arok tidak sabar untuk meminang Ken Dedes maka direbutlah keris itu dari tangan Mpu Gandring dan sang Mpu akhirnya dibunuh dengan menggunakan keris tersebut.

Ken Arok berkududukan sebagai akuwu (bupati) di Tumapel menggantikan Tunggal Tumapel yang dibunuhnya. Sebelumnya, Tumapel berdiri dalam pengaruh Kerajaan Kediri. Karena terdapat perseteruan antara raja kadiri melawan kaum brahmana, lalu para brahmana menggabungkan diri dan mendukung Ken Arok memimpin pemberontakan terhadap pemerintahan Kertajaya, yang saat itu memerintah Kediri. Melalui keberhasilan dalam memimpin pemberontakan tersebut, Ken Arok tidak hanya membebaskan Tumapel dari kekuasaan Kerajaan Kediri, tetapi juga mengukuhkan penguasaannya atas Kediri dan mendirikan sebuah kerajaan baru yang dikenal sebagai Kerajaan Singosari.

2) Sistem Pemerintahan

kekuasaan raja-raja Kerajaan Singosari dijelaskan dalam Kitab Pararaton, selalu diwarnai pertumpahan darah yang dilatari balas dendam. Ken Arok mati dibunuh Anusapati (anak tirinya). Anusapati mati dibunuh Tohjaya (anak Ken Arok dari selir). Tohjaya mati akibat pemberontakan Ranggawuni (anak Anusapati), Hanya Ranggawuni yang digantikan Kertanagara (putranya) secara damai.

Sistem pemerintahan Singosari memberikan wawasan yang saling berkaitan dengan keadaan saat ini. Prinsip-prinsip yang mendasari pemerintahan Kerajaan Singosari tetap relevan dalam pemikiran tentang tata kelola negara dan kepemimpinan saat ini. Konsep cinta kepada tanah air, dedikasi dalam melayani rakyat, dan upaya sungguh-sungguh dalam mencapai kemakmuran masih menjadi aspek penting dalam sistem pemerintahan yang berhasil. Dengan demikian, sistem pemerintahan Kerajaan Singosari memberikan pandangan yang berharga tentang bagaimana prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan dalam konteks pemerintahan modern guna mencapai kesejahteraan rakyat dan kesuksesan negara.

3) Masa Kejayaan

Kertanagara adalah raja terakhir dan raja terbesar dalam sejarah Singhasari. Ia adalah raja yang mengalihkan wawasannya ke luar Jawa. Pada tahun 1275 M ia mengirimkan Ekspedisi Pamalayu untuk menjadikan Sumatera sebagai benteng pertahanan dalam menghadapi ekspansi bangsa Mongol. Pada saat itu penguasa Sumatra adalah kerajaan Dharmasraya, dengan dikirimkan abukti arca Amoghapasa yang dari Kertanagara sebagai tanda persahabatan antara keduanya.

Pada tahun 1284 M, Kertanagara mengadakan ekspedisi menaklukan Bali. Kemudian, pada tahun 1289 M Kaisar Kubilai Khan mengirim utusan ke Singhasari meminta agar Jawa mengakui kedaulatan Mongol. Namun, permintaan tersebut ditolak tegas oleh Kertanagara. Ditulis dalam kitab Negarakertagama bahwa daerah luar Jawa yang berada dibawah Singhasari yaitu Melayu, Bali, Pahang, dan Gurun.

4) Masa Keruntuhan

Kerajaan Singhasari sibuk mengirimkan angkatan perangnya ke luar Jawa akhirnya mengalami kerpos dibagian dalam. Pada tahun 1292 terjadi pemberontakan Jayakatwang bupati Gelanggang yang merupakan sepupu, ipar sekaligus besan dari Kertanegara sendiri. Dalam serangan itu Kertanegara mati terbunuh. Setelah runtuhnya Singhasari, Jayakatwang menjadi raja dan membangun ibu kota baru di kerajaan Kadiri. Riwayat kerajaan Tumapel-Singhasari pun berakhir.

5) Peninggalan Kerajaan Singhasari

Kerajaan Singhasari meninggalkan banyak bukti sejarah, yaitu:

- a. Candi Kidal, Pembangunan candi ini sebagai bentuk penghormatan atas jasa Anusapati, yakni raja yang kedua Kerajaan Singhasari. Arsitektur pada candi ini kental dengan berbagai budaya Jawa Timuran.
- b. Candi Singhasari, Candi satu ini berbentuk bujur sangkar yang berlokasi di Desa Candi Candirenggo, Singasari, Malang dan menjadi tempat persemayaman Raja Kertanegara. Candi ini terdiri dari tingkat bawah yang tingginya sekitar 2 m dengan kaki tinggi, tubuh ramping, dan atap bentuknya limas.
- c. Candi Jawi, Pembangunan Candi Jawi sekitar abad ke-13 berlokasi di Desa Wates, Prigen, Pasuruan. Pada Kitab *Negarakertagama*, Candi Jawi ini didirikan atas perintah Kertanegara sebagai lokasi ibadah bagi umat Siwa-Budha.
- d. Candi Jago, Arsitektur candi ini disusun seperti teras punden berundak. Candi ini cukup unik, pada bagian atasnya tersisa sebagian karena menurut pendapat setempat tersambar petir. Relief-relief Kunjarakarna dan Pancatantra dapat ditemui di candi ini. Dengan keseluruhan bangunan ini tersusun atas bahan batu andesit.
- e. Candi Sumberawan, satu-satunya stupa yang ditemukan di Jawa Timur yang berjarak 6 km dari candi Singhasari. Candi ini merupakan peninggalan kerajaan Singhasari yang digunakan oleh umat Budha pada waktu itu.
- f. Arca Dwarapala, berbentuk monster dan ukurannya besar. Menurut penjaga sejarah ini, Arca Dwarapala adalah pertanda masuk ke wilayah Kotaraja, tetapi hingga saat ini tidak ditemukan secara pasti.
- g. Prasasti Manjusri, merupakan manuskrip yang dipahatkan pada bagian belakang Arca Manjusri bertarikh 1343 pada mulanya ditempatkan di Candi jago dan sekarang tersimpan di Museum Nasional Jakarta.

e) Kerajaan Majapahit

1) Sejarah Berdirinya

Majapahit adalah sebuah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur yang berdiri sekitar tahun 1293-1550 M. Setelah runtuhnya Kerajaan Singhasari, Singhasari berada dibawah kekuasaan raja Kadiri Jayakatwang dan berakhirlah riwayat kerajaan Singhasari. Salah seorang keturunan sekaligus menantu dari raja Kertajaya penguasa Singhasari yaitu Raden Wijaya, ia berusaha untuk merebut kembali kekuasaan nenek moyangnya dari Jayakatwang. Ia adalah anak Dyah Lembu Tal, cucu Mahisa Campaka atau Narasinghamurti. Jadi, ia masih keturunan Ken Arok dan Ken Dedes secara langsung. Sumber kesusastraan yaitu kitab Pararaton dan beberapa kitab Kidung, menyebutkan bahwa ia kawin dengan 2 putri raja, serta dumber dari kitab Nagarakertagama yaitu ia kawin dengan 4 putri raja Kertanegara. Pada waktu pasukan Jayakatwang dari Kadiri menyerang Singhasari, Wijaya ditunjuk oleh raja Kertanegara untuk memimpin pasukan Singhasari melawan pasukan Kadiri yang datang dari sebelah utara, tapi ternyata serangan yang lebih besar justru dilancarkan dari Selatan. Maka, ketika Raden Wijaya kembali ke Istana, ia melihat Istana kerajaan Singhasari hampir habis dilalap api dan mendengar Kertanegara telah terbunuh bersama pembesar-pembesar lainnya. Akhirnya ia melarikan diri bersama sisa pasukannya yang masih setia dan dibantu penduduk desa Kudadu. Setelah merasa aman ia pergi ke Madura meminta perlindungan dari Aryawiraraja, yang kemudian mengusulkan agar Wijaya dapat diterima menyerahkan diri kepada Jayakatwang di Kadiri. Wijaya akhirnya mendapat kepercayaan penuh dari raja Jayakatwang, sehingga pada waktu Wijaya minta daerah hutan Tarik untuk dibuka menjadi desa, dengan dalih akan dijadikan pertahanan terdepan dalam menghadapi musuh yang menyerang melalui sungai Brantas, dan permintaan tersebut dikabulkan oleh raja. Daerah tersebut Tarik dengan bantuan Aryawiraraja, menjadi desa dengan nama Majapahit. Berkat bantuan Aryawiraraja, ia menghadiahkan daerah Tarik kepadanya.

Ketika tentara Mongol datang ke Jawa untuk menyerang pulau Jawa yang dipimpin Shih-Pi, Ike-Mise, dan Kau Hsing dengan tujuan menghukum Kertanegara, karena Kertanegara sudah wafat dan situasi itu dimanfaatkan Raden Wijaya untuk bekerja sama menyerang Jayakatwang. Setelah Jayakatwang terbunuh, tentara Mongol berpesta pora merayakan kemenangannya. Kesempatan itu dimanfaatkan oleh Raden Wijaya untuk berbalik melawan tentara Mongol, sehingga tentara Mongol terusir dari Jawa dan pulang ke negerinya. Pada tahun 1293 Raden Wijaya menobatkan dirinya menjadi raja Majapahit dan bergelar Sri Kertajaya Jayawardhana.

2) Masa Kejayaan dan Sistem pemerintahan

Raden Wijaya memerintah Majapahit selama kurang lebih 16 tahun (1293-1309). Kemudian berturut-turut kerajaan Majapahit diperintah oleh Prabu Jayanegara pada tahun (1309-1328) dan Tribuwanattunggadewi (1328-1350) serta Hayam Wuruk (1350-1389).

Dibawah pemerintahan Hayam Wuruk, kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan dan kebesarannya. Wilayah kekuasaan Majapahit hampir meliputi seluruh nusantara, karena Majapahit sering digelar sebagai negara nasional kedua, setelah kerajaan Sriwijaya. Masa pemerintahan ini, Majapahit juga memiliki sistem pemerintahan dan Birokrasi sangat baik, dimana raja merupakan penjelmaan dari Dewa dan memegang Otoritas Politik Tertinggi. Sistem Birokrasi pemerintahan Majapahit. Pada sistem Birokrasi, raja dibantu oleh pejabat birokrasi dalam menjalankan pemerintahan. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Majapahit, antara lain:

a. Sistem Sosial Budaya

Kebudayaan Majapahit tertuang pada kitab Nagarakertagama karangan Mpu Prapanca pada tahun 1365. Yang mana luas wilayah kerajaan Majapahit luasnya hingga wilayah Semenanjung Indochina, sehingga pada setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda-beda tanpa meninggalkan ciri khasnya dalam bentuk bangunan berupa candi yang terbuat dari batu bata merah. Selain itu, dalam bidang seni budaya juga berkembang pesat, terutama seni sastra. Karya seni sastra ini dihasilkan pada masa zaman awal Majapahit. Disamping seni sastra, seni bangunan juga berkembang pesat. Berbagai macam candi didirikan dengan ciri khas Jawa Timur, misalnya Candi Panataran, Candi Tigawangi, Candi Surawana, Candi Jabung, dan Gapura Bajang Ratu.

b. Sistem Perekonomian

Majapahit merupakan negara agraris dan sekaligus negara perdagangan. Pajak dan denda dibayarkan dalam uang tunai. Ekonomi Jawa telah sebagian mengenal mata uang sejak abad ke-8 pada masa kerajaan Medang yang menggunakan butiran dan keping uang emas dan perak. Sekitar tahun 1300, pada masa pemerintahan raja pertama Majapahit, sebuah perubahan moneter penting terjadi. Keping uang dalam negeri diganti dengan uang “kepeng” yaitu keping uang tembaga impor dari China. Pada November 2008 sekitar 10.388 keping koin China kuno seberat sekitar 50 kg digali dari halaman belakang seorang penduduk di Sidoarjo.

