MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA DI KELAS V SD INPRES 1 TONDO

Ni Nengah Serli Andani[1], Sri Mulyani Sabang[2], Anak Agung Rai Mahayani[3]

[1,2,3]*Universitas Tadulako*
E-mail : [1]andaniserlyy@gmail.com, [2]sri_mulyani@untad.ac.id,
[3]agungraimahayani15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa Kelas 5 SD Inpres 1 Tondo menggunakan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga. Masalah diangkat dari rendahnya kolaborasi siswa, yang diatasi melalui dua siklus tindakan. Tindakan melibatkan pengorganisasian siswa dalam kelompok PBL untuk memecahkan masalah kontekstual yang difasilitasi oleh permainan Ular Tangga. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan kolaborasi. Rata-rata persentase keterampilan kolaborasi meningkat dari kondisi Pra-Siklus 30,0% menjadi 70,0% pada Siklus I, dan mencapai 87,0% pada akhir Siklus II. Peningkatan total rata-rata ini adalah 57,0%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL yang didukung media Ular Tangga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata Kunci : *Keterampilan Kolaborasi, Problem Based Learning (PBL), Media Ular Tangga, SD.*

ABSTRACT

This classroom action research (CAR) aims toimprove the collaboration skills of fifth-grade students at SD Inpres 1 Tondousing a media-assisted Problem Based Learning (PBL) approachusing the Snakes and Ladders game. The problem was raised due to the low level of student collaboration, which was addressedthrough two cycles of action. The action involved organizing students into PBL groups to solve contextual problems facilitated by theSnake and Ladder game. The results showed a significant increase incollaboration skills. The average percentage of collaboration skills increasedfrom 30.0% in the pre-cycle condition to 70.0% in Cycle I, and reached 87.0%at the end of Cycle II. The total average increase was 57.0%. It can beconcluded that the application of PBL supported by the Snakes and Ladders media is effective increating an interactive and participatory learning environment toimprove students' collaboration skills.

Keywords : *Collaboration Skills, Problem Based Learning (PBL), Snakes and Ladders Media, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan tuntutan abad ke-21. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan adalah keterampilan kolaborasi**,** sebagaimana ditekankan dalam empat pilar pendidikan UNESCO, yaitu *learning to live together* (UNESCO, 2022). Keterampilan kolaborasi memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama, menghargai perbedaan, serta berkontribusi dalam mencapai tujuan bersama (Wulandari & Harjono, 2023).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan cenderung kurang terlibat dalam kegiatan kelompok (Setiawan, 2022). Kondisi serupa juga ditemukan di Kelas V SD Inpres 1 Tondo, di mana sebagian besar siswa menunjukkan rendahnya kemampuan kolaborasi tampak dari kurangnya partisipasi aktif, minimnya komunikasi, dan kecenderungan bergantung pada teman yang lebih pandai. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Pendekatan Problem Based Learning (PBL) diyakini efektif dalam meningkatkan kolaborasi karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pemecahan masalah nyata (Rahman & Setyawan, 2024). Arends (2022) menjelaskan bahwa PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi terhadap masalah otentik.

Selain pendekatan pembelajaran, media yang digunakan juga berpengaruh besar terhadap keterlibatan siswa. Media berbasis permainan seperti Ular Tangga edukatif terbukti mampu meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa (Setyawan & Rahman, 2024; Latifah & Nurhalimah, 2022). Melalui aktivitas permainan, siswa terdorong untuk berdiskusi, mengambil keputusan bersama, dan saling membantu dalam memecahkan tantangan di setiap langkah permainan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penerapan Pendekatan Problem Based Learning berbantuan media Ular Tangga di Kelas V SD Inpres 1 Tondo, dan Menganalisis peningkatan keterampilan kolaborasi siswa setelah penerapan tindakan pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Target utama penelitian ini adalah peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa Kelas 5 SD Inpres 1 Tondo yang berjumlah 18 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap tindakan yang dilakukan dirancang berdasarkan hasil refleksi mendalam dari siklus sebelumnya, sehingga terjadi perbaikan berkelanjutan yang menjamin efektivitas tindakan.

