

Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Kelas V Menggunakan Model PBL Dibantu Model JSGM Serta Permainan Ular Naga

Masdiana^{1*}, Zain Ahmad Fauzi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat
Email: masdianaulm@gmail.com^{1*}

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan menggunakan model Problem Based Learning dibantu dengan model JSGM dan Permainan ular naga. Penelitian ini menggunakan PTK yang dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Kelayan Selatan 8 berjumlah 20 orang. Indikator keberhasilan penelitian dengan ketuntasan belajar yaitu 80% peserta didik mencapai KKM nilai ≥ 80 . Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada pertemuan I hingga pertemuan II aktivitas pendidik mendapatkan kriteria "Sangat Baik" di 2 pertemuan. Aktivitas peserta didik pada pertemuan I "Sebagian besar aktif" meningkat menjadi "Hampir seluruhnya aktif" pada pertemuan II. keterampilan kolaborasi peserta didik pada pertemuan I "Sebagian besar Terampil" meningkat menjadi "Hampir seluruhnya Terampil" pada pertemuan II. Sedangkan ketuntasan hasil belajar peserta didik 75% di pertemuan I meningkat menjadi 100% di pertemuan II. Disimpulkan bahwa dalam menggunakan model Problem Based Learning dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga aktivitas dan keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan.

Keywords: JSGM, Kolaborasi, Permainan ular naga, Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi sebagai salah satu dari 4 konsep utama bersama dengan kreativitas, berpikir kritis, dan komunikasi. Setiap individu harus memiliki keterampilan kolaborasi yang mumpuni abad 21. Tujuan dari kolaborasi ini supaya peserta didik bisa membangun pengetahuannya dari dialog, saling membagi informasi sesama peserta didik dan guru sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Keterampilan kolaborasi dibutuhkan dan penting dalam kegiatan dikelas karena dapat menambah pengetahuan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar (Ulhusna, Putri, & Zakirman, 2020). Hal penting dibiasakan dari awal pada anak adalah Keterampilan berkolaborasi, yang mana adanya proses kerjasama dalam pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial atau kerjasamanya, untuk meningkatkan keterampilan berkerjasama dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik guru harus mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat (Sunbanu, Mawardi, & Wardani, 2019).

Menurut UNESCO dalam Priscilla dan Deddy (2021) pendidikan bertumpu pada 4 pilar yakni (1) *learning to know* artinya peserta didik harus memiliki pemahaman yang bermakna terhadap proses pendidikan mereka. (2) *learning to do*,

peserta didik mempraktekkan pengetahuan yang telah diperolehnya (3) *learning to live together*, pengembangan kemampuan berkomunikasi peserta didik yang dilandasi dengan sikap saling menghargai (4) *learning to be*, yakni peserta didik difasilitasi untuk sebagai individu berkepribadian utuh dan bertanggung jawab sebagai individu sekaligus anggota masyarakat mengaktualisasikan dirinya sendiri.

Kasus pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik formal maupun informal, akibat menurunnya sumber daya manusia yang memiliki pengalaman dan keterampilan untuk menghadapi perkembangan di berbagai bidang. Menurut Sintia (2019), kualitas pendidikan merupakan kebutuhan dan syarat untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklus, terencana dan berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan. Kinerja sekolah dalam proses belajar mengajar perlu ditingkatkan (Wahyudi, 2022). Tren pembelajaran saat ini masih terfokus pada pendidik dengan mendongeng atau ceramah. Siswa kurang pasif dalam proses pembelajaran. Mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa akan hal ini, selain itu media jarang digunakan dalam pembelajaran hingga menjadi kurang bermakna. Saat peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pendidik, peserta didik cenderung cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh karena itu, diperlukan perangkat tertentu untuk mengikat informasi yang baru saja diterima.