3) Masa keruntuhan

Berita tradisi menyebutkan, bahwa kerajaan Majapahit runtuh pada tahun saka 1400 (1478 M) dan saat keruntuhannya tersebut dilambangkan dengan candrasengkala ‘sirna-ilang-kertining-bumi’ (serat kanda) yang

dikemukakan bahwa raja Kertabhumi telah merebut kekuasaan Majapahit dari tangan Bhre Pandan Salas dengan menyingkirkannya dari Kadaton pada tahun 1468 M. Akan tetapi, pada tahun 1478 kekuasaan atas takhta kerajaan Majapahit ini dapat direbut kembali dari tangan Bhre Kertabhumi oleh Dyah Ranawijaya, anak Bhre Pandan Salas, dengan mengadakan penyerangan Majapahit. Dalam penyerangan ke Majapahit yang dilancarkan oleh Dyah Ranawijaya itu Bhre Kertabhumi gugur di Kadaton, maka tersimpulah candrasengkala (1400 saka). Akan tetapi, para penulis tradisi telah menguburkan kenyataan-kenyataan sejarah tersebut dengan mengatakan bahwa kerajaan Majapahit telah runtuh pada tahun saka 1400 (1478 M) karena serangan tentara Demak, yang dipimpin oleh Raden Patah.

Dengan demikian, penguasaan Majapahit oleh Demak itu tidaklah terjadi pada tahun saka 1400 (1478 M), dan bukan pula dilakukan oleh Raden Patah terhadap Prabu Brawijaya Kertabhumi. Penguasaan Majapahit oleh Demak itu dilakukan oleh Adipati Unus, anak raden Patah sebagai tindakan balasan terhadap Girindrawarddhana Dyah Ranawijaya yang telah mengalahkan neneknya, Bhre Kertabhumi.

4) Peninggalan Kerajaan Majapahit

- a. Kitab Negarakertagama, karangan Mpu Prapanca yang bercerita tentang seluk beluk kerajaan Majapahit, mulai dari sejarah pembangunannya, perjalanan, hingga daerah kekuasaan Majapahit yang tersebar hingga ke luar negeri.
- b. Candi Tikus, candi ini digunakan sebagai tempat mandi raja dan upacara-upacara tertentu di kolam-kolam candi.
- c. Candi Penataran, menjelaskan tentang pembangunan Candi Penataran yang diketahui dikeluarkan oleh Raja Hayam Wuruk saat melakukan kirab di wilayah Jawa Timur.
- d. Kitab Sutasoma, berisi tentang kehidupan beragama di Kerajaan Majapahit yang menjadi asal mulanya sebuah slogan yang menjadi salah satu semboyan persatuan Indonesia “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu.
- e. Candi Jabung, menurut kitab Pararaton, candi ini merupakan tempat pemakaman Bhre Gundal salah satu keluarga kerajaan.
- f. Candi Bajangratu atau Gapura Bajangratu, awalnya candi ini digunakan sebagai pintu gerbang kerajaan, tetapi setelah raja Jayanegara wafat, candi ini beralih fungsi menjadi bangunan suci untuk memperingati wafatnya Jayanegara yang disebut telah kembali ke dunia Wisnu.
- g. Prasasti Kudadu, menceritakan Raden Wijaya yang dibantu oleh Rama Kudadu dalam pelarian dari ancaman Jayakatwang yang telah membunuh raja Kertanagara dari kerajaan Singhasari.

2. Kerajaan Budha

a) Kerajaan Siwijaya

1) Sejarah Berdirinya

Kerajaan Sriwijaya merupakan salah satu kerajaan maritim terbesar di Asia Tenggara berdiri pada abad ke 7-13 M. Ibukota berada ditepi Sungai Musi dipalembang, Sumatra Selatan. Berdasarkan sumber catatan I-Tsing, kerajaan Sriwijaya sudah ada sejak tahun 671 M. Isi dari prasasti Kedukan Bukit pada tahun 682 menyebutkan bahwa Dapunta Hyang merupakan pemimpin atau raja pada saat itu.

Selain itu, terdapat bukti lain seperti prasasti Kota Kapur pada tahun 686 menyebutkan bahwa kerajaan Sriwijaya telah menguasai wilayah seperti Lampung, Belitung, Sumatera Selatan dan pulau Bangka. Adapun isi lain yang menceritakan tentang ekspedisi militer ke Bhumi Jawa (Pulau Jawa) yang bertujuan untuk melakukan penaklukan terhadap kerajaan yang ada.

2) Sistem pemerintahan

Dalam menjalankan pemerintahan, raja dibantu oleh sejumlah pejabat seperti mahapatih, panglima angkatan laut, dan pejabat daerah yang mengurus wilayah-wilayah kekuasaan Sriwijaya. Sebagai kerajaan maritim yang menguasai jalur perdagangan di Asia Tenggara, Sriwijaya menerapkan sistem pemerintahan yang terpusat untuk memastikan stabilitas politik dan ekonomi. Pajak dari pedagang serta upeti dari daerah taklukan menjadi sumber utama pendapatan kerajaan. Selain itu, Sriwijaya juga menjalin hubungan diplomatik dengan kerajaan lain, termasuk Dinasti Tang di Tiongkok dan kerajaan-kerajaan di India, guna memperkuat posisinya sebagai pusat perdagangan dan penyebaran agama Buddha di kawasan tersebut. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Tarumanegara, antara lain:

a. Kehidupan Ekonomi

Sriwijaya berhasil menguasai selat Malaka yang menjadi pusat perdagangan di Asia Tenggara. Didukung dengan letaknya yang strategis dijalur perdagangan India-Cina. Penguasaan Sriwijaya atas selat Malaka mempunyai arti penting terhadap perkembangannya sebagai kerajaan maritim sebab banyak kapal-kapal asing yang singgah untuk menambah persediaan pembekalan makan dan minum untuk melanjutkan aktivitas perdagangan. Maka dari itu, Sriwijaya mendapatkan keuntungan yang besar.

b. Kehidupan Sosial dan Budaya

Masyarakat Sriwijaya dalam mengembangkan bahasa komunikasinya, yaitu melalui dunia perdagangan. Kemungkinan bahasa Melayu Kuno

telah digunakan sebagai bahasa pengantar terutama dengan para pedagang dari Jawa Barat, Bangka, Jambi, dan Semenanjung Malaysia. Penduduk Sriwijaya juga bersifat terbuka dalam menerima berbagai kebudayaan yang datang. Salah satunya dengan mengadopsi kebudayaan India, seperti nama-nama India, adat istiadat, serta tradisi dalam agama Hindu. Oleh karena itu, Sriwijaya pernah menjadi pusat pengembangan ajaran Budha di Asia Tenggara.

c. Kehidupan Politik

Sriwijaya merupakan kerajaan besar dan masyhur. Selain mendapatkan julukan sebagai Kerajaan Nasional, Sriwijaya juga mendapatkan julukan kerajaan Maritim disebabkan armada lautnya yang kuat. Perluasaan wilayah dilakukan dengan menguasai Tulang Bawang (Lampung), Kedah, Pulau Bangka, Jambi, Tanah Genting Kra dan Jawa (Kaling dan Mataram Kuno).

3) Masa Kejayaan

Setiap kerajaan pasti mengalami masa keemasan. Berdasarkan buku Sejarah Nasional Indonesia jilid II disitu dijelaskan bahwa Sriwijaya mengalami masa kejayaan saat Raja Balaputradewa berkuasa. Kerajaan Sriwijaya melakukan hubungan baik dengan kerajaan dari India. Dalam prasasti Nalanda disebutkan bahwa Raja Dewapala Dewa menghadiahkan sebidang tanah untuk mendirikan sebuah biara untuk para pendeta Sriwijaya yang belajar agama Budha di India. Selain itu, Sriwijaya juga menjadi pusat pendidikan dan pengembangan agama Budha di Asia Tenggara dan memiliki lokasi yang strategis membuat rute jalur laut dimanfaatkan sebagai salah satu pemasukan ekonomi, setiap kapal lewat akan dikenai biaya bea cukai.

4) Masa Kemunduran

Berikut terdapat beberapa keruntuhan kerajaan Sriwijaya, antara lain:

- a. Akibat serangan dari India, sat itu yang menjadi raja kerajaan Sriwijaya adalah Sri Sundamani Warmadewa. Serangan tersebut berhasil melemahkan kerajaan Sriwijaya.
- b. Melemahnya Sriwijaya karena terjadi ekspedisi besar-besaran ke semenanjung Malaya yang diperintahkan oleh raja kertanegara.
- c. Munculnya kerajaan Islam baru, yaitu Samudera Pasai yang membuat melemahnya kerajaan Sriwijaya.
- d. Serangan pada tahun 1023 dan 1030, serangan tersebut berhasil menawan raja Sriwijaya.
- e. Serangan dari kerajaan Majapahit pada tahun 1477, yang mengakibatkan kerajaan Sriwijaya takluk.

5) Peninggalan Kerajaan Sriwijaya

Berikut ini terdapat beberapa peninggalan kerajaan Sriwijaya, antara lain:

- a. Palas Pasemah, prasasti ini berisi 3 kalimat yang menggunakan bahasa Melayu Kuno
- b. Hujung Langit, prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya kedua ini, dibuat sekitar tahun 997 M, yang berisi kisah pemberian tanah oleh raja Shima
- c. Kota Kapur, prasasti ini berisi tentang kutukan bagi siapa saja yang membantah sang raja dan struktur pemerintahan kerajaan
- d. Talang Tuo, prasasti ini berisi tentang kumpulan doa-doa bekas peninggalan kerajaan Sriwijaya
- e. Kedukan Bukit, prasasti yang berisi tentang kisah seorang utusan dari kerajaan Sriwijaya yang melakukan perjalanan menggunakan perahu, dan berhasil menaklukkan daerah lain
- f. Telaga Batu, prasasti ini berisi tentang kutukan bagi siapa saja yang berbuat jahat dalam kehidupan masyarakat kerajaan Sriwijaya
- g. Leiden, prasasti ini berisi tentang hubungan baik antara Dinasti Sailendra kerajaan Sriwijaya dengan Dinasti Chola

b) Kerajaan Mataram Kuno

1) Sejarah Berdirinya

Kerajaan Mataram Kuno adalah kerajaan yang bercorak Hindu. Namun, pada masa pemerintahan dinasti Syailendra Wangsa, kerajaan Mataram kuno beralih menjadi kerajaan yang bercorak Budha.

Kerajaan berdiri pada tahun 32 Masehi (654 Saka) berdasarkan pada prasasti Canggal yang bertuliskan angka tahun tersebut. Isi dari prasasti ini juga menyebutkan mengenai pembangunan lingga oleh Raja Sanjaya yang kemungkinan besar sebagai penanda berdirinya kembali kerajaan setelah menakhluakkan musuh dengan gelar Sri Maharaja Rakai Panangkaran. Pada masa pemerintahan Sanjaya, berdiri pula sebuah kerajaan baru di Jawa Tengah yaitu Dinasti Syailendra yang beragama Budha. Perkembangan kekuasaan Dinasti tersebut di bagian Selatan Jawa Tengah yang menggeser kedudukan Dinasti Sanjaya yang beragama Hindu hingga ke bagian tengah Jawa Tengah. Akhirnya untuk memperkuat kedudukan masing-masing, kedua Dinasti sepakat bergabung, dengan cara menikahkan putra putri mereka. Yang mana putri Pramodharwani dari pihak Syailendra dan Rakai Pikatan dari pihak Sanjaya, hal ini dibuktikan adanya Prasasti di Candi Plaosan Lor. Secara bentuk, Candi Plaosan memiliki struktur menjulang tinggi yang merupakan ciri khas peninggalan agama Hindu sedangkan pada bagian bawahnya memiliki struktur dasar lebar yang merupakan ciri dari peninggalan agama Buddha. Kedua unsur agama pada Candi Plaosan menunjukkan bahwa perbedaan agama bukan menjadi masalah dalam berkehidupan dengan damai.

2) Sistem Pemerintahan

Kerajaan ini mengalami perpindahan pusat kekuasaan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur, dengan berbagai dinasti yang memerintah, seperti Wangsa Sanjaya, Syailendra, dan Isyana. Adapun beberapa aspek kehidupan yang dapat kita perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kerajaan Mataram Kuno, antara lain:

a. Aspek Politik

Pada awalnya, kerajaan ini dipimpin oleh Wangsa Sanjaya yang menganut agama Hindu. Raja Sanjaya, pendiri kerajaan, dikenal sebagai pemimpin yang bijaksana dan berhasil memperluas wilayah kekuasaan. Kemudian, muncul Wangsa Syailendra yang menganut agama Buddha dan memerintah di wilayah selatan Jawa Tengah. Kedua wangsa ini sempat berkuasa secara bersamaan, namun dengan wilayah dan pengaruh yang berbeda.

