

Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Pada Materi Alat Pembayaran Non Tunai

Dea Syfa Nuraydah¹, Lilik Sri Hariani¹, Veri Yulena Widjiastuti²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan

²Malang, Jl. S. Supriadi No.48 Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

*Penulis korespondensi, deasyifa04@gmail.com; liliksrihariani@unikama.ac.id; yulenajafar@gmail.com

Abstract

Learning in the 21st century not only emphasizes cognitive aspects, but also must equip students with the skills needed to become a competent and competitive generation. Skills in the 21st century include: critical thinking, collaboration, communication, creativity, culture and connectivity. Collaboration skills are one of the important, collaborative peer interactions that will trigger more student engagement with cognitive and meta-cognitive peer interactions. The aim of this research is to implement a problem-based learning model with video media to improve collaboration skills and student learning outcomes. This type of research is Classroom Action Research (CAR), which consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection which are carried out in two cycles. Research data shows that there is an increase in collaboration skills in cycle 1 and cycle 2. The learning outcomes of students from the post-test score data also show that students have achieved learning objectives in cycle 1 and achieved learning objectives with enrichment in cycle 2. Based on the results of this study, it can be concluded that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model with video media is able to improve collaboration skills and student learning outcomes in the material of non-cash payment instruments.

Keywords: *Problem-Based Learning; video media; collaboration skills; learning outcomes*

Abstrak

Pembelajaran di abad 21 tidak lagi hanya menekankan pada indikator kognitif, namun juga harus membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi generasi yang kompeten dan berdaya saing. Keterampilan pada abad ke-21 meliputi: berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, budaya dan konektivitas. Keterampilan kolaborasi adalah salah satu yang penting, kolaboratif interaksi teman sebaya yang akan memicu lebih banyak keterlibatan peserta didik dengan kognitif dan interaksi teman sebaya meta-kognitif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model problem based learning dengan media video untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan sebanyak II siklus. Data hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan keterampilan kolaborasi pada siklus I dan juga siklus II. Hasil belajar peserta didik dari data nilai post tes juga menunjukkan peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran pada siklus I dan mencapai tujuan pembelajaran dengan pengayaan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media video mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada materi alat pembayaran non tunai.

Kata kunci: Problem-based learning; media video, keterampilan kolaboratif; hasil belajar

1. Pendahuluan

Pembelajaran di abad 21 tidak lagi hanya menekankan pada indikator kognitif, namun juga harus membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi

generasi yang kompeten dan berdaya saing. Keterampilan pada abad ke-21 meliputi: berpikir kritis (critical thinking), kolaborasi/kerja sama (collaboration), komunikasi (communication), kreativitas (creativity), budaya (culture) dan konektivitas (connectivity) yang disebut dengan 6C (Miller, 2015).

Keterampilan abad 21 yang penting dan harus dikembangkan salah satunya adalah kolaborasi/ kerjasama (collaboration). Penelitian oleh Rabu & Badlishah, 2020 menunjukkan secara empiris pentingnya kolaboratif interaksi teman sebaya yang akan memicu lebih banyak keterlibatan peserta didik dengan kognitif dan interaksi teman sebaya meta-kognitif.

Kolaborasi adalah kegiatan yang kompleks karena mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi dengan anggota kelompok mereka dalam dua ruang dialogis, ruang konten (yaitu, memahami bersama – pada tingkat yang mendalam – tentang apa itu semua) dan ruang relasional (yaitu, membangun dan memelihara berbagi pemahaman dan memastikan kesejahteraan anggota kelompok) (Janssen & Bodemer, 2013).

Keterampilan kolaborasi melibatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, berbagi informasi, mengintegrasikan ide-ide, dan mencapai tujuan bersama. Kolaborasi pada proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kerjasama antara peserta didik dengan yang lain untuk saling membantu serta melengkapi tugas untuk memperoleh tujuan yang telah ditentukan (Rahayu, Pramiasih, & Sritumini, 2019).

Kolaborasi memungkinkan peserta didik untuk belajar berkomunikasi, mendengarkan, memahami perspektif orang lain, dan menghargai perbedaan. Mereka belajar bekerja dalam tim, berbagi ide, dan membangun hubungan yang baik dengan teman sekelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kolaborasi dalam konteks pembelajaran sering melibatkan penggunaan alat dan platform digital. Peserta didik dapat belajar menggunakan teknologi, bekerja dengan alat kolaborasi online, dan memanfaatkan sumber daya digital untuk berbagi informasi dan ide. Ini memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan di dunia saat ini.