Pada kenyataannya proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” dikelas V SDN Kelayan Selatan 8 ini menunjukkan hal yang sedikit berbeda. Hal ini karena masih terdapat peserta didik yang pasif hanya mendengarkan penjelasan pendidik tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang monoton serta belum mampu berpikir kritis dalam menggali permasalahan pada proses pembelajaran dan tidak mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 ditingkat sekolah dasar belum dapat dikatakan maksimal dan berhasil seutuhnya.

Namun pada kenyataannya kondisi di lapangan tidak sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi di SDN Kelayan Selatan 8 dan wawancara bersama wali kelas V yaitu, Ibu Nurhaidah, S.Pd pada tanggal 14 Januari 2023 bahwasanya pada proses pembelajaran di kelas V di SDN Kelayan Selatan 8 masih banyak peserta didik yang kurang memahami pembelajaran, Hal tersebut disebabkan peserta didik masih kurang mampu dalam berpikir kritis seperti menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran dan peserta didik tidak memiliki kemampuan berkomunikasi, dan bekerjasama dalam masyarakat. kurangnya interaksi dan kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan

belajar berkelompok Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sudah cukup baik namun hanya 1 atau 2 peserta didik saja yang masih terlihat aktif. Kreativitas peserta didik tidak dikembangkan dengan baik, dan komunikasinya terhadap pembelajaran masih kurang. Peserta didik sering sekali mengalami kesulitan pada tiap mata pelajaran disebabkan karena kurangnya daya pengingat atau hafal oleh peserta didik, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, kurangnya literasi peserta didik dan masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik kurang. Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari wali kelas V bahwasanya di kelas V terdapat 20 peserta didik yang mana terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. dari hal tersebut dapat terlihat bahwasanya perlu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar agar peserta didik lebih aktif lagi.

Pada saat kegiatan belajar mengajar, pendidik juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang anak untuk aktif dalam kegiatan belajar. Ketika dilakukan wawancara beliau mengemukakan bahwa bimbang dalam menggunakan media seperti apa yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Tidak adanya permainan yang diterapkan dalam proses belajar mengajar membuat kegiatan pembelajaran semakin serius sehingga membuat suasana kelas yang menjenuhkan bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas beliau mengemukakan memang sangat jarang menerapkan metode permainan pada saat mengajar.

Adapun akibat yang akan ditimbulkan apabila masalah ini terus berlarut dan tidak mendapat solusi maka nantinya peserta didik kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran serta membuat peserta didik merasa bosan dan menganggap pembelajaran sulit dan mereka tidak termotivasi untuk belajar yang akan berakibat pada menurunnya hasil prestasi peserta didik. Oleh karena itu, di sini pendidik perlu bergerak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menguasai berbagai model pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan membuat peserta didik semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar peserta didik selalu memiliki motivasi untuk semangat mengikuti pelajaran dan mengingat apa yang telah diajarkan oleh pendidik agar dapat pula meningkatkan hasil belajarnya.

Terdapat beberapa usaha yang boleh dibuat untuk mengatasi masalah ini, tetapi penyelidik coba mengatasi masalah dengan memperbaiki proses tersebut dengan belajar mengajar menggunakan model Problem Based Learning dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga. Ada beberapa alasan yang mendasari mengapa peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan

model JSKM serta Permainan Ular Naga. untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik diantaranya adalah peserta didik kelas V SD biasanya berusia 10 – 12 tahun dimana mereka memiliki karakteristik akan belajar aktif apabila gembira dengan situasi yang ada, belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang mereka bisa atau mereka tahu pada temannya. Dengan model-model tersebut maka diharapkan sebagai upaya yang berhasil untuk meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi belajar peserta didik kelas V SDN Kelayan Selatan 8 Banjarmasin. Model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan pada kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan objek yang mampu untuk menggali dan mengembangkan kemampuan akademik yang dimiliki oleh peserta didik (Lestari *et al*, 2021). Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai (Syahrul, 2022). Hasil penelitian Nasir *et al* (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan ketrampilan proses sains, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Nuningsih *et al*, 2022).