Perpindahan pusat kekuasaan ke Jawa Timur terjadi pada masa pemerintahan Mpu Sindok, pendiri Wangsa Isyana. Perpindahan ini diduga akibat letusan Gunung Merapi yang dahsyat atau ancaman dari Kerajaan Sriwijaya. Mpu Sindok kemudian mendirikan ibu kota baru di wilayah Jawa Timur dan melanjutkan pemerintahan Kerajaan Medang dengan dinasti baru.

b. Aspek Ekonomi

Perpindahan pusat kekuasaan ke Jawa Timur terjadi pada masa pemerintahan Mpu Sindok, pendiri Wangsa Isyana. Perpindahan ini diduga akibat letusan Gunung Merapi yang dahsyat atau ancaman dari Kerajaan Sriwijaya. Mpu Sindok kemudian mendirikan ibu kota baru di wilayah Jawa Timur dan melanjutkan pemerintahan Kerajaan Medang dengan dinasti baru.

c. Aspek Sosial

Struktur sosial Kerajaan Mataram Kuno dipengaruhi oleh ajaran Hindu dan Buddha. Sistem kasta diterapkan, terdiri dari Brahmana (pendeta), Ksatria (prajurit dan bangsawan), Waisya (pedagang dan petani), dan Sudra (pekerja). Namun, dalam praktiknya, mobilitas sosial cukup fleksibel, terutama dengan adanya pengaruh ajaran Buddha yang menekankan kesetaraan. Dan Masyarakat Mataram Kuno dikenal hidup rukun dan damai. Gotong royong menjadi nilai penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan pertanian dan pembangunan infrastruktur seperti candi dan sistem irigasi.

d. Aspek Budaya

Budaya Kerajaan Mataram Kuno sangat kaya dan beragam, mencerminkan perpaduan antara tradisi lokal dengan pengaruh Hindu dan Buddha. Seni arsitektur mencapai puncaknya dengan pembangunan candi-candi megah seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan.

Kedua candi ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai pusat kebudayaan dan pendidikan.

3) Masa Kejayaan

Kerajaan Mataram Kuno mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Sanjaya dari dengan gelar Rakai Mataram Sang Ratu Sanjaya. Di era ini, Kerajaan Mataram Kuno berhasil menjadi pusat pembelajaran agama Hindu.

Sementara itu, dari Dinasti Syailendra yang beragama Budha, raja terkenal Kerajaan Mataram Kuno adalah Rakai Watukura Dyah Balitung, anak dari Rakai Kayuwangi. Ia memerintah dari tahun 882-898 dan memberikan cukup banyak peninggalan penting.

4) Masa keruntuhan

Runtuhnya Kerajaan Mataram Kuno bermula dari persaingan Rakai Pikatan dari Sanjaya dan Balaputradewa dari Sailendra yang selanjutnya berkembang menjadi persaingan antara Mataram Kuno dan Sriwijaya secara turun-temurun. Sebetulnya perseteruan kedua kerajaan ini dilatarbelakangi oleh kepentingan politis untuk memegang kawasan Selat Malaka. Perseteruan itu berlanjut saat Kerajaan Mataram Kuno (Medang) dipimpin oleh Dinasti Isyana, dimana pasukan Sriwijaya melancarkan serangan ke Jawa. Pertempuran selanjutnya pecah di Anjukladang atau sekitar Nganjuk (Jawa Timur). Di masa pemerintahan Dharmawangsa Teguh, pasukan dari Mataram giliran menyerbu ibu kota Sriwijaya tetapi dapat dibendung. Akhirnya, pada tahun 1016, ibu kota Mataram kembali digempur oleh pasukan Aji Wurawari dari Lwaram atau sekutu Sriwijaya dan kali ini serangan tersebut tidak mampu dimentahkan, sehingga istana Mataram Kuno runtuh dan menewaskan Dharmawangsa. Inilah penanda berakhirnya Kerajaan Mataram Kuno.

5) Peninggalan Kerajaan Mataram Kuno

- a. Prasasti Canggal, menceritakan tentang endirian Lingga (lambang Syiwa) di desa Kunjarakunja oleh Raja Sanjaya. Selain itu, diceritakan bahwa yang menjadi raja sebelumnya adalah Sanna yang digantikan oleh Sanjaya anak Sannaha (saudara perempuan Sanna)
- b. Prasasti Kalasan, peninggalan Wangsa Sanjaya di tahun 778 M. Prasasti ini ditemukan di desa Kalasan, Yogyakarta, ditulis dalam huruf Pranagari (India Utara) dan bahasa Sansekerta.
- c. Prasasti Klurak, ditulis dengan bahasa Sanskerta berisi tentang pembuatan Arca manjusri oleh raja Indra yang bergelar Sri Sanggramadananjaya.
- d. Prasasti Mantyasih, ditulis dengan bahasa Jawa Kuno pada tahun 907 M. berisi tentang silsilah raja-raja Mataram yang mendahului Bality yaitu Raja Sanjaya, Rakai Panangkanan, Rakai panunggalan,

Rakai warak, Rakai Garung, Rakai Pikatan, Rakai Watukura Dyah Balitung. Maka dari itu, prasasti Mantyasih disebut dengan prasasti Belitung.

- e. Candi Borobudur, mencerminkan keagungan dan kejayaan yang diresmikan oleh raja Samaratungga dengan kisah-kisah kehidupan Budha dan ajaran-ajaran Budha
- f. Candi Prambanan, menceritakan kebesaran keberagaman agama, khususnya sebagai bagian dari kerajaan Mataram Kuno. Candi ini mencakup sejumlah besar kuil yang memuliakan tiga dewa Hindu yaitu Syiwa, Wisnu, Brahma
- g. Candi Sewu, mencerminkan keindahan seni arsitektur pada masa kerajaan Mataram Kuno. Candi ini juga menjadi bukti keberlanjutan pengaruh agama Budha
- h. Candi Mendur, merupakan bukti kekayaan seni dan kebudayaan pada masa kerajaan Mataram Kuno yang memancarkan ketenangan dan keagungan
- i. Candi Pawon, menciptakan kompleks religius yang mencerminkan kearifan dan keberlanjutan agama Budha pada masa itu

c) Kerajaan Kalingga

1) Sejarah Berdirinya

Kalingga berasal dari kata kalinga, nama sebuah kerajaan di India Selatan, yang didirikan oleh sekelompok orang lain dari India yang berasal dari orissa, mereka melarikan diri karena daerah orissa dihancurkan oleh Maharaja Asoka. Dikutip dari catatan sejarah manuskrip, prasasti, cerita rakyat setempat, dan kronik sejarah Tiongkok. Ratu Shima merupakan ratu yang memimpin kerajaan Kalingga. Catatan Tiongkok menjelaskan kerajaan ini didirikan pada abad 6-7 M yang terletak di kawasan pekalongan dan jepara. Ibukota dari kerajaan Kalingga adalah keling (jepara), bahasa yang digunakan yaitu melayu kuna sanskerta, agama yang dianut Budha, karena agama Budha berkembang pesat pada saat itu, bahkan pendeta cina datang ke keling dan tinggal selama 3 tahun.

Ratu dikenal sangat adil dan bijaksana. Karena kondisi kerajaan sangat tentram dan aman. Hukum ditegakkan tanpa pandang bulu, seperti memotong tangan seseorang yang terbukti sudah mencuri. Rakyatnya dikenal sangat pandai dalam membuat bunga kelapa dan minuman keras. Mata perdagangan kerajaan ini adalah gading gajah, cula badak, kulit penyu, perak dan emas.

2) Sistem pemerintahan

Ratu sangat berkaitan dengan kerajaan Galuh. Parwati, putri dari Maharani Shima menikah dengan Mandiminnya, putra mahkota dari kerajaan Galuh. Pangeran ini pun akhirnya naik tahta sebagai raja kedua kerajaan Galuh. Shima mempunyai cucu yang dikenal sebagai Sanaha.

Cucunya ini kemudian menikah dengan Bratasena, sang raja ketiga Kerajaan Galuh. Bratasena dan Sanaha mempunyai keturunan bernama Sanjaya. Kelak Sanjaya menjadi raja kerajaan Galuh dan kerajaan Sunda. Dia memerintah kerajaan tersebut sejak 723-732 M. ketika Ratu Shima meninggalkan dunia pada 732 M, Ratu Sanjaya diangkat sebagai penggantinya. Sehingga dia memerintah kerajaan Kalingga Utara. Kelak kerajaan ini dikenal sebagai Bumi Mataram yang dibuktikan adanya Dinasti Wangsa Sanjaya dikawasan Mataram kuno.

3) Masa Kejayaan

Masa kejayaan kerajaan Kalingga terjadi pada masa kepemimpinan ratu Shima sejak 674-732 M. kejujuran dan keadilan sangat dijunjung tinggi, dengan penggunaan hukum yang sangat tegas, seperti memotong tangan bagi siapa saja yang terbukti mencuri.

Kaling di Jepara merupakan ibukota kerajaan Kalingga. Kawasan ini dikenal sangat subur, sehingga rakyatnya banyak mengandalkan dunia pertanian sebagai mata pencaharian, bahkan perdagangan hasil buminya sampai ke negeri Tiongkok.

4) Masa keruntuhan

Pada masa keemasan kerajaan Kalingga tidak berlangsung lama. Sejak ratu Shima meninggal dunia dan tahtanya dimiliki keturunannya, mulailah terjadi tanda-tanda kehancuran. Puncaknya kala terjadi serangan dari kerajaan Sriwijaya melalui perebutan jalur perniagaan dan rakyatnya harus mengungsi ke pedalaman pulau Jawa.

5) Peninggalan Kerajaan Kalingga

Peninggalan kerajaan Kalingga sangat terbatas. Catatan sejarah dari zaman Dinasti Tang dan I-Tsing menjadi rujukan utamanya. Selain itu, para ahli juga mengungkapkan keberadaan kerajaan ini dari berbagai peninggalan seperti Prasasti, Arca, dan Candi. Berikut sejumlah peninggalan yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

- a. Prasasti Tukmas, menuliskan tentang keberadaan mata air jernih dan ukiran-ukiran yang menggambarkan kepercayaan agama Siwa
- b. Prasasti Sojomerto, yang menerangkan keadaan keluarga dari kerajaan Kalingga. Dapunta Sailendra tertulis sebagai pendiri dari kerajaan tersebut. dapat disimpulkan bahwa kerajaan ini berasal dari keturunan Dinasti Sailendra, penguasa dari kerajaan Mataram Kuno.
- c. Prasasti Upeti, menerangkan adanya kampung upit, yang dibebaskan dari pajak atau daerah perdikan.
- d. Candi Angin, menurut para ahli, kemungkinan candi ini dibangun sebelum adanya candi Borobudur. Candi ini diprediksi dibangun sebelum masuknya kebudayaan Hindu-Budha melebur dengan kebudayaan masyarakat Jawa. Karena tidak terdapat ornamen Budha-Hindu pada candi tersebut.

- e. Candi Bura, saat ditemukannya candi ini, bangunannya sudah luluh lantak. Bura dalam bahasa Jawa artinya hancur lebur. Dilihat dari gaya bangunan dan arsiteknya, candi ini dibangun sekitar abad 9 M bercorak kebudayaan Budha.

c. Peninggalan kerajaan pada masa Hindu-Budha di Indonesia

Kebudayaan Hindu Buddha sudah masuk ke Indonesia sejak lama Terjadinya akulturasi budaya antara budaya Hindu Buddha dari India dengan kebudayaan asli nusantara menghasilkan jejak peninggalan kerajaan Hindu Buddha. Beberapa kebudayaan yang dibawa cukup beragam, mulai dari agama dan kepercayaan, pemerintahan, hingga bangunan dan kesenian. Diantaranya peninggalan dari kerajaan Hindu-Budha:

1) Candi

Candi adalah bangunan suci yang dibangun sebagai tempat ibadah atau peringatan bagi raja dan dewa. Candi-candi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai simbol kemegahan dan spiritualitas. Contohnya adalah Candi Borobudur, yang merupakan candi Buddha terbesar di dunia dan mencerminkan ajaran kosmologi Buddha melalui struktur bertingkatnya. Selain itu, ada Candi Prambanan, kompleks candi Hindu yang dipersembahkan untuk Trimurti: Brahma, Wisnu, dan Siwa. Candi-candi lain seperti Candi Sewu, Candi Mendut, dan Candi Penataran juga menjadi bukti kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara.