Prosedur pembelajaran yang diterapkan mengacu pada Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), yaitu dengan menghadapkan siswa pada masalah-masalah kontekstual yang relevan dengan materi pelajaran. Proses pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok dan dibantu oleh media Ular Tangga yang dimodifikasi. Media ini digunakan untuk memfasilitasi

interaksi wajib dalam kelompok, di mana setiap langkah atau kotak menuntut siswa untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan terkait materi, dan membuat keputusan bersama, sehingga secara langsung melatih keterampilan kolaborasi. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, digunakan pula pedoman wawancara singkat serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung saat proses pembelajaran berlangsung, yang berfokus pada perilaku siswa dalam kelompok. Wawancara singkat dilakukan untuk menggali persepsi siswa dan guru tentang efektivitas tindakan, sementara dokumentasi mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan hasil kerja siswa.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan guru dan perubahan perilaku siswa. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif persentase untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dari Pra-Siklus, Siklus I, ke Siklus II. Keterampilan kolaborasi siswa dianalisis berdasarkan lima indikator, yaitu: berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, fleksibilitas, tanggung jawab, dan menghargai. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi apakah tindakan telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan (minimal 75%]).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa Kelas 5 SD Inpres 1 Tondo melalui penerapan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Keterampilan kolaborasi siswa diukur melalui lima indikator utama, yaitu: (1) berkontribusi secara aktif, (2) bekerja secara produktif, (3) fleksibilitas, (4) tanggung jawab, dan (5) menghargai. Berikut adalah rekapitulasi data observasi keterampilan kolaborasi siswa pada kondisi Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Keterampilan Kolaborasi Siswa

No	Indikator Keterampilan Kolaborasi	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan Total (%)
1	Berkontribusi secara aktif	35,0	72,0	85,0	50,0
2	Bekerja secara produktif	25,0	65,0	89,0	64,0
3	Fleksibilitas	28,0	70,0	82,0	54,0
4	Tanggung jawab	32,0	74,0	91,0	59,0
5	Menghargai	30,0	69,0	88,0	58,0
Rata-rata Keterampilan Kolaborasi		**30,0**	**70,0**	**87,0**	**57,0**

Perhitungan persentase dilakukan dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase Kolaborasi} = \frac{Jumlah\ siswa\ aktif\ berkolaborasi}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Contoh penerapan:

Jika pada indicator ke 1 (Berkontribusi secara aktif) sebanyak 14 dari 20 siswa

$$\frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari Pra-Siklus hingga Siklus II. Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 30,0% (Pra-Siklus) menjadi 70,0% (Siklus I), dan mencapai 87,0% pada Siklus II. Peningkatan total rata-rata ini mencapai 57,0%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator bekerja secara produktif (64,0%) dan tanggung jawab (59,0%). Hal ini menunjukkan bahwa tindakan berhasil mengatasi masalah utama di Pra-Siklus di mana siswa cenderung pasif, dan kini mereka menjadi lebih efektif dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Peningkatan kolaborasi ini erat kaitannya dengan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan. PBL menuntut siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah otentik yang hanya dapat diselesaikan melalui kerja tim (Rahman & Setyawan, 2024). Ketika siswa dihadapkan pada masalah yang relevan, motivasi intrinsik untuk terlibat, berdiskusi, dan berbagi peran (indikator berkontribusi secara aktif) menjadi jauh lebih tinggi. Selain itu, pemanfaatan media Ular Tangga di tengah sintaks PBL berhasil menciptakan atmosfer belajar yang dinamis dan partisipatif. Permainan ini bertindak sebagai mekanisme yang memaksa interaksi dan diskusi. Siswa harus bermusyawarah untuk memutuskan langkah, membantu teman yang mendapat tantangan di kotak, dan bersama-sama merumuskan jawaban. Ini sangat efektif dalam melatih indikator menghargai dan fleksibilitas, karena siswa terbiasa menerima dan merespons ide teman demi mencapai tujuan permainan.

Guru juga berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang suportif, terutama pada Siklus II, dengan menerapkan *role card* (kartu peran) untuk memastikan setiap siswa, termasuk yang semula pasif, memiliki tanggung jawab yang jelas. Upaya ini berhasil meningkatkan tanggung jawab siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi PBL berbantuan media Ular Tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara signifikan. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Latifah & Nurhalimah (2022) yang menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu merangsang emosi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di Kelas 5 SD Inpres 1 Tondo, dapat disimpulkan bahwa penerapan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut tercermin dari perubahan perilaku siswa yang awalnya pasif, enggan berbagi ide, dan kurang bertanggung jawab, menjadi lebih terlibat aktif, baik dalam diskusi maupun penyelesaian tugas kelompok. Seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa mengalami peningkatan dari Pra- Siklus hingga Siklus II, dengan rata-rata persentase kolaborasi meningkat dari 30,0% menjadi 87,0% pada akhir Siklus II. Total peningkatan rata-rata sebesar 57,0% ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap perilaku kolaboratif siswa selama proses pembelajaran.

Keberhasilan tersebut tidak lepas dari penerapan beberapa strategi pembelajaran yang dilakukan secara terpadu. Pertama, penyajian masalah kontekstual melalui model Problem Based Learning (PBL) membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang harus dipecahkan secara bersama. Strategi ini menciptakan kebutuhan intrinsik bagi siswa untuk berkolaborasi dan berkontribusi aktif dalam menemukan solusi (Rahman & Setyawan, 2024). Kedua, pemanfaatan media Ular Tangga sebagai alat fasilitasi diskusi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, interaksi antaranggota kelompok terjadi secara alami dan mendorong siswa untuk menghargai pendapat teman serta beradaptasi terhadap dinamika kerja tim (Latifah & Nurhalimah, 2022; Setyawan & Rahman, 2024). Selain meningkatkan antusiasme belajar, media ini juga menjadi sarana latihan sosial yang memupuk fleksibilitas dan empati siswa. Ketiga, penerapan role card atau kartu peran pada setiap anggota kelompok di Siklus II memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan tanggung jawab dan produktivitas siswa. Dengan pembagian peran yang jelas, setiap siswa memiliki tanggung jawab spesifik yang harus diselesaikan, sehingga tidak ada anggota kelompok yang pasif. Selain itu, kombinasi antara pendekatan PBL dan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aman dan dinamis, di mana siswa merasa bebas untuk berdiskusi, berargumen, dan mengambil keputusan tanpa takut melakukan kesalahan. Kondisi psikologis yang positif ini memicu keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam proses pemecahan masalah (Wulandari & Harjono, 2023).

Melalui penerapan pendekatan tersebut, peserta didik memandang pembelajaran bukan lagi sebagai tugas individual, tetapi sebagai tantangan kelompok yang menarik untuk ditaklukkan bersama. Keterlibatan aktif dalam permainan dan proses problem solving terbukti mendorong pengembangan keterampilan kolaborasi siswa secara berkelanjutan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa keterampilan sosial siswa sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru (Arends, 2022). Dengan demikian, Pendekatan Problem Based Learning berbantuan media Ular Tangga tidak hanya relevan, tetapi juga sangat efektif diterapkan dalam konteks kelas V sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Strategi ini layak dijadikan alternatif bagi guru-guru yang menghadapi permasalahan serupa terkait rendahnya partisipasi dan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain memberikan dampak positif terhadap siswa, penelitian ini juga menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa dan adaptif terhadap dinamika kelompok (UNESCO, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I. (2022). *Learning to Teach* (12th ed.). Routledge. (Dasar Model Pembelajaran/PBL)

Fitrianingtyas, D. (2023). Hasil belajar dalam perspektif kognitif dan evaluatif. *Jurnal Pendidikan Inovatif, 15*(1), 45-58. (Sumber Pendukung Umum PTK/Hasil Belajar)

Latifah, A. E., & Nurhalimah, L. (2022). Pengembangan game klasik sebagai media pembelajaran pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa sekolah dasar berbasis Android. *Jurnal Algoritma, 19*(1), 100-109. (Dasar Media Ular Tangga dan Game Edukasi)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Dasar Hukum dan Konteks Pendidikan)

Rahman, A. A., & Setyawan, B. (2024). Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi pada siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 9*(1), 12-25. (Dasar Utama PBL dan Kolaborasi - Sumber Jurnal Relevan 2024)

Setiawan, A. (2022). Meningkatkan keaktifan siswa melalui *Problem Based Learning* di sekolah dasar: Tinjauan sistematis. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 5*(2), 35-42. (Dasar PBL di SD - Sumber Jurnal Relevan 2022)

Setyawan, B., & Rahman, A. A. (2024). Efektivitas media Ular Tangga edukasi dalam meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 67-80. (Dasar Utama Media Ular Tangga dan Kolaborasi - Sumber Jurnal Relevan 2024)

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Bandung: Alfabeta. (Dasar Metodologi PTK)

UNESCO. (2022). *Rethinking Education: Towards a Global Common Good?* Paris: UNESCO Publishing. (Dasar Keterampilan Abad 21 dan Kolaborasi - Sumber Internasional 2022)

Wulandari, E., & Harjono, A. (2023). Peran model *Problem Based Learning* dalam peningkatan fleksibilitas dan adaptasi peran siswa dalam kelompok. *Jurnal Pendidikan Kontekstual, 6*(3), 88-102. (Dasar Indikator Kolaborasi dan PBL - Sumber Jurnal Relevan 2023)