Kenyataan pembelajaran dalam kelas, peserta didik yang beberapa tahun terakhir terdampak adanya pandemi (melakukan pembelajaran daring dan mandiri) memiliki keterampilan berkolaborasi yang rendah. Mereka enggan untuk berkolaborasi dalam pembelajaran di kelas, seringkali mereka menolak kegiatan diskusi kelompok dengan alasan saat berkerja kelompok tidak semua anggota aktif mengerjakan tugas dan peserta didik yang aktif merasa tidak adil.

Peserta didik mengobrol sendiri, berdandan, mondar-mandir didalam kelas saat pembelajaran berlangsung sering ditemui. Selain itu beberapa peserta didik juga asyik sendiri dengan gadgetnya melakukan hal-hal diluar konteks pembelajaran. Seperti bermain games, selfie, scroll sosial media, membuka market place, dan chatting. Menjadi pemandangan yang tidak jarang ditemui ketika pelaksanaan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi nilai PAS semester 1 diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih sangat rendah. Belum ada peserta didik yang mencapai KKM. Nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik adalah 42 dan masih jauh untuk mencapai KKM 75. Keadaan tersebut jika tidak segera diberikan tindakan tentunya akan berdampak pada kualitas pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga dibutuhkan tindakan yang masuk akal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pembelajaran yang berkualitas melibatkan pemberian umpan balik yang konstruktif, pengajaran yang responsif, melibatkan peserta didik secara aktif, membangun hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, serta relevan dengan kebutuhan dan kepentingan peserta

didik. Untuk itu perlu mengimplementasikan model, metode atau media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada dasarnya, ada pendekatan pembelajaran yang mungkin lebih disukai oleh pembelajar abad 21. Pelajar tersebut mungkin sangat tertarik dengan pembelajaran yang menarik, berbasis masalah, pembelajaran yang memberikan umpan balik langsung, permainan interaktif dan simulasi (Anekwe, 2020).

PBL merupakan proses induktif, alternatif strategi yang lebih baik dalam mengajar baik (Abubakar & Arshad, 2015). Implementasi model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya keterampilan berkolaborasi. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi (Fitriani et al., 2019).

PBL mendorong keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui komunikasi, kerja sama, mendengarkan perspektif orang lain, dan membagi tugas, sehingga dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi yang penting dalam kehidupan dan dunia kerja. Selain itu implementasi PBL juga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berfokus pada pemecahan masalah nyata. Dalam PBL, peserta didik secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang kompleks dan kontekstual, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang konsep dan keterampilan yang relevan.

Tujuan PBL menekankan keterampilan belajar mandiri, menggali informasi mandiri, belajar kolaboratif dan berpikir reflektif yang dapat ditransfer di berbagai situasi kehidupan dan pekerjaan. Keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan untuk belajar di tempat baru atau belajar melakukan sesuatu yang baru.

Sintaks PBL adalah 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik mengerjakan tugas yang berhubungan dengan masalah, 3) membimbing penyelidikan dalam memecahkan masalah, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Selain mengimplementasikan model pembelajaran, pendidik juga bisa menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mendukung kolaborasi dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan karakteristik peserta didik media pembelajaran yang digunakan adalah video. Media video dapat memenuhi semua peserta didik yang memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda, mulai dari peserta didik dengan cara belajar audio, visual, ataupun audio visual (Simarmata, 2020).

Penggunaan video sebagai media pembelajaran meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Lalian, 2018). Penerapan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Miftahussurur & Pramono, 2016).

Video yang digunakan dalam pembelajaran nantinya adalah permasalahan dalam aplikasi pengetahuan di kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang diajarkan, dimana video permasalahan akan membawa peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik

Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Pada Materi Alat Pembayaran Non Tunai". Tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Secara umum penelitian ini bisa menjadi referensi untuk perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

2. Metode

Metodologi penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

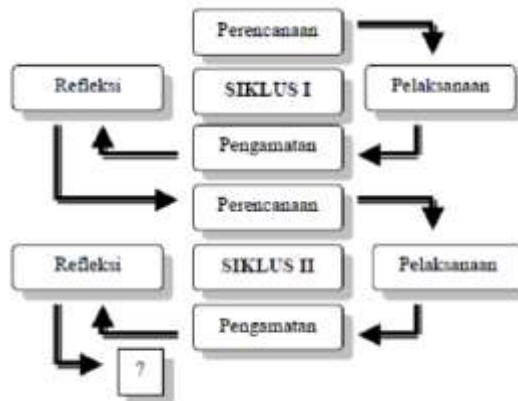
2.1 Jenis dan Desain Penelitian

2.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada tindakan reflektif, kolaboratif, dan perbaikan berkelanjutan untuk mengatasi masalah pembelajaran kelas.