2) Prasasti

Prasasti adalah dokumen yang ditulis di atas batu, logam, atau material lainnya untuk mencatat berbagai peristiwa penting. Contohnya adalah Prasasti Yupa dari Kerajaan Kutai di Kalimantan Timur mencatat ritual keagamaan Hindu dan menjadi bukti tertua keberadaan kerajaan Hindu di Indonesia. Di Jawa Barat, Prasasti Ciaruteun dari Kerajaan Tarumanegara berisi jejak kaki Raja Purnawarman sebagai simbol kekuasaan dan perlindungan. Prasasti Nalanda yang berasal dari masa Kerajaan Sriwijaya mencatat hubungan kerajaan ini dengan pusat pembelajaran agama Buddha di India, menunjukkan pentingnya peran Nusantara dalam jaringan internasional pada masa itu.

3) Kitab

Kitab adalah karya sastra, berisi ajaran moral, filosofi, kisah epik, dan panduan kehidupan. Contohnya adalah Kakawin Arjunawiwaha, karya Mpu Kanwa dari masa Kerajaan Kediri, yang menggambarkan nilai-nilai Hindu melalui kisah Mahabharata. Kitab Sutasoma, karya Mpu Tantular dari masa Kerajaan Majapahit, mengandung ajaran toleransi yang dirangkum dalam konsep "Bhinneka Tunggal Ika," yang berarti "Berbeda-beda tetapi tetap satu." Kitab-kitab ini tidak hanya memperkaya tradisi sastra, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai luhur yang masih relevan hingga kini.

4) Arca dan patung

Arca dan patung adalah karya seni yang merepresentasikan dewa-dewi atau tokoh-tokoh penting dalam agama Hindu dan Buddha. Contohnya adalah Arca Prajnaparamita dari masa Singasari, yang melambangkan dewi kebijaksanaan dalam agama Buddha. Patung Siwa Mahadewa dari Candi Prambanan adalah representasi penting dalam tradisi Hindu. Patung-patung ini sering ditemukan di candi atau sebagai bagian dari situs keagamaan, mencerminkan fungsi spiritual dan estetika yang tinggi.

5) Keagamaan dan Tradisi

Sistem keagamaan dan tradisi menjadi warisan yang penting. Seperti upacara keagamaan dengan penyembahan dewa-dewa Hindu atau meditasi Buddha yang menjadikan bagian dari kehidupan masyarakat kerajaan. Selain itu, tradisi seni seperti wayang kulit yang mengambil cerita dari epik Ramayana dan Mahabharata, merupakan bukti bagaimana nilai-nilai Hindu-Buddha menyatu dengan budaya lokal. Sistem kasta yang diterapkan dalam masyarakat kerajaan juga mencerminkan pengaruh dari tradisi Hindu.

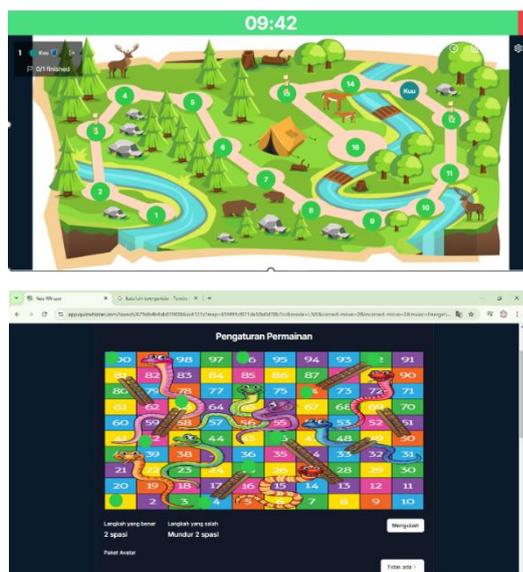
B. MEDIA PEMBELAJARAN

➤ Siswa menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint dan Aplikasi *Quizwhizzer* terkait Kehidupan masyarakat agama Hindu-Budha pada masa lalu.

➤ 1) Powerpoint



2) Aplikasi *Quizwhizzer*



C. EVALUASI PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

Pertanyaan-pertanyaan Quis sebagai berikut:

1. Teori Brahmana menyatakan bahwa agama Hindu-Budha masuk ke Indoensia dibawa oleh pendeta dari India. apa alasan utama yang mendukung teori ini?
 - a. **Para brahmana diundang oleh raja-raja di Nusantara**
 - b. Brahmana adalah kasta tertinggi yang ditugaskan untuk berdagang
 - c. Brahmana menyebarkan agama secara terorganisir dari india ke Indoensia
 - d. Brahmana melarikan diri karena konflik politik di India
2. Teori Ksatria menyatakan bahwa agama hindu-Budha dibawa ke Indoensia melalui?
 - a. Rakyat biasa yang mencari lahan pertanian
 - b. Pendeta yang melakukan perjalanan ke Nusantara
 - c. **Para prajurit atau bangsawan yang melarikan diri dari konflik di India**
 - d. Para pedagang yang singgah di Indonesia
3. Menurut Teori Ksatria, penyebaran agama Hindu-Budha terjadi karena perdagangan rempah-rempah.
 - a. True
 - b. **False**
4. Teori Waisya menekankan peran para pedagang dalam menyebarkan agama Hindu-Budha dibuktikan dengan adanya?
 - a. **Temuan jalur perdagangan aktif antara India dan Nusantara**
 - b. Pedagang Waisya sering mendirikan kerajaan di Nusantara
 - c. Pedagang Waisya membawa guru agama dari India
 - d. Pedagang selalu memonopoli agama Hindu-Budha
5. kaum sudra tidak memiliki pengaruh besar dalam penyebaran agama Hindu-Budha.(dibuat pernyataan)
 - a. **True**
 - b. False
6. Masuknya agama Hindu Budha ke Nusantara disimpulkan dalam beberapa teori, salah satunya adalah teori Waisya, dalam teori ini menjelaskan bahwa...
 - a. Agama Hindu Budha disampaikan oleh golongan prajurit yang melakukan pelarian akibat kalah dalam berperang
 - b. Pedagang menyebarkan agama dengan cara menyampaikan kitab Veda
 - c. **Agama Hindu Budha dibawa oleh golongan pedagang**
 - d. Penyebaran agama Hindu Budha tidak memahami kitab Veda
7. perhatikan argumen berikut!
 - 1) Agama Hindu bukan agama yang demokrasi, karena urusan keagamaan menjadi monopoli kaum Brahmana.

2) Prasasti Indonesia yang pertama berbahasa Sanskerta, sedangkan di India sendiri bahasa itu hanya digunakan dalam kitab suci dan upacara keagamaan.

Argumen tersebut didefinisikan dari teori....

- a. Ksatria
 - b. Arus Balik
 - c. Waisya
 - d. Brahmana**
8. Negara yang memiliki hubungan erat perdagangan dengan Indonesia yang mempengaruhi masuknya agama Hindu-Budha ke Nusantara?
- a. Jepang dan Tiongkok
 - b. India dan Cina**
 - c. Arab dan Mesir
 - d. Persia dan Mesir

Pertemuan ke-2

Pertanyaan-pertanyaan Quis sebagai berikut:

1. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah? dan siapakah raja yang paling terkenal pada masa puncak kejayaan kerajaan tersebut?
 - a. Kerajaan Kutai dan Raja Kudungga
 - b. kerajaan Majapahit dan Raja Jayabaya
 - c. kerajaan kutai dan Raja Mulawarman**
 - d. Kerajaan Kutai dan Raja Aswawarman
2. Dalam sumber kerajaan Kutai ditemukan beberapa nama yang dianggap sebagai raja dari kerajaan Kutai, pernyataan berikut yang benar dari raja-raja dikerajaan Kutai adalah?
 - a. Mulawarman menjadi raja karena jasa-jasanya memajukan kerajaan Kutai
 - b. Kudungga merupakan raja pertama
 - c. Purnawarman merupakan raja terbesar
 - d. Aswawarman merupakan pembentuk keluarga raja**
3. Dilihat dari letaknya, Kutai sangat strategis karena terletak di jalur aktivitas pelayaran dan perdagangan yaitu selat malaka yang merupakan jalur perdagangan China dan India.
 - a. Benar**
 - b. Salah
4. Bukti-bukti yang menunjukkan adanya kerajaan Tarumanegara adalah ditemukannya beberapa Prasasti. Prasasti yang menunjukkan agama yang dianut dari kerajaan Tarumanegara terdapat dalma prasasti?
 - a. Prasasti tugu yang menyebut penggalian sungai Gomati
 - b. Prasasti Jambu yang menyebutkan kegagahan raja Purnawarman
 - c. Prasasti Muara Cianten yang dipahatkan dalam bentuk “aksara ikal” yang menyerupai sulu-sulur

d. Prasasti Ciaruteun yang menyebutkan kaki Purnawarman serupa kaki Dewa Wisnu

5. Kerajaan Kadiri merupakan kerajaan yang maju dalam bidang ekonomi, komoditas diperdagangan pada masa kerajaan Kadiri adalah
 - a. Sutra, gading, perkakas, mahoni
 - b. Sutra, emas, mahoni, gading
 - c. Emas, perak, gading, kayu cendana**
 - d. Gading, kemenyan, kayu cendana
6. Raja terakhir dari kerajaan Kadiri yang memiliki sifat sombong dan berani melanggar adat adalah?
 - a. Jayengrana
 - b. Samaratungga
 - c. Kertajaya**
 - d. Jayanegara
7. Singhasari merupakan kerajaan yang besar dengan berbagai macam latar belakang, berikut yang merupakan gambaran keadaan agama pada masa Singhasari adalah?
 - a. Terjadi banyak pertentangan akibat perbedaan penganut agama antara Hindu dan Budha
 - b. Agama Hindu dan Budha berkembang dengan baik bahkan menjadi bentuk Syiwa-Budha**
 - c. Perbedaan agama yang dianut antara raja dan rakyat menjadi Singhasari lebih Multikultural
 - d. Masuknya agama Islam menguatkan kerajaan Singhasari
8. Salah satu tujuan utama Ken Arok membunuh Tunggul ametung yaitu karena terpicat oleh kecantikan Ken Dedes yang tidak lain adalah istri dari Tunggul Ametung.
 - a. Benar**
 - b. Salah
9. Raden Wijaya adalah seorang raja yang membawa Kerajaan Majapahit pada masa kejayaan.
 - a. Benar
 - b. Salah**
10. Sumpah Palapa yang diucapkan Mahapatih Gaja Mada tahun 1331 bertujuan untuk mempersatukan seluruh wilayah Nusantara di bawah kekuasaan Majapahit.
 - a. Benar**
 - b. Salah

Pertemuan ke-3

Pertanyaan-pertanyaan soal sebagai berikut:

1. Sebuah kerajaan Hindu Budha yang terdapat di Palembang diketahui dari prasasti-prasasti yang ditemukan, salah satunya menyebutkan kekuatan armada laut yang dimiliki kerajaan Sriwijaya, terdapat dalam prasasti?
 - a. **Prasasti Kota Kapur**
 - b. Prasasti Telaga Batu
 - c. Prasasti Talang Tuo
 - d. Prasasti Kedukan Bukit

2. Majunya kerajaan Sriwijaya dibuktikan dengan luasnya daerah kekuasaan dari kerajaan Sriwijaya. Faktor-faktor yang menjadi penyebab majunya kerajaan Sriwijaya adalah sebagai berikut...
 - 1) Terletak di tepi sungai Mahakam
 - 2) Runtuhnya kerajaan Funan di Vietnam
 - 3) Memiliki pelabuhan yang menjadi jalur perdagangan internasional
 - 4) Didukung oleh armada laut yang kuat
 - 5) Melakukan ekspedisi untuk mengalahkan kerajaan-kerajaan lain

Tunjukkan faktor-faktor penyebab majunya kerajaan Sriwijaya?

 - a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. **3 dan 4**
 - d. 1,2, dan 3

3. Perhatikan opsi-opsi berikut ini.
 - 1) Banyak daerah kekuasaan yang lepas dari Sriwijaya
 - 2) Terdapat bencana alam
 - 3) Keadaan alam sekitar Sriwijaya yang banyak berubah
 - 4) Berada di tepi sungai Musi yang menjadi jalur perdagangan internasional

Tunjukkan faktor-faktor penyebab mundurnya kerajaan Sriwijaya...