Berdasarkan uraian diatas maka saya tertarik melakukan penelitian tentang Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Kelas V Menggunakan Model PBL Dibantu Model JSKM Serta Permainan Ular Naga

METODE

Penelitian yang digunakan dalam Kajian ini ialah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penyelidikan tindakan kelas adalah pendekatan untuk meningkatkan pendidikan melalui perubahan, dengan menggalakkan pendidik berfikir tentang pengajaran mereka sendiri, untuk menjadi kritikal terhadap praktik tersebut dan bersedia mengubahnya. Sejalan dengan itu Hopkins menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, dilakukan oleh pelaku tindakan untuk memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik dan pembelajaran yang dilakukan dikelas serta meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas (Pandiangan, 2019; Ardiawan & wiradnyana, 2019).

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN Kelayan Selatan 8 tahun ajaran 2022/2023 semester genap. Dengan subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas V SDN Kelayan Selatan 8 yang berjumlah 20 orang dengan rincian 15 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Jenis data yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari data kualitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang mengandung makna, yaitu lembar observasi aktivitas

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga dan data kuantitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk angka-angka berupa data hasil belajar peserta didik.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah Aktivitas pendidik dalam pembelajaran dikategorikan berhasil apabila mencapai skor pada lembar observasi dengan rentang antara 10 – 20 dengan kategori baik dan sangat baik. Adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar melalui model *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga. Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan dikelas V SDN Kelayan selatan 8. Indikator peningkatan proses belajar mengajar adalah apabila aktivitas peserta didik sudah menjadi lebih aktif yakni apabila $\geq 80\%$ dari jumlah seluruh peserta didik sudah mencapai skor dengan kriteria aktif dan sangat aktif. Dan Adanya peningkatan Keterampilan Kolaborasi peserta didik dalam proses belajar melalui model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga. Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan dikelas V SDN Kelayan selatan 8. Indikator peningkatan proses belajar mengajar adalah apabila Keterampilan Kolaborasi peserta didik sudah menjadi lebih aktif yakni apabila $\geq 80\%$ dari jumlah seluruh peserta didik sudah mencapai skor dengan kriteria terampil dan sangat terampil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data observasi dan disempurnakan sesuai data yang diperoleh di lapangan baik mengenai aktivitas pendidik, aktivitas dan keterampilan kolaborasi peserta didik menggunakan *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga.

Berdasarkan hasil analisis data tentang aktivitas pendidik dalam melaksanakan langkah pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga. Dapat digambarkan sebagaimana tabel berikut ini :

Tabel 1. Perbandingan aktivitas pendidik pertemuan I dan II

No	Pertemuan ke-	Skor	Persentase
1	1	17	85%
2	2	19	95%

Dari data tabel 1 tersebut, dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari pertemuan I skor yang diperoleh guru adalah 17. Kemudian hasil tersebut meningkat pada pertemuan II menjadi 19.

Berdasarkan observasi aktivitas Pendidik menunjukkan setiap pertemuan pendidik terus meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan terus memperbaiki

segala aspek yang masih kurang. Sampai pada pertemuan II Pendidik memperoleh skor 19 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga berlaku secara optimum dan berhasil mendapatkan keputusan yang diharapkan dan telah memenuhi petunjuk indikator yang telah ditetapkan yaitu aktivitas guru dalam pembelajarandikatakan berhasil apabila mencapai skor 10 - 20 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Kecenderungan peningkatan secara signifikan juga terlihat dari gambaran aktivitas peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga. Hal ini dapat digambarkan sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan I dan II

No	Pertemuan ke-	Persentase
1	1	70%
2	2	95%

Berdasarkan dari data pada tabel 2 tersebut bahwa pendidik mengamati aktivitas peserta didik terus meningkat dari pertemuan I sampai pertemuan II. Pada Pertemuan I, sebesar 70 % peserta didik yang mencapai kriteria 'Aktif dan Sangat Aktif'. Hasil dari pertemuan pertama semakin meningkat pada semua aspek yang belum dilakukan secara maksimal, kemudian pendidik terus berupaya meningkatkan kinerjanya dalam proses pebelajaran, hasil ini diperoleh pada pertemuan II meningkat menjadi 95%, dan peserta didik dinilai 'aktif dan sangat aktif'. Hasil pertemuan ke-2 memenuhi dan mencapai metrik keberhasilan yang ditetapkan.