2.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah PTK ini merujuk pada Kemiss & McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut harus dilakukan secara berkesinambungan dan berulang-ulang untuk mencapai hasil yang optimal. Model ini dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Malang Jl. Laksamana Martadinatha No.48 Malang pada semester genap bulan Maret hingga April 2023.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik reguler kelas X IPS 3 yang berjumlah 33 orang yang terdiri dari 18 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki.

2.4 Jenis Tindakan

Jenis tindakan adalah implementasi model problem based learning dengan media video. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pre-test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik terkait topik yang akan dipelajari yaitu alat pembayaran non tunai, kemudian menerapkan sintaks model problem based learning dengan media video

untuk memutarakan permasalahan yang relevan dengan topik yang relevan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar.

Pelaksanaan akhir pembelajaran dilakukan dengan pemberian post test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan melaksanakan refleksi pembelajaran untuk evaluasi.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk penilaian keterampilan kolaborasi, yang memuat indikator kerjasama, tanggung jawab, menghargai orang lain, komunikasi, dan fleksibilitas setiap kelompok. Tes yang dilakukan berupa pre tes dan post tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik

2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes.

Tabel 1. Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi

Asepek	Skor
Kerjasama	4 = Sangat Baik
Tanggung Jawab	3 = Baik
Menghargai orang lain	2 = Cukup Baik
Komunikasi	1 = Kurang
Fleksibilitas	

Tabel 2. Pedoman Penskoran Tes

Jenis Soal	Kriteria Penilaian	Skor
Pilihan Ganda (5 Soal)	Jawaban Benar	20
	Jawaban Salah	0
	Tidak Menjawab	0
Total Skor		100

2.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis lembar penilaian keterampilan kolaborasi peserta didik setelah implementasi pembelajaran problem based learning dengan media video dengan menghitung nilai rata-rata skor indikator keterampilan kolaborasi

Rata-rata = $\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}}$ dengan kriteria pada tabel 3.

Tabel 3. Kreteria Keterampilan Kolaborasi

Skor	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik

0-20%	Sangat Kurang
-------	---------------

Persentase keterampilan kolaborasi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Teknik analisis hasil belajar yang berupa post tes dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang berpedoman pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu peserta didik memahami berbagai bentuk alat pembayaran non tunai yang berlaku di Indonesia serta memahami penggunaannya dengan interval nilai seperti pada table 4.

Tabel 4. Interval Nilai

Skor	Kriteria Nilai
86-100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran dengan pengayaan
66-85	Sudah mencapai tujuan pembelajaran tanpa pengayaan
41-65	Belum mencapai tujuan pembelajaran dengan remedial beberapa bagian
0-40	Belum mencapai tujuan pembelajaran dengan remedial secara keseluruhan

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kriteria baik (61-80) dan hasil belajar peserta didik pada kriteria KKTP sudah mencapai tujuan pembelajaran (66-85).

Kriterian ketercapaian tujuan pembelajaran seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Skor	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Sangat Kurang

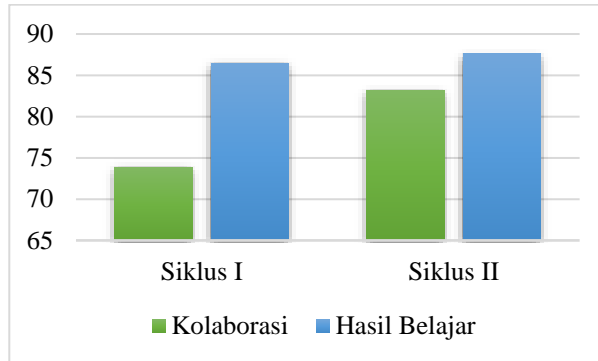
Persentase hasil belajar dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil penelitian implementasi model *problem based learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik.