 - a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. **1,2, dan 3**

4. Kerajaan Sriwijaya awalnya berpusat di Muara Takus, Riau, kemudian dipindahkan ke muara Sungai Batang Hari, Jambi.
 - a. Benar
 - b. **Salah**

5. Pada kerajaan Mataram Kuno terdapat dua dinasti yang memerintah secara bersamaan, salah satu dari dinasti tersebut menganut agama Hindu dan berkuasa di daerah Jawa Tengah bagian utara, dinasti tersebut adalah?
 - a. Dinasti Isyana
 - b. Dinasti Syailendra
 - c. **Dinasti Sanjaya**

d. Dinasti Mataram

6. Gambar dibawah ini merupakan salah satu peninggalan kerajaan mataram kuno yang dibangun pada abad ke-9 adalah...



- a. Candi Borobudur
b. Candi Sewu
c. Candi Prambanan
d. **Candi Mendut**
7. Kerajaan Mataram Kuno yang awalnya terletak di Jawa Tengah kemudian dipindahkan ke Jawa Timur pada masa pemerintahan Mpu Sindok, hal ini dikarenakan...
- a. **Setelah terjadi bencana alam berupa letusan gunung dan menghindari serangan dari Sriwijaya**
b. Pemindahan kekuasaan kepada dinasti isyana sehingga
c. Kedatangan Mpu Sindok untuk berkuasa penuh atas kerajaan Mataram Kuno
d. Adanya pertempuran dari Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra
8. Pada masa kejayaan kerajaan Kalingga dipimpin oleh seorang ratu yang sangat jujur, adil, dan tegas dalam menegakkan hukum, seperti memotong tangan bagi siapa saja yang terbukti mencuri. Siapakah ratu tersebut?
- a. Ratu Suhita
b. Prabu Wasumurti
c. **Ratu Shima**
d. Prabu Wasukawi
9. Kerajaan kalingga sebelum pindah ke wilayah Jawa Timur, karena serangan dari kerajaan Sriwijaya dan ditimpa bencana gunung meletus, kerajaan ini bertempat di wilayah Jawa Tengah dengan kabupaten apa?
- a. Pati
b. **Jepara**
c. Kudus
d. Demak
10. Secara umum candi-candi sebagai peninggalan kerajaan Hindu Buddha memiliki corak tertentu, perbedaan antara Candi Hindu dan Buddha yang benar adalah...

	Hindu	Budha
a.	Candi Borobudur	Candi Prambanan

	b.	Bentuknya tambun	Berbentuk ramping	
	c.	Bahan dari batu bata	Bahan dari batu alam	
	d.	Sebagai tempat pemujaan dan makam raja	Sebagai tempat pemujaan	

MODUL AJAR KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
Penyusun	: Ani Dhorifah
Instansi	: MTs Negeri 1 Kota Kediri
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema /Topik	: 03/ Aktivitas Kegiatan Ekonomi
Materi	: Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu Budha
Alokasi Waktu	: 120 menit (3 Jam Pertemuan)
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, bernalar kritis.
Sarana Prasarana	: Papan Tulis, LCD, Proyektor, Smart TV
Target Peserta Didik	: Reguler
Model Pembelajaran	: Konvensial
Mode Pembelajaran	: Tatap Muka
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia2. Peserta didik mampu mengidentifikasi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha di Indonesia	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none">1. Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu Budha di Indonesia2. Peserta didik mampu menganalisis masyarakat pada masa Hindu Budha di Indonesia	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none">▪ Menurut kalian, bagaimana agama Hindu-Budha bisa masuk ke Indonesia?▪ Bagaimana cara membedakan kerajaan yang berciri khas Hindu dan Budha?▪ Apakah kalian pernah melihat peninggalan sejarah Hindu-Budha?▪ Apakah kalian pernah mengunjungi candi-candi di Indonesia▪ Apakah ditempat tinggalmu terdapat bangunan peninggalan Hindu-Budha?	

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia 2. Guru memastikan kelas dengan kondusif 3. Guru menyiapkan bahan tayang 4. Guru menyiapkan latihan soal
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pendahuluan (15 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Perwakilan peserta didik memimpin doa. 3. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
Pertemuan ke 1
Kegiatan Inti (95 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi apersepsi dengan menanyakan terkait peninggalan kebudayaan Hindu-Budha 2. Peserta didik diberi pertanyaan oleh guru terkait masuknya agama Hindu-Budha ke Indonesia 3. Guru memberikan penjelasan terkait materi kehidupan masyarakat Hindu-Budha pada masa lalu 4. Guru membuat kelompok kecil yang terdiri 1 kelompok 2 orang 5. Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi terkait materi kehidupan masyarakat Hindu-Budha pada masa lalu 6. Peserta didik diminta untuk menuliskan hasil diskusi dilembar kerja siswa 7. Guru mendorong peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi 8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan 9. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas hasil diskusi 10. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari
Pertemuan ke 2
Kegiatan Inti (95 Menit)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya “siapa yang tau apa kerajaan tertua di Indonesia, dan buktinya apa?” 2. Guru memperlihatkan gambar kerajaan-kerajaan Hindu 3. Siswa diminta untuk mengamati gambar yang telah disediakan guru

<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan sejarah kerajaan Hindu di Indonesia beserta peninggalannya 5. Guru membagi semua siswa menjadi 5 kelompok 6. Siswa mencari kelompoknya sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan 7. Siswa diminta untuk membaca pelajaran sesuai materi 8. Guru memberikan kertas yang berisi kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia 9. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di lembar kerja dengan cara berdiskusi 10. Setiap siswa harus memberikan ide 11. Setelah selesai, perwakilan kelompok maju mengumpulkan hasil jawaban, dan guru mulai bertanya kepada setiap kelompok 12. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan, maka ia akan mendapatkan poin. Sedangkan, kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan, maka poin yang ia dapat akan dilemparkan kepada kelompok lain yang bisa menjawab.
<p>Pertemuan ke 3</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait sejarah kerajaan Budha 2. Siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru 3. Guru menjelaskan materi mengenai sejarah kerajaan Budha di Indonesia 4. Guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami 5. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang belum dipahami 6. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal 7. Siswa mengerjakan latihan soal 8. Setelah siswa selesai mengerjakan, guru mengoreksi latihan setiap siswa
<p>Kegiatan Penutup (10 Menit)</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 2. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa
<p>F. ASESMEN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen diagnostik: guru memberikan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan sebagai penguat siswa • Asesmen sumatif: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan berdiskusi melalui penugasan lembar kerja siswa • Asesmen formatif: guru mengevaluasi hasil pembelajaran melalui tes tulis
<p>G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK</p>
<p>Refleksi Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apakah guru menyampaikan materi dengan penjelasan yang mudah dimengerti?

- Apakah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan?
- Apakah guru dapat mengelola kelas dengan tenang dan sabar?

Refleksi Peserta Didik

- Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik menguasai materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Budha?
- Apakah metode yang digunakan ini dapat mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa yang kalian pahami setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi ini?

H. DAFTAR PUSTAKA

- N. Suparno dan T. D. Haryo Tamtomo. 2022. IPS untuk SMP/MTs kelas VII. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
- <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/755203-1673367085.pdf>
- <https://id.scribd.com/document/693995783/Modul-Ajar-Aktivitas-kehidupan-masyarakat-masa-Hindu-Buddha>
- <https://id.scribd.com/doc/150523284/Peninggalan-Sejarah-Hindu-Dan-Buddha>

LAMPIRAN

A.

- Siswa menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint dan lembar kerja siswa terkait Kehidupan masyarakat agama Hindu-Budha pada masa lalu.

1) Powerpoint



2) Lembar Kerja Siswa

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Pertemuan ke-1

Nama kelompok/anggota:

Kelas:

Berikut langkah-langkah yang harus diperhatikan!

1. Carilah informasi dari berbagai sumber, seperti melalui buku, majalah, dll.

2. Kerjakan tugas sesuai kelompok
3. Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu
4. Presentasikan hasil diskusi kalian.

Kerjakan Tugas berikut menurut kelompoknya, buatlah peta konsep sederhana

1. Diskusikan dan jelaskan tentang 4 Teori yang mendasari masuknya agama Hindu-Buddha keIndonesia.
2. Diskusikan dan jelaskan tentang pengaruh Hindu Budha di Indonesia yang telah membawa perubahan di segala bidang kehidupan masyarakat Indonesia. sebutkan masing-masing 1 perubahan yang terjadi di bidang sosial, ekonomi, dan budaya.

Diskusikan tentang peninggalan pada masa kerajaan Hindu-Buddha yang masih dijumpai saat ini di Indonesia.

Pertemuan ke-2

Nama kelompok/anggota:

Kelas:

Berikut langkah-langkah yang harus diperhatikan!

5. Carilah informasi dari berbagai sumber, seperti melalui buku, majalah, dll.
6. Kerjakan tugas sesuai kelompok
7. Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu
8. Presentasikan hasil diskusi kalian.

Kerjakan tugas berikut ini, dan buatlah peta konsep sederhana!

1. Jelaskan tentang kerajaan bercorak Hindu, seperti Singhasari, Kutai, Tarumanegara, Kadiri, dan Majapahit
2. Tulislah dengan nama raja, pusat kekuasaan, dan peninggalan sejarah

Pertemuan ke-3

Kerjakan latihan soal berikut ini:

1. Sebuah kerajaan Hindu Budha yang terdapat di Palembang diketahui dari prasasti-prasasti yang ditemukan, salah satunya menyebutkan kekuatan armada laut yang dimiliki kerajaan Sriwijaya, terdapat dalam prasasti?
 - a. **Prasasti Kota Kapur**
 - b. Prasasti Telaga Batu
 - c. Prasasti Talang Tuo
 - d. Prasasti Kedukan Bukit
2. Majunya kerajaan Sriwijaya dibuktikan dengan luasnya daerah kekuasaan dari kerajaan Sriwijaya. Faktor-faktor yang menjadi penyebab majunya kerajaan Sriwijaya adalah sebagai berikut...
 - 1) Terletak di tepi sungai Mahakam

- 2) Runtuhnya kerajaan Funan di Vietnam
- 3) Memiliki pelabuhan yang menjadi jalur perdagangan internasional
- 4) Didukung oleh armada laut yang kuat
- 5) Melakukan ekspedisi untuk mengalahkan kerajaan-kerajaan lain

Tunjukkan faktor-faktor penyebab majunya kerajaan Sriwijaya?

- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. **3 dan 4**
 - d. 1,2, dan 3
3. Perhatikan opsi-opsi berikut ini.
- 1) Banyak daerah kekuasaan yang lepas dari Sriwijaya
 - 2) Terdapat bencana alam
 - 3) Keadaan alam sekitar Sriwijaya yang banyak berubah
 - 4) Berada di tepi sungai Musi yang menjadi jalur perdagangan internasional

Tunjukkan faktor-faktor penyebab mundurnya kerajaan Sriwijaya...

- a. 1 dan 4
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. **1,2, dan 3**
4. Kerajaan Sriwijaya awalnya berpusat di Muara Takus, Riau, kemudian dipindahkan ke muara Sungai Batang Hari, Jambi.
- a. Benar
 - b. **Salah**
5. Pada kerajaan Mataram Kuno terdapat dua dinasti yang memerintah secara bersamaan, salah satu dari dinasti tersebut menganut agama Hindu dan berkuasa di daerah Jawa Tengah bagian utara, dinasti tersebut adalah?
- a. Dinasti Isyana
 - b. Dinasti Syailendra
 - c. **Dinasti Sanjaya**
 - d. Dinasti Mataram
6. Gambar dibawah ini merupakan salah satu peninggalan kerajaan mataram kuno yang dibangun pada abad ke-9 adalah...



- a. Candi Borobudur

- b. Candi Sewu
 - c. Candi Prambanan
 - d. **Candi Mendut**
7. Kerajaan Mataram Kuno yang awalnya terletak di Jawa Tengah kemudian dipindahkan ke Jawa Timur pada masa pemerintahan Mpu Sindok, hal ini dikarenakan...
- a. **Setelah terjadi bencana alam berupa letusan gunung dan menghindari serangan dari Sriwijaya**
 - b. Pemindahan kekuasaan kepada dinasti isyana sehingga
 - c. Kedatangan Mpu Sindok untuk berkuasa penuh atas kerajaan Mataram Kuno
 - d. Adanya pertempuran dari Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra
8. Pada masa kejayaan kerajaan Kalingga dipimpin oleh seorang ratu yang sangat jujur, adil, dan tegas dalam menegakkan hukum, seperti memotong tangan bagi siapa saja yang terbukti mencuri. Siapakah ratu tersebut?
- a. Ratu Suhita
 - b. Prabu Wasumurti
 - c. **Ratu Shima**
 - d. Prabu Wasukawi
9. Kerajaan kalingga sebelum pindah ke wilayah jawa Timur, karena serangan dari kerajaan Sriwijaya dan ditimpa bencana gunung meletus, kerajaan ini bertempat di wilayah Jawa Tengah dengan kabupaten apa?
- a. Pati
 - b. **Jepara**
 - c. Kudus
 - d. Demak
10. Secara umum candi-candi sebagai peninggalan kerajaan Hindu Buddha memiliki corak tertentu, perbedaan antara Candi Hindu dan Buddha yang benar adalah...