Kecenderungan peningkatan secara signifikan juga terlihat pada keterampilan kolaborasi peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga. Hal ini dapat digambarkan sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 3. Perbandingan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pertemuan I dan II

No	Pertemuan ke-	Persentase
1	1	70%
2	2	95%

Berdasarkan dari data pada tabel 3 tersebut bahwa pendidik mengamati Keterampilan kolaborasi peserta didik terus meningkat dari pertemuan I sampai pertemuan II. Pada Pertemuan I, sebesar 70 % peserta didik yang mencapai kriteria 'terampil dan Sangat terampil'. Hasil dari pertemuan pertama semakin meningkat pada semua aspek yang belum dilakukan secara maksimal, kemudian pendidik terus berusaha meningkatkan kinerjanya dalam proses pembelajaran, hasil yang diperoleh pada pertemuan II meningkat menjadi 95%, dan peserta didik dinilai 'terampil dan

Sangat terampil. Hasil pertemuan ke-2 memenuhi dan mencapai metrik keberhasilan yang ditetapkan.

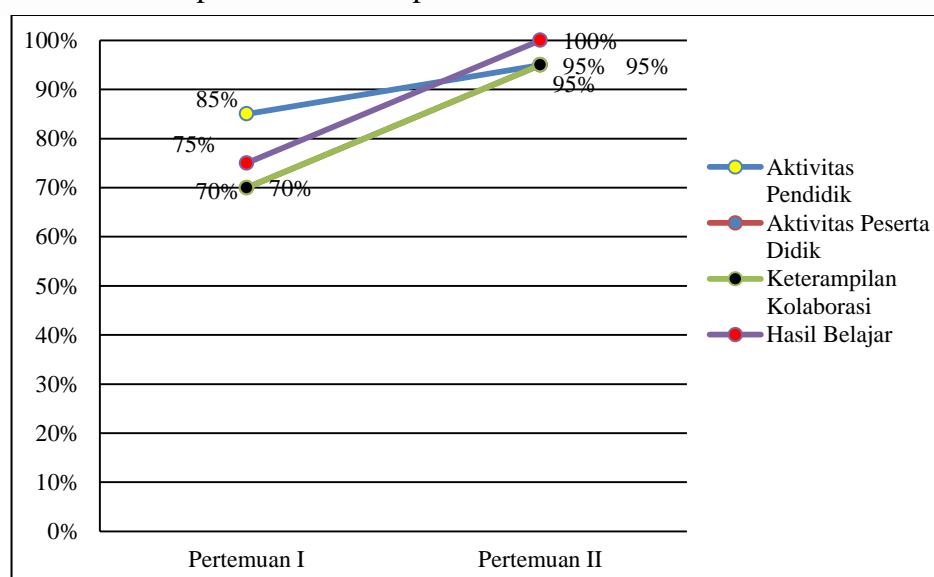
Kecenderungan peningkatan secara signifikan juga terlihat pada hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan Model JSGM serta Permainan Ular Naga. Hal ini dapat digambarkan sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pertemuan I dan II

No	Pertemuan ke-	Persentase
1	1	75%
2	2	100%

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik secara klasikal terus meningkat dari konferensi ke konferensi. Pada pertemuan pertama, 15 siswa lulus dengan tingkat 75%. Pada pertemuan kedua, Guru bermaksud untuk membawa hasil belajar siswa kembali mendekati kesempurnaan. Pertemuan II menunjukkan bahwa hasil belajar terus meningkat. 20 siswa lulus dengan 100%. Hasilnya mencapai metrik keberhasilan yang ditetapkan. Dari hasil temuan dalam penelitian tindakan kelas pada 2 pertemuan yang telah dilaksanakan, maka dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian sudah mencapai ketuntasan yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan dan dinyatakan berhasil. Nilai kecakapan siswa meningkat dari pertemuan ke pertemuan, dan cenderung mendekati kesempurnaan, karena peningkatan kemampuan Peserta didik tidak lebih dari penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik.