Grafik 1. Hasil Penelitian Siklus I dan II

Dilihat dari rata-rata skor siklus I keterampilan kolaborasi kolaborasi adalah 73,8 dalam kriteria baik. Kemudian rata-rata keterampilan kolaborasi siklus II naik menjadi 83,2 dalam kriteria sangat baik. Ada peningkatan sebesar 9,4 skor. Perolehan skor setiap indikator keterampilan kolaborasi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 6. Keterampilan Kolaborasi

Siklus	Indikator Keterampilan Kolaborasi					Rata-Rata
	Kerjasama	Tanggung Jawab	Menghargai Orang Lain	Komunikasi	Fleksibilitas	
Siklus I	68	81	78	71	71	74
Siklus II	86	90	85	85	85	86

Berdasarkan tabel 6, pada siklus I indikator kerjasama, menghargai orang lain, komunikasi dan feleksibilitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dengan media video masih dalam kriteria baik, sedangkan indikator tanggung jawab, masuk dalam kriteria sangat baik. Rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik siklus I ada pada 74% dalam kriteria baik. Kemudian pada siklus II indikator kerjasama, menghargai orang lain, komunikasi dan feleksibilitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dengan media video meningkat dari kriteria baik menjadi sangat baik dan indikator tanggung jawab nilai skornnya juga meningkat dalam kriteria sangat baik. Rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik siklus II ada pada 86% dalam kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan peningkatan keterampilan kolaborasi dari siklus I ke siklus II sebesar 12%.

Hasil belajar peserta didik pada pra tindakan menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran seperti yang pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Belajar Pra Tindakan

Hasil Belajar Pra Tindakan	
Skor terendah	23
Skor tertinggi	63
Banyak peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran	0
Banyak peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran	32
Rata-rata	42
Persentase Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	0%

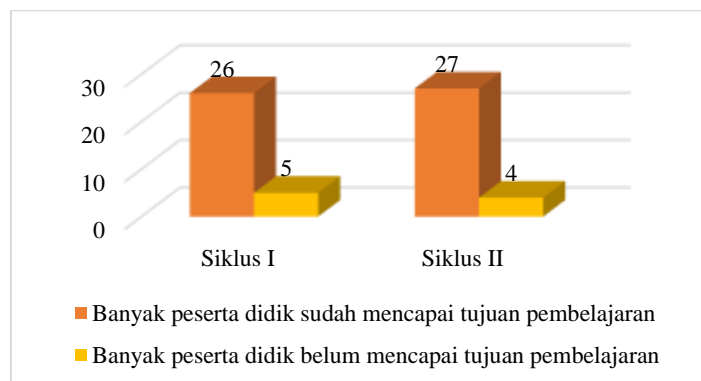
Sementara itu, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dengan media video siklus I dan II juga mengalami peningkatan. seperti pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Tindakan

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
Skor terendah	60	60
Skor tertinggi	100	100
Banyak peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran	26	27
Banyak peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran	5	4
Rata-rata	86,45	87,59
Persentase Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	83,87%	87%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I adalah 86,45 yang artinya sudah mencapai tujuan pembelajaran dengan pengayaan. Persentase ketercapaian tujuan pembelajaran 83,87% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I adalah 87,59 yang artinya sudah mencapai tujuan pembelajaran dengan pengayaan. Persentase ketercapaian tujuan pembelajaran 87% dengan kriteria sangat baik. Sehingga peningkatan hasil belajar pada siklus I dan II adalah 3,13%.

Perbandingan pencapaian tujuan pembelajaran siklus I dan II disajikan dalam grafik 2 sebagai berikut.



Grafik 2. Pencapaian Tujuan Pembelajaran

3.2 Pembahasan

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dimulai dengan perencanaan tindakan yang akan menjadi solusi mengatasi rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik dan rendahnya hasil belajar. Model pembelajaran yang dipilih adalah *problem-based learning* dimana sintaksnya memuat kegiatan untuk berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan yang disajikan. Memanfaatkan media video untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

Pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan seperti biasanya, dimana guru melakukan do'a sebelum memulai pembelajaran, membuka pelajaran, presensi dan apresepsi. Kemudian peserta didik juga diminta mengerjakan soal pre tes untuk mengukur sejauhmana pemahaman awal peserta didik terkait topik alat pembayaran non tunai. Setelah pretest. Guru juga memaparkan tujuan dan manfaat pembelajaran serta memberikan acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti dari pembelajaran merujuk pada sintaks *problem-based learning*. Tahap orientasi pada masalah guru menggunakan media video untuk memaparkan permasalahan yang muncul terkait materi alat pembayaran non tunai. Penggunaan media video ini dipilih untuk menarik ketertarikan/ minat peserta didik mengikuti pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tahap mengorganisasi peserta didik guru menawarkan pembentukan kelompok dari guru atau memilih sendiri, poling terbanyak peserta didik memilih untuk memilih sendiri kelompoknya dengan jumlah anggota 4-5 orang. Setiap kelompok akan berkolaborasi mengerjakan LKPD yang merujuk pada media video yang memuat permasalahan yang harus dianalisis.