	Hindu	Budha
a.	Candi Borobudur	Candi Prambanan
b.	Bentuknya tambun	Berbentuk ramping
c.	Bahan dari batu bata	Bahan dari batu alam
d.	Sebagai tempat pemujaan dan makam raja	Sebagai tempat pemujaan

Lampiran 8 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi
Kelas Eksperimen

Nama observer : HUR CHATIMAH
Kelas : VII 1
Pertemuan : 1 (satu)
Hari/Tanggal : Rabu, 30 April 2025

➤ Petunjuk Penilaian

- Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
- Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul
TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru memilih game Quizwhizer	✓		
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok	✓		
9.	Guru membagikan lembar materi tentang proses masuknya Hindu-Budha di Indonesia kepada peserta didik	✓		lembar materi dibagikan ke pd setiap kelompok
10.	Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari	✓		Materi disampaikan dg bahasa yg mudah dipahami

11.	Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan	✓		
12.	Guru dan peserta didik menyepakati bersama aturan permainan	✓		
13.	Peserta didik disediakan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu	✓		
14.	Guru membagi perwakilan setiap 1 kelompok menyebar ke kelompok lain	✓		
15.	Perwakilan kelompok tersebut mempresentasikan materi yang dipelajari	✓		Setiap perwakilan kelompok sudah selesai
16.	Kelompok yang masih tersisa anggotanya, anggota lain membuat soal pertanyaan untuk diberikan kelompok lain	✓		
17.	Setelah presentasi, semua peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing	✓		
18.	Kemudian, kelompok satu dengan kelompok lainnya saling bertukar soal yang telah dibuat	✓		soal ditukar
19.	Masing-masing kelompok bermain Quizwhizzer yang telah disediakan guru	✓		semua menjawab dengan semangat
20.	Peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau pengalaman yang didapat dalam permainan	✓		
21.	Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil rangkuman	✓		
22.	Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak	✓		
23.	Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait proses masuknya agama Hindu-Budha di masa lalu	✓		
Penutup				
24.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
25.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		guru memberi informasi materi selanjutnya
26.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 20 April 2025

Observer



HUB CHATMUDAHI

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Kelas Eksperimen

Nama observer : HUIR CHAMIDAH
 Kelas : VII 1
 Pertemuan : 2 (dua)
 Hari/Tanggal : Jum'at, 02 Mei 2025

➤ Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru memilih game Quizwhizer	✓		
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok	✓		
9.	Guru membagikan lembar materi kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu kepada peserta didik	✓		
10.	Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari	✓		

11.	Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan	✓		Penjelasan tentang game dijelaskan oleh guru
12.	Guru dan peserta didik menyepakati bersama aturan permainan	✓		aturan permainan disepakati bersama
13.	Peserta didik disediakan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu	✓		
14.	Guru membagi perwakilan setiap 1 kelompok menyebar ke kelompok lain	✓		
15.	Perwakilan kelompok tersebut mempresentasikan materi yang dipelajari	✓		
16.	Kelompok yang masih tersisa anggotanya, anggota lain membuat soal pertanyaan untuk diberikan kelompok lain	✓		Bertukaran soal antara satu kelompok dg kelompok lain.
17.	Setelah presentasi, semua peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing	✓		
18.	Kemudian, kelompok satu dengan kelompok lainnya saling bertukar soal yang telah dibuat	✓		Salah satu kelompok bertukar soal dengan kelompok lain
19.	Masing-masing kelompok bermain Quizwhizzer yang telah disediakan guru	✓		
20.	Peserta didik diminta merangkum pengetahuan atau pengalaman yang didapat dalam permainan	✓		
21.	Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil rangkuman	✓		
22.	Guru dan peserta didik memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak	✓		
23.	Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait aktivitas kehidupan masyarakat Hindu di masa lalu	✓		
Penutup				
24.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
25.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		
26.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 02 Mei 2025

Observer

Jmy
HUR CEKATIDATI

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Kelas Eksperimen

Nama observer : Laila Qurrotul A'yuni
 Kelas : VII 1
 Pertemuan : 3 (Tiga)
 Hari/Tanggal : 19 Mei 2025

➤ Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru memilih game Quizwhizer	✓		
8.	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	✓		
9.	Guru membagikan lembar materi kepada peserta didik	✓		
10.	Guru menjelaskan konsep atau materi singkat yang akan dipelajari	✓		

11.	Guru menjelaskan tujuan dan tantangan game yang harus diselesaikan	✓		
12.	Guru dan peserta didik menyepakati bersama aturan permainan	✓		
13.	Peserta didik disediakan waktu untuk berkreasi dan mengekspresikan diri terlebih dahulu	✓		
14.	Guru memberikan 5-10 menit pada setiap kelompok untuk mempresentasikan materi yang sudah dibagikan	✓		
15.	Masing-masing kelompok melakukan presentasi dengan materi/tema yang sudah dibagikan guru	✓		dilakukan dg baik, dan anye
16.	Kelompok lain diminta guru untuk memberikan soal tentang apa yang telah dipresentasikan	✓		
17.	Masing-masing kelompok bermain game menggunakan quizwhizzer diakhir presentasi	✓		kelompok dibagi 5
18.	Peserta didik diminta untuk merangkum pengetahuan, pengalaman suatu hal didapatkan dari permainan quizwhizzer	✓		
19.	Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjelaskan hasil dari rangkuman tersebut	✓		
20.	Guru dan peserta didik untuk saling melakukan apresiasi terhadap kelompok yang telah mendapatkan skor terbanyak	✓		
21.	Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan terkait aktivitas kehidupan masyarakat Hindu-Budha di masa lalu	✓		
Penutup				
22.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
23.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		
24.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 19 Mei 2025

Observer


Naila Qurrotul A'yuni

LEMBAR OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Kelas Kontrol

Nama observer : **MUR CHAMIDAH**
 Kelas : **VII J**
 Pertemuan : **1 (satu)**
 Hari/Tanggal : **Rabu, 30 April 2025**

➤ **Petunjuk Penilaian**

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Peserta didik diberi apersepsi dengan menanyakan terkait peninggalan kebudayaan Hindu-Budha	✓		
8.	Peserta didik diberi pertanyaan oleh guru terkait masuknya agama Hindu-Budha ke Indonesia	✓		
9.	Guru memberikan penjelasan terkait materi kehidupan masyarakat Hindu-Budha pada masa lalu		✓	Peserta didik mengikuti
10.	Guru membuat kelompok kecil yang terdiri 1 kelompok 2 orang	✓		

11.	Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi terkait materi kehidupan masyarakat Hindu-Budha pada masa lalu	✓		
12.	Peserta didik diminta untuk menuliskan hasil diskusi dilembar kerja siswa	✓		
13.	Guru mendorong peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi	✓		
14.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan	✓		
15.	Peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas hasil diskusi	✓		
16.	Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari	✓		
Penutup				
24.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
25.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		
26.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 30 April 2025

Observer



NUR MUJIYATI

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Kelas Kontrol

Nama observer : HUR CHALMIDAH
 Kelas : VIIg
 Pertemuan : 2 (dua)
 Hari/Tanggal : Jum'at, 02 Mei 2025

➤ Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul

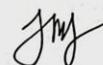
TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru bertanya "siapa yang tau apa kerajaan tertua di Indonesia, dan buktinya apa?"	✓		
8.	Guru memperlihatkan gambar kerajaan-kerajaan Hindu	✓		
9.	Siswa diminta untuk mengamati gambar yang telah disediakan guru	✓		
10.	Guru menjelaskan sejarah kerajaan Hindu di Indonesia beserta peninggalannya	✓		

11.	Guru membagi semua siswa menjadi 5 kelompok	✓		
12.	Peserta didik mencari kelompoknya sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan	✓		
13.	Peserta didik diminta untuk membaca pelajaran sesuai materi	✓		
14.	Guru memberikan kertas yang berisi gambar kerajaan-kerajaan Hindu di Indonesia	✓		
15.	Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada dilembar kerja dengan cara berdiskusi	✓		
16.	Setiap siswa harus memberikan ide	✓		
17.	Setelah selesai, perwakilan kelompok maju mengumpulkan hasil jawaban, dan guru mulai bertanya kepada setiap kelompok	✓		
18.	Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan, maka ia akan mendapatkan poin. Sedangkan, kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan, maka poin yang ia dapat akan dilemparkan kepada kelompok lain yang bisa menjawab	✓		
Penutup				
24.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
25.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		
26.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 02 Mei 2025

Observer



HUR CHAMIDAH

Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Kelas Kontrol

Nama observer : Laila Quratul A'yuni
 Kelas : VII J
 Pertemuan : 3 (Tiga)
 Hari/Tanggal : 16 Mei 2025

> Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berilah tanda (✓) pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan :

YA : Jika aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		Ya	Tidak	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan gambaran tentang perbedaan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait sejarah kerajaan Budha	✓		
8.	Siswa menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru	✓		Siswa kurang excited
9.	Guru menjelaskan materi mengenai sejarah kerajaan Budha di Indonesia	✓		sedikit terbatas penyampaiannya.
10.	Guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami	✓		

11.	Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang belum dipahami	✓		
12.	Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal	✓		
13.	Peserta didik mengerjakan latihan soal	✓		
14.	Setelah siswa selesai mengerjakan, guru mengoreksi latihan setiap siswa	✓		
Penutup				
24.	Guru memberikan motivasi/semangat kepada peserta didik	✓		
25.	Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya	✓		
26.	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa	✓		

Kediri, 16 Mei 2025

Observer

Laila Qurrotul Azzam

Lampiran 9 Data Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adnan Khiar Darmawan	56	62
2	Amira Zahrani Rahmawati	61	65
3	Arina Zulfa Qurrotal 'Aini	55	66
4	Azita Khayla Shazia	49	52
5	Bagas Usman Prabowo	50	64
6	Bayu Satria Putra Arjuna	60	64
7	Decha Kurnia Faza	55	51
8	Dhurraty Kamila Mufida	53	53
9	Fadel Kafabihi Fawaid	51	53
10	Fatih Yafi Alhafiz	50	55
11	Gavino Aldemar Wirasena	59	65
12	Khenzie Ethan Alfaris	55	60
13	M. Messi Mikdam Safaras	51	56
14	Mirza Putri Alfiona	51	53
15	Moh. Brian Setyo Adinata	57	56
16	Mohammad Azka Al yamin	50	54
17	Mohammad Raihan Habibie	52	54
18	Muhammad Azka Musyaffa	59	61
19	Muhammad Kenzie Bintang Pratama	55	53
20	Nabilah Shafa Ar Rasyidah	50	55
21	Nafisatul Lailiyah	55	66
22	Nias Maharaya Mukmina	49	51
23	Nurin Imanina Zahra Abida	54	51
24	Rafa Ahmad Kurniawan	58	61
25	Rayhan Zidna Faqih	53	55
26	Rayssa Risdianto Gen Muhammad	50	55
27	Rosa Indah Natania	49	52
28	Rosyida Kudrotun Nada	56	51
29	Sirin Laksita Firnanda	52	59
30	Wildana Fatimatus Zahro	51	62

