# PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORATIF ANTAR PESERTA DIDIK KELAS 2 SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS GAME DI LUAR KELAS

**Nanda Sri Rama[1], Supriyatman[2], Hasriyanti[3]**

[1,2,3]*Universitas Tadulako*
E-mail : nandasrirama921@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik kelas II SD Inpres Bumi Sagu melalui model pembelajaran inkuiri berbasis permainan di luar kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 29 peserta didik. Keterampilan kolaboratif diukur berdasarkan empat indikator: komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan saling membantu. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 65% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 87% (kategori sangat baik) pada siklus II dengan rata-rata peningkatan 15% dan nilai N-Gain 0,43 (kategori sedang). Temuan ini membuktikan efektivitas pembelajaran inkuiri berbasis permainan dalam memperkuat kolaborasi, interaksi sosial, dan kerja sama tim peserta didik.

**Kata Kunci** : *Keterampilan Kolaboratif*, *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Game*, *Pembelajaran Luar Kelas.*

## ABSTRACT

This study aims to enhance the collaborative skills of second-grade students at SD Inpres Bumi Sagu through the implementation of a game-based inquiry learning model conducted outdoors. The research employed Classroom Action Research (CAR) over two cycles with 29 students as subjects. Collaborative skills were assessed using four indicators: communication, responsibility, decision-making, and mutual support. Results showed an increase in the average score from 65% (fair) in Cycle I to 87% (very good) in Cycle II, with an average improvement of 15% and an N-Gain score of 0.43 (moderate). The findings confirm the effectiveness of outdoor game-based inquiry learning in strengthening students' collaboration, social interaction, and teamwork.

**Keywords** : *Collaborative Skills, Game-Based Inquiry Learning, Outdoor Education.*

## PENDAHULUAN

Keterampilan kolaboratif merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar dan pembentukan karakter peserta didik sejak dini. Kolaborasi tidak hanya menekankan kerja sama dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga mencakup kemampuan berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, mengambil keputusan bersama, serta memberikan dukungan timbal balik (Johnson & Johnson, 2019). Dalam konteks sekolah dasar, keterampilan ini berperan sebagai fondasi yang membantu peserta didik beradaptasi dengan tuntutan belajar yang menekankan interaksi sosial dan kerja tim.

Namun, hasil observasi awal di kelas II SD Inpres Bumi Sagu menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang menunjukkan perilaku kolaboratif. Diskusi kelompok sering didominasi oleh individu tertentu, sementara sebagian peserta didik lain bersikap pasif dan enggan menyampaikan pendapat. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya keterampilan kolaboratif, yang jika tidak diatasi dapat berdampak pada keterbatasan kemampuan sosial dan akademik peserta didik di masa depan.

Salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif adalah penerapan model pembelajaran **inkuiri berbasis game** di luar kelas. Model ini memadukan strategi *inquiry learning*, yang mendorong peserta didik untuk menemukan pengetahuan melalui pertanyaan dan eksplorasi, dengan aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan (Gee, 2021). Pembelajaran di luar kelas (*outdoor education*) juga memberikan pengalaman kontekstual yang memungkinkan peserta didik lebih bebas berinteraksi, bekerja sama, dan memecahkan masalah dalam situasi nyata (Beames, Higgins, & Nicol, 2012).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kerja sama tim (Prensky, 2016; Fitriani, 2023). Namun, penerapan model ini di kelas rendah sekolah dasar, khususnya dengan memanfaatkan lingkungan luar kelas dan integrasi budaya lokal, masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menguji efektivitas model pembelajaran inkuiri berbasis game di luar kelas dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik kelas II SD Inpres Bumi Sagu.

Dengan dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai peningkatan indikator keterampilan kolaboratif, serta menjadi rekomendasi bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi sosial peserta didik sejak dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi [2]. Metode ini dipilih karena memungkinkan guru untuk melakukan tindakan pedagogis secara langsung dan reflektif dalam rangka meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik. Menurut Arikunto (2010), "PTK merupakan bentuk kajian sistematis yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan dan berkeadilan."[3]

Subjek dalam penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas II SD Inpres Bumi Sagu, Kota Palu, yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di luar kelas pada pukul 10.00–11.00 WITA, menggunakan model inquiry berbasis game bertema *"Mencari Petunjuk Budaya"* yang mengintegrasikan eksplorasi elemen budaya lokal dalam proses belajar. Instrumen utama pengumpulan data meliputi observasi terstruktur terhadap keterampilan kolaboratif peserta didik (komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan saling membantu), catatan lapangan mengenai interaksi sosial selama kegiatan, serta dokumentasi visual berupa foto dan video pembelajaran.

Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penjelasan singkat mengenai pentingnya kerja sama dalam kelompok. Guru kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil dan menjelaskan aturan permainan *Cultural Clue Hunt* yang dilaksanakan di luar kelas. Setiap kelompok mendapatkan pertanyaan pemicu dan harus mencari kartu petunjuk bergambar budaya lokal yang telah disembunyikan di area sekolah. Selama kegiatan berlangsung, setiap anggota memiliki peran berbeda, seperti pencari, pencatat, pembaca petunjuk, dan pelapor, sehingga semua peserta didik terlibat aktif. Setelah kartu ditemukan, kelompok berdiskusi untuk menyusun jawaban dan mempresentasikannya di depan kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberi arahan, mengawasi interaksi, serta memberikan umpan balik dan apresiasi atas usaha setiap kelompok. Kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama, di mana peserta didik menyampaikan pengalaman belajar, sementara guru menegaskan kembali nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan komunikasi dalam kerja tim.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, hasil observasi dan refleksi menjadi dasar perbaikan pembelajaran, termasuk penyesuaian strategi fasilitasi, instruksi tugas, dan pengelolaan waktu. Siklus kedua dilaksanakan dengan menerapkan perbaikan tersebut, serta melanjutkan observasi terhadap indikator kolaboratif secara lebih mendalam. Data dianalisis secara kualitatif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk menilai efektivitas intervensi dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan indikator keterampilan kolaboratif: (1) komunikasi, (2) tanggung jawab, (3) pengambilan keputusan, dan (4) saling membantu.. Berikut adalah rekapitulasi data observasi keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik**

| No | Indikator Kolaborasi | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Peningkatan (%) | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Komunikasi | 63 | 86 | 23 | 0,62 | Tinggi |
| 2 | Tanggung Jawab | 66 | 88 | 22 | 0,65 | Tinggi |
| 3 | Pengambilan Keputusan | 64 | 87 | 23 | 0,64 | Tinggi |
| 4 | Saling Membantu (Mutual Support) | 67 | 87 | 20 | 0,61 | Tinggi |
| **Rata-rata** | | **65** | **87** | **22** | **0,63** | **Tinggi** |

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata keterampilan kolaboratif meningkat dari **65% (kategori cukup)** pada siklus I menjadi **87% (kategori sangat baik)** pada siklus II. Peningkatan rata-rata sebesar **22%**, dengan nilai N-Gain **0,63** (kategori tinggi), menunjukkan efektivitas model pembelajaran *inquiry berbasis game* di luar kelas.

**Pembahasan**

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata keterampilan kolaboratif meningkat dari **65% (kategori cukup)** pada siklus I menjadi **87% (kategori sangat baik)** pada siklus II. Peningkatan rata-rata sebesar **22%**, dengan nilai N-Gain **0,63** (kategori tinggi), menunjukkan efektivitas model pembelajaran *inquiry berbasis game* di luar kelas.

Selain data kuantitatif, pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran menunjukkan adanya perubahan perilaku yang signifikan. Pada **siklus I**, kegiatan *Cultural Clue Hunt* belum berjalan optimal karena sebagian peserta didik masih pasif, kurang memahami instruksi permainan, serta cenderung bergantung pada teman yang lebih dominan. Beberapa kelompok juga mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan membagi peran, sehingga interaksi belum merata.

Namun, pada **siklus II** setelah dilakukan perbaikan instruksi, pemberian peran lebih jelas, dan pengaturan waktu yang lebih baik, peserta didik tampak jauh lebih aktif. Mereka berdiskusi untuk memutuskan strategi pencarian petunjuk budaya, berbagi tugas secara merata (ada yang membaca petunjuk, ada yang mencatat, ada yang mencari), serta saling membantu ketika ada anggota kelompok yang kesulitan. Aktivitas di luar kelas juga membuat peserta didik lebih antusias; mereka bergerak bebas, saling memberi motivasi, dan menunjukkan sikap sportivitas ketika berkompetisi antarkelompok.

Perubahan perilaku ini mendukung temuan kuantitatif bahwa keterampilan kolaboratif meningkat secara konsisten di semua indikator. Gambaran ini memperlihatkan bahwa kombinasi pendekatan *inquiry* dan permainan edukatif berbasis lingkungan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus di kelas II SD Inpres Bumi Sagu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbasis game di luar kelas terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik. Peningkatan keterampilan terlihat dari rata-rata skor yang naik dari 65% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 87% (kategori sangat baik) pada siklus II, dengan rata-rata peningkatan sebesar 22% dan nilai N-Gain 0,63 (kategori tinggi). Indikator komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan saling membantu seluruhnya mengalami peningkatan yang signifikan, dengan capaian tertinggi pada aspek komunikasi dan pengambilan keputusan.

Selain memberikan dampak positif terhadap hasil kuantitatif, penerapan kegiatan *Cultural Clue Hunt* juga membangun antusiasme, keterlibatan aktif, serta interaksi sosial yang lebih sehat antar peserta didik. Peran guru sebagai fasilitator yang menekankan pembagian peran, arahan instruksi yang jelas, dan penguatan motivasi terbukti memperkuat efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran inkuiri berbasis game di luar kelas layak direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif peserta didik sekolah

dasar sejak dini, sekaligus menjadi alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Beames, S., Higgins, P., & Nicol, R. (2012). *Learning outside the classroom: Theory and guidelines for practice*. London: Routledge.

Fitriani, S. (2023). Pengembangan strategi pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. *Jurnal Sains, Edukasi, dan Sosial, 5*(2), 225–234.

Gee, J. P. (2021). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. *Active Learning in Higher Education, 20*(1), 35–44.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University.

Prensky, M. (2016). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. New York: Teachers College Press.