Sementara itu, guru sebagai fasilitator bertugas membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dan peserta didik berkolaborasi mengembangkan dan menyajikan data. Setelah permasalahan selesai dianalisis setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain beserta guru akan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah melalui hasil yang dipaparkan oleh penyaji presentasi. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya, menyampaikan pendapat, atau memberi kritik dan saran. Di akhir sesi presentasi, guru juga memberikan penguatan materi.

Kegiatan penutup, guru dan peserta didik melaksanakan post tes untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran *problem-based learning* dengan media video. Peserta didik juga membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini dan melaksanakan refleksi pembelajaran. Setelah semua selesai guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, do' penutup dan salam.

Pengamatan, dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk menilai implementasi model *problem-based learning* dengan media video. Dan juga untuk menilai keterampilan kolaborasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan permasalahan yang disajikan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diketahui bahwa, implementasi model *problem-based learning* dengan media video untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik sudah dilaksanakan dengan baik. Pada siklus I rata-rata keterampilan kolaborasi sudah baik didukung oleh pemberian pemahaman oleh guru terkait manfaat berkolaborasi dan pemberian acuan kegiatan pembelajaran. Menyajikan masalah dan menggunakan media video dapat meningkatkan partisipasi peserta didik. Meski diawal

pembelajaran peserta didik sempat ber-berat hati jika harus berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan, namun dengan dorongan motivasi guru seiring berjalannya pembelajaran akhirnya peserta didik dapat berkolaborasi dengan baik.

Keterampilan kolaborasi dalam kriteria baik juga dikarenakan peserta didik mengikuti alur sintaks PBL dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Chang, 2022) yang menyatakan bahwa PBL adalah metode pengajaran yang efektif yang melibatkan pengajaran peserta didik untuk belajar dari masalah. Karena itu, untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi pembelajar di dalam kelas, kami memasukkan PBL dan berbagai strategi pembelajaran kolaboratif ke dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain juga membuktikan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui PBL (Buda et al., 2022). Penerapan model PBL sebagai alternatif kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar (Isma et al., 2021).

Media video yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keuntungan diantaranya, video dapat menggambarkan suatu proses secara cepat dan tepat. Video juga mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk melihatnya (Arsyad, 2016). Video permasalahan diputar berkali-kali oleh peserta didik secara mandiri kemudian peserta didik juga menggunakan media video untuk bereksplorasi. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait topik yang sedang dipelajari sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Damayanti et al., 2022) yang menyatakan bahwa bantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan video pembelajaran lebih ditekankan pada indikator kognitif dibandingkan afektif. Selain itu dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Diyakini pula bahwa peserta didik yang memiliki motivasi atau minat belajar yang tinggi akan mampu mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah (Lalian, 2018).

Pelaksanaan tindakan siklus II masih menggunakan alur yang sama. Implementasi model pembelajaran *problem based learning* dengan media video lebih berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan melalui rencana tindak lanjut yang dikembangkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya adalah memilih video permasalahan yang lebih kontekstual dan relevan dengan peserta didik. Kemudian lebih memperhatikan pelaksanaan pembelajaran pada penerapan sintaks PBL dan juga meningkatkan peran guru dalam memfasilitas peserta didik dalam belajar.

Selain itu di siklus II peserta didik sudah mulai terbiasa untuk berkolaborasi sehingga tidak canggung lagi dan lebih aktif dalam berkolaborasi menyelesaikan tugas yang berbasis pada masalah. Untuk hasil belajar sebelumnya memang sudah baik, namun di siklus II tetap ada peningkatan rata-rata hasil belajar karena topik yang dibahas masih dalam 1 bab dan saling berkaitan, sehingga pemahaman peserta didik lebih mendalam lagi.

Hubungan yang signifikan ditemukan antara metode PBL dan pembelajaran kolaboratif. PBL meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan memungkinkan berbagi pengetahuan dan informasi serta diskusi. Dengan demikian, pendekatan PBL sangat direkomendasikan (Almulla, 2020). Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diatas, Model *problem-based learning* dengan media video mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada materi alat pembayaran non tunai.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan didapatkan disimpulkan bahwa implementasi model *Prolem-Based Learning* (PBL) dengan media video mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terbukti melalui hasil analisis data dimana pada siklus I keterampilan kolaborasi masuk dalam kriteria baik dan di siklus II meningkat pada kriteria sangat baik. Kemudian hasil belajar meningkat terbukti dari persentase peserta didik siklus I dalam kriteria mencapai tujuan pembelajaran dan meningkat persentasenya di siklus II tetap dalam kriteria mencapai tujuan pembelajaran dengan pengayaan.

Peran guru dalam pelaksanaan implementasi model *Prolem-Based Learning* dengan media video untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi ini sangat krusial. Sebagai guru profesional harus benar-benar berperan sebagai fasilitator dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kolaborasi memecahkan permasalahan. Pemilihan media video juga harus diusahakan *relate* dengan latar belakang peserta didik sehingga dapat memaksimalkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT dan ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang berjasa mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini hingga selesai. Beliau adalah Ibu Dr. Lilik Sri Hariani, M.Ak. selalu dosen pembimbing, Ibu Veri Yulena Widjiastuti, S.E., M.Pd. selaku guru pamong, pihak SMA Negeri 2 Malang yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian, peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Malang yang menjadi subjek penelitian juga teman-teman PPL PPG Prajabatan di SMA Negeri 2 Malang dan di LPTK Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

Daftar Rujukan

- Abubakar, A. B., & Arshad1, M. Y. (2015). Collaborative Learning and Skills of Problem-based Learning: A Case of Nigerian Secondary Schools Chemistry Students
- Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. <https://doi.org/10.1177/21582440209387>
- Anekwe, Josephine Uzoamaka. (2020). Teaching and Learning of 21st Century Learners in Anambra State Secondary Schools: Exploring teacher's preparation and learning environment. Department of Curriculum Studies and Educational Technology, Faculty of Education, University of Port Harcourt, Rivers State, Nigeria.
- Arsyad, A. (2016). *Medi Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Buda, C. H., Wardani, N. S., Prasetyo, A. K. (2022). Pengembangan Problem And Project Based Learning Pasca Covid-19 Terhadap Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol. 4, No. 3 (2022): 90-105
- Cara menentukan KKTP. (2023). Simak, cara menentukan KKTP dalam kurikulum merdeka. (Januari, 27). <https://wartaguru.id/cara-menentukan-kktp-dalam-kurikulum-merdeka/2/>
- Chang, Y. H. (2022). Effects of Combining Different Collaborative Learning Strategies with Problem-Based Learning in a Flipped Classroom on Program Language Learning. Department of Information Management, Southern Taiwan University of Science and Technology, Tainan 71005, Taiwan. <https://doi.org/10.3390/su14095282>
- Damayanti, E., Susiswo, & Sa"dijah, C. (2022). Penerapan model discovery learning berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2595>

- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 7(3), 77-87. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/17480>
- Janssen, J., & Bodemer, D. (2013). Coordinated computer-supported collaborative learning: Awareness and awareness tools. *Educational Psychologist*, 48, 40-55. doi: 10.1080/00461520.2012.749153
- Lalian, O. N. (2018). The effects of using video media in mathematics learning on students' cognitive and affective aspects. *AIP Conference Proceedings 2019*, 030011(2018). <https://doi.org/10.1063/1.5061864>
- Miftahussurur & Pramono. (2016). Peningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Memelihara/ Servis Sistem Pendingin Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 16, No. 1, Juni 2016* (31-36).
- Miller, B.S. (2015). The 6Cs Squared Version of Education in the 21st Century (www.bamradionetwork.com) retrieved on July 26, 2018
- Rabu, S. N. Abdul., & Badlishah, N.S (2020). Peer Interaction Patterns in a Collaborative Learning Environment Using Google Docs. *ASM Sc. J.*, 13, Special Issue 3, 2020 for CIIDT2018, 50-55
- Rahayu, S., Pramiasih, E. E., & Sritumini, B. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Peserta didik Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 132-143. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/330>
- Tan, O.S. (2003). Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century
- Teguh Wijaksana Isma1* Isma, T. W., Putra, R., Wicaksana, T.I., Tasri, E., Huda, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik melalui Problem Based Learning (PBL). *Jurnal imiah pendidikan dan pembelajaran Volume 6 Nomor 1, 2021*, pp 155-164 <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v6i1>