Lampiran 10 Data Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Afika Riyanti	58	59
2	Ahmad Azzam Zamzami	52	55
3	Ahmad Daffa Saifunddin Al Rosyid	61	63
4	Aulia Virgin Ramadhania	57	58
5	Bismi Nur Syafika	52	55
6	Damara Adiratna	59	61
7	Darrell Dzakwan Fadhilah	46	51
8	Hafiza Yuda Salsabila	67	66
9	Hafizha Ahmad Fikri	53	53
10	Husna Dwi Sya'naha	53	54
11	Intan Eviva Nur'Aini	48	59
12	Itsna Nadhirotun Nafis	59	60
13	Jason Fahril Ibrahim	57	54
14	Jihan Atiqotul Husna	58	61
15	Marcella Amelia Wafa	49	51
16	Marcella Vita Raihana	54	59
17	Marvelio Chandra Pradista	48	52
18	Mohammad Arif Hidayatullah	47	54
19	Muhammad Azka Sholihin	55	52
20	Muhammad Fais Falahudin	42	45
21	Muhammad Hassan Fadlilah Putra D	54	58
22	Muhammad Yahya Muzakki	50	54
23	Nadila Hanindia Bilkhis	67	66
24	Nanda Ahmad Leo Erfikan	48	49
25	Qhatrun Nada Rahmadani	61	63
26	Queena Ailsa Shahada	50	57
27	Revandro Ibrahimovic	57	57
28	Safana Yulynda Putri	55	63
29	Shandra Yulindia Sari	63	58
30	Sherena Athaya Mahardika	50	51
31	Vania Nathanie Akbar	62	62
32	Wizam Ziyad Syafiq Nadhif Althaf	50	51
33	Yukio Elfonda Putra Utama	61	58
34	Zidney Hafiza Salsabila	59	56

Lampiran 11 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No. Urut Siswa	Nomor Butir Soal																	Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	56
2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	61
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	55
4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	49
5	3	3	3	3	2	2	4	4	1	1	3	3	3	4	4	3	4	50
6	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	60
7	2	4	3	3	3	3	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	4	55
8	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	53
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
10	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	50
11	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	59
12	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	55
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
14	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	51
15	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	57
16	3	1	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	50
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	52
18	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	59
19	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	55
20	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
21	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	55
22	2	2	3	4	3	3	4	3	1	1	4	4	3	2	4	3	3	49
23	2	2	3	4	2	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	2	4	54
24	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	58
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	53
26	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	2	3	50
27	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	49
28	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	56
29	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	52
30	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	51

Lampiran 12 Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

No. Urut Siswa	Nomor Butir Soal																	Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	62
2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	65
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	52
5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	64
6	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	64
7	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	51
8	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	53
9	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
10	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	55
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	65
12	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	60
13	3	2	3	4	4	3	1	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	56
14	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	53
15	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	56
16	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	54
17	4	3	3	4	4	2	3	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	54
18	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	61
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	53
20	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	1	2	3	3	55
21	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
22	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	1	4	3	3	51
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	3	3	51
24	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	61
25	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	55
26	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	55
27	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
29	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	59
30	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	62

Lampiran 13 Data Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No. Urut Siswa	Nomor Butir Soal																	Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	3	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	4	4	3	58
2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	4	3	52
3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	61
4	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	57
5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
6	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	1	59
7	3	1	3	4	2	3	3	3	1	1	4	4	3	3	4	3	1	46
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
9	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
10	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	53
11	3	1	3	3	3	3	3	4	3	1	3	4	3	2	3	3	3	48
12	3	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	59
13	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	57
14	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	58
15	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	4	4	3	3	3	3	3	49
16	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	54
17	3	3	4	4	3	1	3	4	3	2	3	4	4	1	4	1	1	48
18	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	47
19	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	55
20	1	2	3	3	3	3	4	2	1	2	3	4	2	2	3	2	2	42
21	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	54
22	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	67
24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	48
25	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	61
26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	50
27	4	1	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	57
28	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	55
29	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	63
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	50
31	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	62
32	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	50
33	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	61
34	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	59

Lampiran 14 Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No. Urut Siswa	Nomor Butir Soal																	Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	4	4	3	3	4	4	4	2	1	4	4	3	4	4	4	4	59
2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	55
3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	63
4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	58
5	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	55
6	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	1	61
7	3	3	3	4	3	3	3	3	1	1	3	4	3	4	4	3	3	51
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	66
9	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	53
10	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	54
11	3	2	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	59
12	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	60
13	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	54
14	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	61
15	2	4	4	2	2	3	4	3	2	2	4	4	3	3	4	2	3	51
16	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	59
17	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	2	3	1	52
18	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	54
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	52
20	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	45
21	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	58
22	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	54
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	66
24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	49
25	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	63
26	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	57
27	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	57
28	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	63
29	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	58
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
31	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	62
32	3	2	4	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	3	3	4	2	51
33	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	58
34	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	56

Lampiran 15 Uji Validitas

		Correlations																				
		CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CL6	CL7	CL8	XL9	CL10	CL11	CL12	CL13	CL14	CL15	CL16	CL17	CL18	CL19	CL20	TOTAL
CL1	Pearson	1	.111	.381**	.500**	.093	.327*	.246	.207	.606**	-.151	.460**	.271	.188	.275	.176	.157	.440**	.366*	-.088	.212	.553**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)		.459	.008	.000	.532	.025	.096	.162	.000	.310	.001	.066	.205	.062	.237	.290	.002	.011	.559	.153	.000
N		47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL2	Pearson	.111	1	.446**	.207	.145	.149	.446**	.007	.373**	.073	.225	.129	.256	.107	.089	-.037	.201	.187	.012	.248	.467**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.459		.002	.164	.330	.317	.002	.964	.010	.624	.129	.389	.082	.472	.551	.806	.176	.207	.935	.093	.001
N		47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL3	Pearson	.381**	.446**	1	.724**	.229	.211	.318*	.227	.302*	.027	.263	.224	.198	.173	.185	.155	.381**	.361*	.053	.334*	.610**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.008	.002		.000	.122	.154	.029	.124	.039	.859	.074	.131	.183	.244	.214	.299	.008	.013	.726	.022	.000
N		47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL4	Pearson	.500**	.207	.724**	1	.394**	.283	.318*	.326*	.451**	.027	.389**	.137	.033	.402**	.031	.155	.381**	.361*	.053	.265	.626**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.000	.164	.000		.006	.054	.029	.025	.001	.859	.007	.359	.824	.005	.836	.299	.008	.013	.726	.072	.000
N		47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL5	Pearson	.093	.145	.229	.394**	1	.067	.273	.130	.350*	.359*	.370*	.282	.300*	.215	.073	.070	.264	.245	.232	.400**	.557**
	Correlation																					
	Sig. (2-tailed)	.532	.330	.122	.006		.653	.063	.383	.016	.013	.010	.055	.041	.147	.624	.640	.073	.097	.116	.005	.000
N		47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

CL6	Pearson Correlation	.327*	.149	.211	.283	.067	1	.259	.396**	.398**	-.270	.284	.036	.176	.380**	.164	-.085	.138	.082	-.120	-.043	.385**
	Sig. (2-tailed)	.025	.317	.154	.054	.653		.079	.006	.006	.066	.053	.810	.236	.008	.269	.571	.354	.581	.421	.777	.008
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL7	Pearson Correlation	.246	.446**	.318*	.318*	.273	.259	1	.296*	.304*	-.073	.330*	.280	.403**	.243	.225	-.052	.348*	.328*	.062	.322*	.588**
	Sig. (2-tailed)	.096	.002	.029	.029	.063	.079		.044	.038	.626	.024	.057	.005	.099	.129	.731	.016	.024	.680	.027	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL8	Pearson Correlation	.207	.007	.227	.326*	.130	.396**	.296*	1	.225	-.161	.248	.359*	.282	.282	.181	-.187	.117	.237	-.113	.100	.389**
	Sig. (2-tailed)	.162	.964	.124	.025	.383	.006	.044		.128	.280	.093	.013	.055	.055	.224	.209	.432	.109	.450	.505	.007
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
XL9	Pearson Correlation	.606**	.373**	.302*	.451**	.350*	.398**	.304*	.225	1	.087	.740**	.206	.287	.375**	.083	.007	.381**	.277	.118	.244	.695**
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.039	.001	.016	.006	.038	.128		.559	.000	.164	.051	.009	.580	.963	.008	.060	.431	.099	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL10	Pearson Correlation	-.151	.073	.027	.027	.359*	-.270	-.073	-.161	.087	1	.017	-.058	-.077	-.246	-.072	.065	.244	-.061	.021	.054	.070
	Sig. (2-tailed)	.310	.624	.859	.859	.013	.066	.626	.280	.559		.911	.699	.607	.096	.631	.664	.099	.684	.889	.719	.640
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL11	Pearson Correlation	.460**	.225	.263	.389**	.370*	.284	.330*	.248	.740**	.017	1	.292*	.151	.585**	.193	.058	.383**	.178	.200	.320*	.695**
	Sig. (2-tailed)	.001	.129	.074	.007	.010	.053	.024	.093	.000	.911		.047	.312	.000	.193	.697	.008	.231	.177	.028	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

CL12	Pearson Correlation	.271	.129	.224	.137	.282	.036	.280	.359 [†]	.206	-.058	.292 [†]	1	.411**	.098	.166	-.041	.322 [†]	.476**	.142	.267	.489**
	Sig. (2-tailed)	.066	.389	.131	.359	.055	.810	.057	.013	.164	.699	.047		.004	.514	.264	.785	.027	.001	.343	.070	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL13	Pearson Correlation	.188	.256	.198	.033	.300 [†]	.176	.403**	.282	.287	-.077	.151	.411**	1	-.129	.385**	-.054	.237	.524**	.083	.452**	.512**
	Sig. (2-tailed)	.205	.082	.183	.824	.041	.236	.005	.055	.051	.607	.312	.004		.389	.008	.717	.108	.000	.581	.001	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL14	Pearson Correlation	.275	.107	.173	.402**	.215	.380**	.243	.282	.375**	-.246	.585**	.098	-.129	1	.134	.164	.192	.093	.017	.214	.477**
	Sig. (2-tailed)	.062	.472	.244	.005	.147	.008	.099	.055	.009	.096	.000	.514	.389		.371	.271	.196	.533	.912	.149	.001
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL15	Pearson Correlation	.176	.089	.185	.031	.073	.164	.225	.181	.083	-.072	.193	.166	.385**	.134	1	-.051	.222	.204	-.070	.365 [†]	.370 [†]
	Sig. (2-tailed)	.237	.551	.214	.836	.624	.269	.129	.224	.580	.631	.193	.264	.008	.371		.735	.135	.170	.641	.012	.010
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL16	Pearson Correlation	.157	-.037	.155	.155	.070	-.085	-.052	-.187	.007	.065	.058	-.041	-.054	.164	-.051	1	.386**	-.043	.145	.294 [†]	.229
	Sig. (2-tailed)	.290	.806	.299	.299	.640	.571	.731	.209	.963	.664	.697	.785	.717	.271	.735		.007	.774	.331	.045	.121
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL17	Pearson Correlation	.440**	.201	.381**	.381**	.264	.138	.348 [†]	.117	.381**	.244	.383**	.322 [†]	.237	.192	.222	.386**	1	.471**	-.038	.525**	.646**
	Sig. (2-tailed)	.002	.176	.008	.008	.073	.354	.016	.432	.008	.099	.008	.027	.108	.196	.135	.007		.001	.799	.000	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

CL18	Pearson Correlation	.366*	.187	.361*	.361*	.245	.082	.328*	.237	.277	-.061	.178	.476**	.524**	.093	.204	-.043	.471**	1	.040	.512**	.566**
	Sig. (2-tailed)	.011	.207	.013	.013	.097	.581	.024	.109	.060	.684	.231	.001	.000	.533	.170	.774	.001		.792	.000	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL19	Pearson Correlation	-.088	.012	.053	.053	.232	-.120	.062	-.113	.118	.021	.200	.142	.083	.017	-.070	.145	-.038	.040	1	.354*	.264
	Sig. (2-tailed)	.559	.935	.726	.726	.116	.421	.680	.450	.431	.889	.177	.343	.581	.912	.641	.331	.799	.792		.015	.073
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL20	Pearson Correlation	.212	.248	.334*	.265	.400**	-.043	.322*	.100	.244	.054	.320*	.267	.452**	.214	.365*	.294*	.525**	.512**	.354*	1	.669**
	Sig. (2-tailed)	.153	.093	.022	.072	.005	.777	.027	.505	.099	.719	.028	.070	.001	.149	.012	.045	.000	.000	.015		.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
TOTAL	Pearson Correlation	.553**	.467**	.610**	.626**	.557**	.385**	.588**	.389**	.695**	.070	.695**	.489**	.512**	.477**	.370*	.229	.646**	.566**	.264	.669**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.008	.000	.007	.000	.640	.000	.000	.000	.001	.010	.121	.000	.000	.073	.000	
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
<p>** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).</p> <p>* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).</p>																						