Setelah pertemuan I dan II dilaksanakan, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan faktor-faktor yang diteliti, maka dibuat grafik kecenderungan hasil perolehan data antara pertemuan I dan pertemuan II.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Semua Aspek Pada Tiap pertemuan

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dalam pelaksanaan langkah model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan juga hasil belajar peserta didik. Apabila aktivitas pendidik dalam melaksanakan model pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal, maka aktivitas peserta didik juga akan naik atau meningkat, dan keterampilan kolaborasi juga akan meningkat. Sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Hal tersebut dapat terlihat pada aktivitas pendidik yang pada pertemuan I mendapatkan persentase 85%, aktivitas peserta didik 70 keterampilan kolaborasi 70% dan ketuntasan hasil belajar 75%. Meningkat pada pertemuan II menjadi aktivitas pendidik 95%, aktivitas peserta didik 95%, keterampilan kolaborasi peserta didik 95% dan ketuntasan hasil belajar 100%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua pertemuan yang dilaksanakan di SDN Kelayan Selatan 8 dengan jumlah peserta didik dengan 20 orang yang terdiri dari 15 orang peserta didik perempuan dan 5 orang peserta didik laki-laki dengan menggunakan model Problem Based Learning dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun hasil observasi dan evaluasi pada penelitian ini dari pertemuan I sampai pertemuan II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Aktivitas Pendidik

Aktivitas pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga meningkat dapat diterima. Hal ini terlihat adanya peningkatan aktivitas pendidik dalam penggunaan model pembelajaran di setiap siklus. Berdasarkan hasil observasi, kecenderungan kenaikan terjadi pada pertemuan II dengan peningkatan skor mencapai skor 19 dengan persentase 95% yang berkategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas pendidik saat melaksanakan model pembelajaran di pertemuanselanjutnya mengalami perbaikan sehingga proses pembelajarannya terlaksana sesuai dengan langkah yang telah direncanakan pembelajaran.

Peningkatan hasil kegiatan pendidik dalam penerapan model-model pembelajaran di atas disebabkan oleh perbaikan yang telah dilakukan pendidik pada pertemuan berikutnya. Dalam hal ini, pendidik selalu berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada setiap pertemuan sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Sebab sebagaimana yang dikemukakan beberapa ahli bahwa pendidik merupakan tokoh utama dalam berjalannya sebuah pembelajaran. Kualitas mengajar pendidik sangat menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran (Suriansyah, 2014 ; Aslamiah, 2016 ; Wibowo & Lamtioma, 2019).

Pendidik sebagai seorang pengajar perlu meningkatkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai kualitas pembelajaran yang baik. Pendidik sebagai pemegang peranan penting dalam pembelajaran hendaknya mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan disenangi oleh peserta didik sehingga terciptalah pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran harus terjadi komunikasi dua arah, bukan hanya pendidik yang memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Seorang pendidik profesional adalah orang yang memegang peranan penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Pendidik sebagai figur yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Metroyadi & Fauzi, 2020 ; Puspitasari 2020).

Mengajar adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu siswa belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa adalah subjek, mereka adalah pelaku kegiatan pembelajaran. Agar siswa dapat berperan sebagai pelaku kegiatan pembelajaran, pendidik harus merencanakan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan banyak kegiatan belajar mandiri. Ini tidak berarti membebani siswa dengan banyak tugas, kegiatan atau paksaan. Namun siswa belajar secara mandiri dengan materi yang telah disediakan sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan mengembangkan pemikirannya dengan tujuan agar ilmu yang diperoleh secara mandiri bermanfaat bagi masa depannya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik bukan berarti pendidik tidak terlalu aktif dalam mengajar, tetapi pendidik selalu memberikan instruksi tentang apa yang harus dilakukan siswa, mengarahkan, menguasai, dan melakukan penilaian (Wibowo & Lamtioma 2019 ; Sumantri 2015).

Selain itu, peningkatan aktivitas pendidik dalam penerapan model pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini juga disebabkan oleh adanya perbaikan pembelajaran dengan membimbing peserta didik agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2016 : 54) menyatakan bahwa, agar dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif maka pendidik menyampaikan informasi dengan sistematis, menerapkan variasi media, metode, suara, maupun gerak. Waktu selama proses pembelajaran digunakan secara efektif. Selain itu pendidik juga harus menjaga agar motivasi belajar peserta didik dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan hubungan yang interaktif antara pendidik dan peserta didik dalam kelas. Dengan demikian pendidik dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan pengetahuan agar dapat memahami, mengkritisi, memanipulasi, mendesain, membuat dan mengubahnya (Septikasari & Nugraha, 2018).

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga dalam proses pembelajaran sudah tepat, karena Penggunaan model pembelajaran dan sebuah permainan ini dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, dalam pembelajaran ini pendidik telah mampu mendesain proses pembelajaran sesuai dengan perannya sebagai fasilitator dalam menyajikan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk yang berbeda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dalam menerapkan model pembelajaran semakin membaik sehingga memberikan dampak pada keefektifan pembelajar di kelas. Hal ini didukung oleh penelitian yang relevan yakni, Penelitian Ridha Nadhira (2022), Siti Muslehah (2022), Arpani (2022), Hindun Aprilia (2021), Yunita Azizah (2021) seluruh hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada setiap pertemuanselalu meningkat hingga pada pertemuanterakhir mencapai kriteria“sangat baik”. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga terbukti dapat meningkatkan Aktivitas Pendidik dalam proses pembelajaran dikelas.

Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan *model Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga meningkat dapat diterima. Hal ini berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga di setiap pertemuanselalu mengalami peningkatan. Dilihat dari grafik pada pertemuanI aktivitas peserta didik secara klasikal memperoleh persentase 70%, kemudian mengalami peningkatan pada pertemuanII menjadi 95%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik selalu berusaha agar bisa membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan satu arah. Apa yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran ini sudah tepat yaitu dengan cara pendidik menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dave Meier dalam Rusman (2018) belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yakni menggerakkan fisik ketika belajar, memanfaatkan indera peserta didik sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar. Dengan kata lain, aktivitas belajar peserta didik merupakan segala sesuatu yang dilakukan peserta didik dan mempengaruhi

proses belajar peserta didik itu. Kegiatan pembelajaran ini dituntut oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. hanya menerima dari seorang guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diajarkan maka menjadi seorang siswa pasif (Rizana, 2017).

Selain itu peserta didik aktif bekerja sama didalam kelompok untuk memecahkan masalah yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2017) dan Huda (2018) yang menyatakan bahwa melalui model pembelajaran berkelompok maka setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pendapat dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Adapun Hasibuan dan Prastowo (2018) mengemukakan bahwa aktivitas peserta didik harus mampu meningkatkan dan menumbuhkan kerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, meningkatkan rasa toleransinya terhadap perbedaan pendapat teman, berusaha untuk berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini ditunjang dari beberapa penelitian yang telah berhasil yakni Penelitian Ridha Nadhira (2022), Siti Muslehah (2022), Arpani (2022), Hindun Aprilia (2021), Yunita Azizah (2021) seluruh hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada setiap pertemuannya selalu meningkat hingga pada pertemuan terakhir mencapai kriteria “Sangat Aktif” dengan persentase mencapai 94% sampai 100%. Berdasarkan hal tersebut, Penerapan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSKM serta Permainan Ular Naga terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Keterampilan kolaborasi

Keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSKM dan Permainan Ular Naga meningkat dapat diterima. Hal ini berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSKM serta Permainan Ular Naga di setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan. Dilihat dari grafik pada pertemuan I keterampilan kolaborasi peserta didik secara klasikal memperoleh persentase 70%, kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan II menjadi 95%. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSKM serta Permainan Ular Naga dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik selalu berusaha agar bisa membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan satu arah. Apa yang dilakukan oleh pendidik dalam

proses pembelajaran ini sudah tepat yaitu dengan cara pendidik menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga.

Era sekarang ini mencerminkan bagaimana teknologi semakin berpusat pada pendidikan 5.0. Dalam upaya mempertahankan eksistensi diri, diperlukan keterampilan yang mumpuni, yaitu kolaborasi atau kemampuan untuk bekerja sama. Keterampilan kolaborasi di era disrupsi dibangun untuk saling bersinergi, beradaptasi dengan berbagai peran dan tanggung jawab, serta mampu hidup harmonis di tengah latar belakang yang berbeda. Dalam berkolaborasi, akan terjadi saling mengisi kekurangan dengan kelebihan orang lain sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik dalam suasana kebersamaan. Keterampilan ini dapat dilatih dalam pembelajaran. *Collaboration* skill merupakan kemampuan bekerja dalam kelompok atau tim untuk menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama, menunjukkan rasa hormat pada tim yang beragam, serta melatih fleksibilitas dan kemauan untuk membuat kompromi yang diperlukan dalam mencapai tujuan bersama. Berkerjasama dengan orang lain yakni Mampu bekerja secara efektif, menghormati anggota tim yang berbeda, menunjukkan fleksibilitas dan keinginan untuk berguna dalam membuat kompromi untuk mencapai tujuan bersama, bertanggung jawab dalam kerja kolaboratif dan menghargai kontribusi setiap anggota tim (Hidayati, 2021 ; Evimalinda, 2022).

Hasil penelitian ini ditunjang dari beberapa penelitian yang telah berhasil yakni oleh Euis Anisa Rahmah (2022) Abdurrahman (2021) Azizaturridha (2019), Triana (2018), Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kerja sama peserta didik pada setiap pertemuannya. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan mengembangkan Keterampilan kolaborasi.

Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga meningkat, terlihat adanya peningkatan pada tiap pertemuan. Dapat dilihat hasil belajar pada pertemuan I masih terbelang belum maksimal. Hal ini dikarenakan materi yang belum terlalu dipahami peserta didik dan peneliti yang juga belum menerapkan langkah-langkah model pembelajaran secara maksimal, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar berjalan kurang maksimal dan peserta didik mengalami kesulitan untuk melakukan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga. Akan tetapi, hasil belajar peserta didik dari pertemuan I sampai dengan pertemuan II mengalami peningkatan.

Hasil belajar peserta didik pada pertemuan I mendapatkan persentase 75%, sedangkan pada pertemuan II mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada ketuntasan klasikal yaitu 100%. Dari keterangan di atas terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di tiap siklusnya. Hal ini karena peneliti melakukan refleksi terhadap penerapan model dalam proses pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar menjadi semakin membaik sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik menguasai materi semakin meningkat.

Keberhasilan pendidik Dalam meningkatkan hasil pembelajaran pelajar tidak boleh dipisahkan daripada peranan proses pembelajaran (*learning by process*) yang dijalankan oleh pendidik dalam setiap mesyuarat. Proses pembelajaran ini sebenarnya dapat memberikan hasil yang positif dalam penyelidikan yang dijalankan. Ini selaras dengan pendapat Suriansyah, et al (2014: 219) yang menjelaskan bahawa pembelajaran berlaku dengan menekankan pembelajaran pelajar melalui proses (*learning by process*), tidak belajar berdasarkan keputusan / produk (*learning product*).

Peningkatan hasil belajar ini juga disebabkan dengan adanya diskusi kelompok secara kooperatif peserta didik dilatih untuk bisa mengemukakan pendapatnya dan berbagi dengan teman sebayanya, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah diserap peserta didik. Model pembelajaran kooperatif learning mengevaluasi peserta didik untuk belajar memecahkan masalah secara diskusi, mendengarkan, dan menyampaikan pendapat, selain itu mudah untuk diterapkan dan Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya (Yulia dkk 2020 ; Pujiastuti, 2017) .

Penelitian Ridha Nadhira (2022), Siti Muslehah (2022), Arpani (2022), Hindun Aprilia(2021), Yunita Azizah (2021) seluruh hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada setiap pertemuanselalu meningkat hingga pada pertemuanterakhir mencapai kriteria“Hampir Seluruhnya Aktif” dan “Seluruhnya Aktif”. Adapun persentase ketuntasan hasil belajar pada pertemuanterakhir mencapai ketuntasan klasikal 96% sampai dengan 100%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Hal ini, berdasarkan data hasil belajar melalui penerapan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSGM serta Permainan Ular Naga, terlihat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan akibat dari penerapan langkah model pembelajaran yang semakin maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik SDN kelayan Selatan 8, maka dapat disimpulkan bahwa Aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan keterampilan kolaborasi dalam pelaksanaan pembelajaran tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan menggunakan *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSJM serta Permainan Ular Naga dapat terlaksana dengan baik pada setiap pertemuannya sehingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti.

Dengan adanya artikel ini penulis mengharapkan agar pembaca dapat mengetahui dan memahami tentang meningkatkan aktivitas peserta didik, keterampilan kolaborasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dibantu dengan model JSJM serta Permainan Ular Naga sehingga juga berdampak kepada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dan semoga dengan adanya penulisan artikel ini pembaca dapat mengambil manfaat. Penulis menyadari bahwa artikel ini jauh dari kesempurnaan maka dari itu penulis mengharapkan saran, pendapat maupun kritikan terhadap artikel ini, supaya artikel ini dapat disempurnakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Evimalinda, R.dkk. (2022). The Role Of Christian Religious Education Teachers In Building Student's 6c Skills In The Era 4.0. *Proceedings Of The International Conference On Theology, Humanities, And Christian Education (Iconthce 2021)*, 669 (Iconthce 2021), 192–196.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220702.044>.
- Lestari, L., Nasir, M., & Jayanti, M. I. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sanggar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Metroyadi & Fauzi. (2020). The Effect of Mind Mapping Based Contextual Learning on Student Learning Outcomes. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 501.
- Metroyadi, & Fauzi. (2021). The Role of School Chief in the Implementation of Managemen Based on Environmental Education Programs (Adiwiyata Program). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 525.
- Nasir, M., Fahrudin, F., Haljannah, M., & Nehru, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMAN 5 Kota Bima. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 289-296.
- Nuningsih, A., Nasir, M., & Olahairullah, O. (2022). Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Siswa. JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 1(3), 78-84.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan Unesco. Asatiza: Jurnal Pendidikan, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V2i1.258>
- Puspitasari. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring Pada Peserta didik Kelas 1 SD Negeri Turi 3 Melalui Media Powerpoint. Porsiding Pendidikan Profesi Pendidik, III(1), 344-352.
- Redhana, I. W. (2019). 2239 Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Kimia FMIPA, Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal Vol 13, No 1, 2019, halaman 2239 – 2253.
- Septikasari, R., & Nugraha, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, VII(02), 112-122.
- Suriansyah dkk. (2014). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syahrul, S., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Lambitu. Oryza: Jurnal Pendidikan Biologi, 11(2), 54-58.
- Wahyudi, L. E.dkk. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan Di Indonesia. Ma'arif Jurnal Of Education Madrasah Innovation And Aswaja Studies (Mjemias), 1(1), 18–22. <https://jurnal.maarifnumalang.id/> (Diunduh 10 Februari 2022)
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran Mi. 4(1).