		Correlations																	
		CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CL6	CL7	CL8	CL9	CL11	CL12	CL13	CL14	CL15	CL17	CL18	CL20	TOTAL
CL1	Pearson Correlation	1	.111	.381**	.500**	.093	.327*	.246	.207	.606**	.460**	.271	.188	.275	.176	.440**	.366*	.212	.553**
	Sig. (2-tailed)		.459	.008	.000	.532	.025	.096	.162	.000	.001	.066	.205	.062	.237	.002	.011	.153	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL2	Pearson Correlation	.111	1	.446**	.207	.145	.149	.446**	.007	.373**	.225	.129	.256	.107	.089	.201	.187	.248	.467**
	Sig. (2-tailed)	.459		.002	.164	.330	.317	.002	.964	.010	.129	.389	.082	.472	.551	.176	.207	.093	.001
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL3	Pearson Correlation	.381**	.446**	1	.724**	.229	.211	.318*	.227	.302*	.263	.224	.198	.173	.185	.381**	.361*	.334*	.610**
	Sig. (2-tailed)	.008	.002		.000	.122	.154	.029	.124	.039	.074	.131	.183	.244	.214	.008	.013	.022	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL4	Pearson Correlation	.500**	.207	.724**	1	.394**	.283	.318*	.326*	.451**	.389**	.137	.033	.402**	.031	.381**	.361*	.265	.626**
	Sig. (2-tailed)	.000	.164	.000		.006	.054	.029	.025	.001	.007	.359	.824	.005	.836	.008	.013	.072	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL5	Pearson Correlation	.093	.145	.229	.394**	1	.067	.273	.130	.350*	.370*	.282	.300*	.215	.073	.264	.245	.400**	.557**
	Sig. (2-tailed)	.532	.330	.122	.006		.653	.063	.383	.016	.010	.055	.041	.147	.624	.073	.097	.005	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL6	Pearson Correlation	.327*	.149	.211	.283	.067	1	.259	.396**	.398**	.284	.036	.176	.380**	.164	.138	.082	-.043	.385**
	Sig. (2-tailed)																		
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

	Sig. (2-tailed)	.025	.317	.154	.054	.653		.079	.006	.006	.053	.810	.236	.008	.269	.354	.581	.777	.008
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL7	Pearson Correlation	.246	.446**	.318*	.318*	.273	.259	1	.296*	.304*	.330*	.280	.403**	.243	.225	.348*	.328*	.322*	.588**
	Sig. (2-tailed)	.096	.002	.029	.029	.063	.079		.044	.038	.024	.057	.005	.099	.129	.016	.024	.027	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL8	Pearson Correlation	.207	.007	.227	.326*	.130	.396**	.296*	1	.225	.248	.359*	.282	.282	.181	.117	.237	.100	.389**
	Sig. (2-tailed)	.162	.964	.124	.025	.383	.006	.044		.128	.093	.013	.055	.055	.224	.432	.109	.505	.007
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL9	Pearson Correlation	.606**	.373**	.302*	.451**	.350*	.398**	.304*	.225	1	.740**	.206	.287	.375**	.083	.381**	.277	.244	.695**
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.039	.001	.016	.006	.038	.128		.000	.164	.051	.009	.580	.008	.060	.099	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL11	Pearson Correlation	.460**	.225	.263	.389**	.370*	.284	.330*	.248	.740**	1	.292*	.151	.585**	.193	.383**	.178	.320*	.695**
	Sig. (2-tailed)	.001	.129	.074	.007	.010	.053	.024	.093	.000		.047	.312	.000	.193	.008	.231	.028	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL12	Pearson Correlation	.271	.129	.224	.137	.282	.036	.280	.359*	.206	.292*	1	.411**	.098	.166	.322*	.476**	.267	.489**
	Sig. (2-tailed)	.066	.389	.131	.359	.055	.810	.057	.013	.164	.047		.004	.514	.264	.027	.001	.070	.000
	N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL13	Pearson Correlation	.188	.256	.198	.033	.300*	.176	.403**	.282	.287	.151	.411**	1	-.129	.385**	.237	.524**	.452**	.512**
	Sig. (2-tailed)	.205	.082	.183	.824	.041	.236	.005	.055	.051	.312	.004		.389	.008	.108	.000	.001	.000

N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL14 Pearson Correlation	.275	.107	.173	.402**	.215	.380**	.243	.282	.375**	.585**	.098	-.129	1	.134	.192	.093	.214	.477**	
Sig. (2-tailed)	.062	.472	.244	.005	.147	.008	.099	.055	.009	.000	.514	.389		.371	.196	.533	.149	.001	
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL15 Pearson Correlation	.176	.089	.185	.031	.073	.164	.225	.181	.083	.193	.166	.385**	.134	1	.222	.204	.365*	.370*	
Sig. (2-tailed)	.237	.551	.214	.836	.624	.269	.129	.224	.580	.193	.264	.008	.371		.135	.170	.012	.010	
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL17 Pearson Correlation	.440**	.201	.381**	.381**	.264	.138	.348*	.117	.381**	.383**	.322*	.237	.192	.222	1	.471**	.525**	.646**	
Sig. (2-tailed)	.002	.176	.008	.008	.073	.354	.016	.432	.008	.008	.027	.108	.196	.135		.001	.000	.000	
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL18 Pearson Correlation	.366*	.187	.361*	.361*	.245	.082	.328*	.237	.277	.178	.476**	.524**	.093	.204	.471**	1	.512**	.566**	
Sig. (2-tailed)	.011	.207	.013	.013	.097	.581	.024	.109	.060	.231	.001	.000	.533	.170	.001		.000	.000	
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
CL20 Pearson Correlation	.212	.248	.334*	.265	.400**	-.043	.322*	.100	.244	.320*	.267	.452**	.214	.365*	.525**	.512**	1	.669**	
Sig. (2-tailed)	.153	.093	.022	.072	.005	.777	.027	.505	.099	.028	.070	.001	.149	.012	.000	.000		.000	
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47
TOTAL Pearson Correlation	.553**	.467**	.610**	.626**	.557**	.385**	.588**	.389**	.695**	.695**	.489**	.512**	.477**	.370*	.646**	.566**	.669**	1	
Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.008	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.001	.010	.000	.000	.000		
N	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47	47

Lampiran 16 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
CL1	51.85	25.434	.537	.849
CL2	52.04	24.346	.367	.858
CL3	51.60	24.724	.548	.847
CL4	51.60	24.637	.567	.847
CL5	51.53	24.994	.428	.852
CL6	51.66	25.012	.354	.856
CL7	51.57	24.641	.558	.847
CL8	51.68	25.613	.391	.854
CL9	52.02	23.500	.638	.842
CL11	52.09	22.949	.610	.843
CL12	51.64	25.149	.424	.852
CL13	51.51	24.821	.459	.851
CL14	51.91	24.862	.409	.853
CL15	51.51	25.429	.313	.858
CL17	51.66	24.838	.555	.847
CL18	51.62	24.589	.530	.848
CL20	51.83	23.883	.523	.848

Lampiran 17 Uji Normalitas dan Homogenitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	Kelas kontrol	.108	34	.200*	.980	34	.770
	Kelas eksperimen	.162	30	.044	.925	30	.036
<i>Posttest</i>	Kelas kontrol	.084	34	.200*	.981	34	.804
	Kelas eksperimen	.196	30	.005	.885	30	.004

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	8.452	1	62	.005
	Based on Median	8.436	1	62	.005
	Based on Median and with adjusted df	8.436	1	50.233	.005
	Based on trimmed mean	8.488	1	62	.005
<i>Posttest</i>	Based on Mean	.755	1	62	.388
	Based on Median	.116	1	62	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	59.042	.735
	Based on trimmed mean	.665	1	62	.418

Lampiran 18 Uji Hipotesis

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gain	Kelas kontrol	34	28.18	958.00
	Kelas eksperimen	30	37.40	1122.00
	Total	64		

Test Statistics^a

	Gain
Mann-Whitney U	363.000
Wilcoxon W	958.000
Z	-1.987
Asymp. Sig. (2-tailed)	.047

a. Grouping Variable: Kelas

Lampiran 19 Dokumentasi

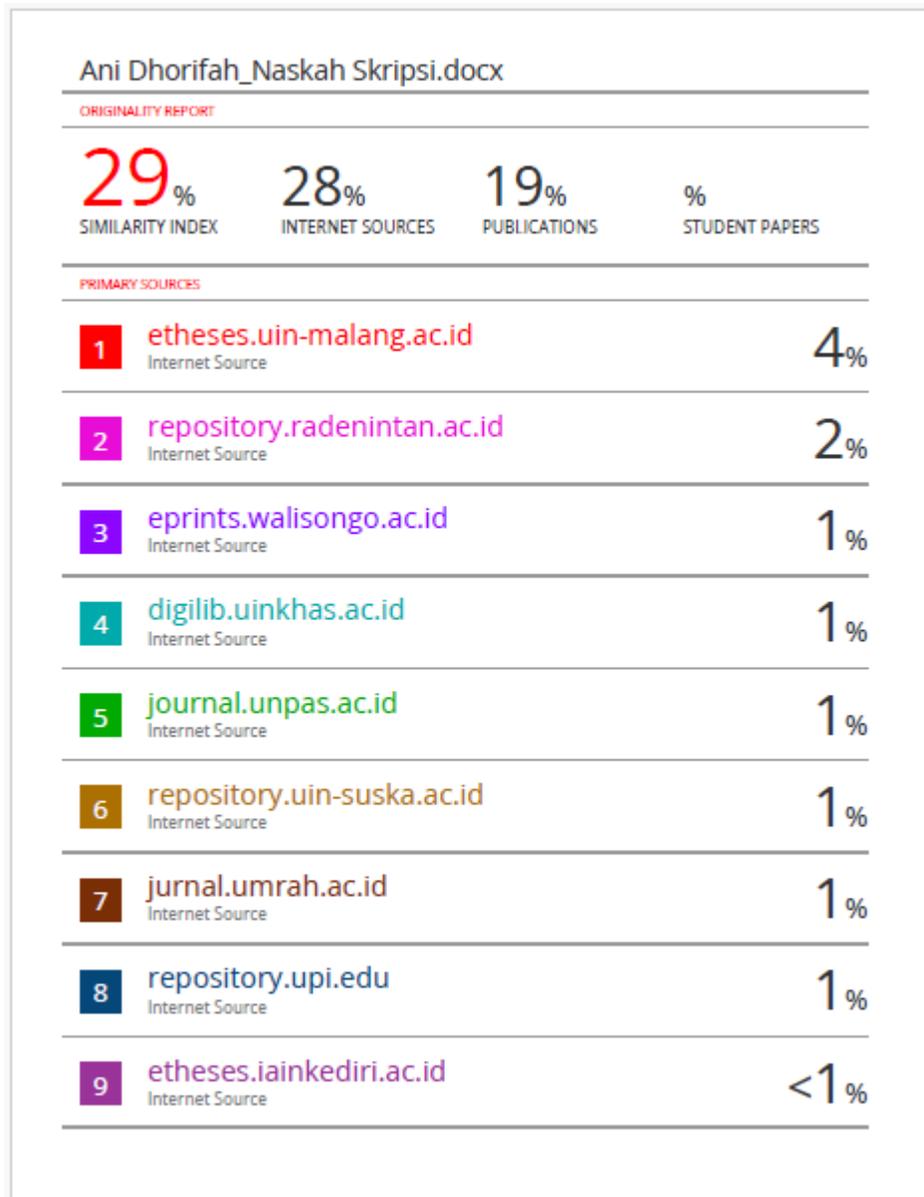
Proses pembelajaran kelas eksperimen



Proses pembelajaran kelas kontrol



Lampiran 20 Bukti Hasil Turnitin



Lampiran 21 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING
<hr/> <i>Sertifikat Bebas Plagiasi</i> <hr/>	
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025	
diberikan kepada:	
Nama	: Ani Dhorifah
NIM	: 210102110019
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence Melalui Media Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kota Kediri
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 10 Juni 2025 Guala,  Benny Afwadzi
	

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ani Dhorifah
NIM : 210102110019
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 11 April 2003
Jurusan / Fakultas : Pendidikan IPS / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat Rumah : Jalan Bengawan Solo, Desa Bangun Seranten, Kecamatan Muara Tabir, Kabupaten Tebo, Jambi
No. Telp / HP : 082340929522
E-mail : rifaani282@gmail.com
Riwayat pendidikan : TAPAS Sidomulyo Kediri
SDN 1 Sidomulyo Kediri
MTs Darussalam Tebo
MA Ihyaul Ulum Pati
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang