

# ***The Effectiveness of Monopoli Jelajah Nusantara on Collaboration Skills of Elementary School Students***

## **[Efektivitas Media Monopoli Jelajah Nusantara Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar]**

Lailiya Putri Ramadhani<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id

**Abstract.** *This study aims to determine the effectiveness of the Monopoli Jelajah Nusantara learning media in improving the collaboration skills of elementary school students. The research method used is a quasi-experimental method with a pre-experimental design in the form of a one-group pre-test post-test. The study was conducted at SDN Karangbong with a total sample of 26 students, consisting of 12 male students and 14 female students. Data collection techniques used saturated sampling, and data analysis techniques employed the Paired Sample T-test. The pre-test results showed an average score of 66.42, while the post-test results indicated an average score of 85.62. There was an increase of 28.92% in the pre-test and post-test results. From the pre-test and post-test results, it can be concluded that the Monopoli Jelajah Nusantara learning media can be used effectively to improve the collaboration skills of fourth-grade students at SDN Karangbong. The implication of this study is that there needs to be cooperation between schools and teachers to develop collaborative learning media to foster communication, cooperation, exchange of ideas, and tolerance in accordance with the Sustainable Development Goals (SDGs) guidelines, namely creating quality education.*

**Keywords** - Monopoli Jelajah Nusantara; Collaboration Skills; SDGs 4 : Quality Education

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Experimental dengan desain penelitian pre-experimental design dengan bentuk one group pre-test post-test. Penelitian dilakukan di SDN Karangbong dengan total sampel 26 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Teknik pengambilan data menggunakan teknik sampling jenuh dan teknik analisis data menggunakan uji Paired Sample T-test. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata sebesar 66,42 dan hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil pre-test dan post-test. Dari hasil pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Implikasi dari penelitian ini adalah perlu adanya kerjasama antara sekolah dan guru untuk mengembangkan media pembelajaran kolaboratif guna menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi sesuai dengan panduan Sustainable Development Goals (SDGs) yakni menciptakan pendidikan berkualitas.*

**Kata Kunci** - Monopoli Jelajah Nusantara; Keterampilan Kolaborasi; SDGs 4 : Pendidikan Berkualitas

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat memudahkan manusia melakukan segala sesuatu tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut dapat memunculkan sikap individualisme pada diri manusia, termasuk anak-anak. Perilaku individualisme membawa banyak dampak negatif pada anak, yakni anak tidak mampu mengendalikan emosinya, suka berkata kasar, tidak dapat bekerja sama dengan orang lain dan tidak berempati kepada orang lain dan lebih tertarik menatap layar gawai daripada berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya [1]. Anak-anak perlu diajarkan cara berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain sedini mungkin. Kolaborasi merupakan salah satu dari empat keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*) yang harus dimiliki manusia untuk menghadapi era modern [2].

Menurut Johnson & Johnson [3] dalam bukunya yang berjudul *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*, keterampilan kolaborasi memiliki berbagai elemen, antara lain; (1) Komunikasi yang efektif, meliputi kemampuan mendengarkan perkataan orang lain, berbicara secara terstruktur dan menyampaikan ide dengan jelas dan sistematis; (2) Bekerjasama, kolaborasi yang efektif adalah dimana semua anggotanya berkomitmen bekerja untuk kepentingan kelompok; (3) Bertukar pikiran secara terbuka, kolaborasi yang efektif terbuka atas semua gagasan; dan (4) Toleransi terhadap perbedaan, kolaborasi yang efektif melibatkan empati dan toleransi terhadap perbedaan dari setiap anggota kelompok, meliputi keragaman suku, budaya, agama maupun perbedaan pendapat.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan kolaborasi sangat diperlukan anak untuk memahami berbagai sudut pandang yang berbeda, berempati kepada orang lain, memahami pendapat orang lain, menyelesaikan masalah secara kolektif dan beradaptasi dengan situasi yang terus berkembang [4]. Pembelajaran kolaborasi mengajarkan siswa untuk saling membantu dan berinteraksi sosial dengan siswa lain [5]. Dengan adanya kolaborasi, siswa akan memiliki pengetahuan yang lebih kompleks karena belajar dari berbagai sudut pandang [6]. Dengan keterampilan kolaborasi yang mumpuni, siswa dapat mengembangkan kemampuan sosialnya secara maksimal.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat banyak tantangan dalam menerapkan keterampilan kolaborasi di Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [7] di SDN Gedongan 01, ditemukan beberapa permasalahan dalam penerapan kolaborasi di sekolah, antara lain (1) Siswa belum terlihat aktif dalam diskusi kelompok; (2) Kurangnya komunikasi antar sesama anggota kelompok; dan (3) Kurangnya empati antar sesama kelompok. Penelitian lain dilakukan oleh [8] di salah satu SD di Jakarta yang memiliki permasalahan yakni kurangnya keterampilan kolaborasi antar kelompok yang dit; (1) Siswa tidak saling bertukar pendapat antara sesama anggota kelompok; (2) Siswa belum berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelompok; (3) Siswa enggan menganalisis masalah yang telah diberikan guru.

Tantangan serupa juga dialami oleh siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada wali kelas IV-A SDN Karangbong, diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan kolaborasi siswa tergolong rendah. Wali kelas IV-A menyebutkan bahwa terdapat beberapa hambatan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, antara lain; (1) Terdapat siswa yang kurang aktif dan ragu menyampaikan pendapatnya; (2) Kurangnya kerjasama antar anggota kelompok; (3) Siswa kurang memahami permasalahan yang diberikan; dan (4) Kurangnya diskusi antar siswa. Tantangan-tantangan tersebut melunturkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong.

Untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, solusi yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kreatif dan inovatif dapat membentuk kemampuan kolaborasi [9]. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni Monopoli Jelajah Nusantara. Media Monopoli Jelajah Nusantara diimplementasikan dengan cara memberikan pertanyaan terbuka dengan tema budaya Indonesia kepada setiap kelompok. Media Monopoli Jelajah Nusantara didasari teori pembelajaran sosial yang dicetuskan oleh Albert Bandura. Albert Bandura menekankan bahwa seorang individu belajar melalui kegiatan mengamati (*observe*), meniru (*modelling*) dan efikasi diri (*self efficacy*) dan penguatan sosial (*social reinforcement*). Media Monopoli Jelajah Nusantara diharapkan dapat melatih keterampilan komunikasi, diskusi dan kerjasama antar tiap kelompok.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh [7] menggunakan media MOJENU (Monopoli Jelajah Nusantara) kartu QR-CODE dan memperoleh hasil 91,6% dari ahli media pembelajaran, 90% dari ahli desain pembelajaran serta 90,6% dari ahli materi. Penelitian serupa dilakukan oleh [10] di kelas IV SDN Sumberejo 1 menggunakan media Monopoli Edukatif dan didapatkan hasil uji kepraktisan skala kecil pada media Monopoli Edukatif mendapatkan persentase sebesar 93,3% dan uji coba lapangan mendapatkan persentase sebesar 92%. Penelitian lainnya dilakukan oleh [11] di kelas V SDS Ukhuwatul Islamiyah menggunakan media MOBECODE (Monopoli Pembelajaran Berbasis Barcode) didapatkan hasil persentase 94,56% pada skala besar dan 95,75% pada skala kecil. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, media monopoli dinilai efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi, menumbuhkan cinta tanah air dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia.

Modifikasi dari penelitian sebelumnya adalah penelitian ini berfokus pada keefektifan media Monopoli Jelajah Nusantara dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya, terutama dari aspek afektif. Media ini memiliki 5 level permainan yang akan mengembangkan empat indikator keterampilan kolaborasi yakni; berkomunikasi, bertukar pikiran, kerjasama dan toleransi terhadap perbedaan. Media Monopoli Jelajah Nusantara ini diharapkan dapat membuka pengetahuan baru bagi siswa mengenai kebudayaan 38 provinsi di Indonesia. Siswa diharapkan mampu menghargai perbedaan kebudayaan di setiap provinsi di Indonesia.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental*. Metode *Quasi Experimental* adalah rancangan eksperimen yang bertujuan menguji hubungan sebab akibat antara variabel dependen dan variabel dependen [12]. Metode *Quasi Experimental* memberikan data yang lebih valid daripada studi observasional. Metode *Quasi Experimental* digunakan agar mendapatkan gambaran mengenai fenomena yang terjadi sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian yang digunakan yakni *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pre-test post-test*. *One group pre-test post-test* adalah desain penelitian *pre-experimental* yang menggunakan *pre-test* sebagai tes awal dan *post-test* sebagai tes akhir bertujuan untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan (*treatment*) pada satu kelompok subjek [12]. *One group pre-test post-test* digunakan agar dapat membandingkan efektivitas

penggunaan media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri Karangbong, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-A yang berjumlah 26 siswa terdiri dari 12 siswa dan 14 siswi. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel di mana semua anggota populasi dijadikan sampel [13]. Teknik analisis data yang digunakan yakni *Paired Sample T-test* dengan bantuan SPSS versi 25. *Paired sample T-test* adalah uji yang membandingkan perbedaan data sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan setelah diberi perlakuan (*treatment*) [14]. Perbandingan data tersebut dijadikan tolak ukur efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner berupa instrumen tes dengan skala likert 5 poin. Selain itu, dilakukan beberapa uji lainnya antara lain, uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Uji validitas berfungsi mengukur kevalidan tiap item pernyataan dalam instrumen penelitian yang digunakan [15]. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan reliabel (Syofian Siregar, 2013). Uji normalitas digunakan untuk mengukur data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A.

Tabel 1. Rincian Instrumen Penelitian

Indikator	Jumlah Soal	Bobot Soal
Berkomunikasi	5	25%
Bekerjasama	5	25%
Bertukar Pikiran	5	25%
Toleransi	5	25%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa akan belajar mengenal budaya dari 38 provinsi di Indonesia melalui media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara. Terdapat empat indikator yakni; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi. Setiap indikator memiliki permainan masing-masing dengan tujuan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Tabel 2. Rincian Kegiatan Pembelajaran

Indikator	Tujuan	Kegiatan
Berkomunikasi	Siswa mampu menyampaikan ide dengan jelas, aktif bertanya dan mendengarkan pendapat orang lain dengan baik	Menjawab soal tebak kata dan tebak ibukota
Bekerjasama	Siswa mampu membagi tugas, bertanggung jawab dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama	Menyelesaikan <i>puzzle</i> dan permainan menjodohkan
Bertukar Pikiran	Siswa mampu mengungkapkan ide inovatif dan mengembangkan ide dari diskusi kelompok	Menjawab teka-teki apakah aku dan pertanyaan seputar kebudayaan nusantara
Toleransi terhadap perbedaan	Siswa memiliki sikap menghargai perbedaan pendapat, budaya dan fisik serta memiliki empati terhadap orang lain.	Menjawab soal mengenai pertanyaan toleransi

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Berdasarkan analisis deskriptif dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dan hasil *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 66,42 dengan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 85. Sedangkan, rata-rata nilai *post-test* adalah 85,62 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 91. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV-A SDN Karangbong.

**Tabel 3.** Analisis Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	26	47	85	66.42	10.207
Post-test	26	75	91	85.62	4.031

Keterampilan kolaborasi memiliki 4 indikator yakni; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Dalam instrumen penelitian, keempat indikator tersebut memiliki 5 pertanyaan masing-masing. Berdasarkan data, rata-rata nilai *pre-test* adalah 66,42 dan rata-rata nilai *post-test* 85,62.

**Tabel 4.** Hasil *Pre-test Post-test* tiap Indikator

Indikator	Pre-test	Post-test
Berkomunikasi	67.38	87.07
Bekerjasama	64.61	85.53
Bertukar pikiran	67.23	85.22
Toleransi terhadap perbedaan	66.46	84.61
<b>Rata-rata</b>	<b>66.42</b>	<b>85.62</b>

Penelitian ini menggunakan kuesioner skala likert 5 poin sebagai instrumen penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melakukan uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas. Setelah itu dilakukan uji *Paired Sample T-test*.

a. Uji Validitas

Sebuah instrumen penelitian dinyatakan valid apabila  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ . Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah 26 siswa sehingga didapatkan nilai  $r \text{ product moment}$  adalah 0,388. Dari uji validitas yang telah dilakukan, kuesioner keterampilan kolaborasi siswa yang berisi 20 pernyataan dinyatakan valid karena  $r \text{ hitung} > 0,388$ .

b. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas untuk membuktikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan konsisten. Hasil uji reliabilitas menunjukkan angka 0,858. Berdasarkan tabel reliabilitas koefisien *Alpha Cronbach*, hasil tersebut berada di rentang 0,800-0,1000 masuk pada kategori sangat tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kuesioner skala likert keterampilan kolaborasi siswa dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

*Tabel 5. Uji Reliabilitas*

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	20

c. Uji Normalitas

Pada uji normalitas, sebuah instrumen penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi  $0,833 > 0,05$ .

Tabel 6. Uji Normalitas

Class		Kolmogorov-Smirnov <sup>2</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Test	Pre-test	.099	26	.200	.978	26	.833
	Post-test	.115	26	.200	.933	26	0.93

## d. Uji Paired Sample T-test

Pada uji *Paired Sample T-test*, sebuah data dinyatakan signifikan apabila memiliki nilai signifikansi  $<0,05$ . Dari hasil *Paired Sample T-test* pada tabel dibawah ini didapatkan nilai signifikansi (*2 tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dan nilai *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara.

Tabel 7. Paired Sample T-test

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)		
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.38462	6.97468	1.36785	-22.20175	-16.56748	-14.172	26	.000

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Monopoli Jelajah Nusantara terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong. Secara umum, kolaborasi adalah melakukan pertukaran informasi, berbagi tanggung jawab dan mengembangkan berbagai pilihan secara bersama-sama [17]. Kolaborasi yang efektif membuat anggota kelompok saling mengandalkan satu sama lain, namun juga belajar untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri [4]. Siswa belajar untuk menerima sudut pandang baru, namun harus berpegang teguh dengan komitmen guna mencapai hasil yang maksimal. Bagi siswa SD, kolaborasi membawa banyak manfaat yakni, melibatkan partisipasi aktif, melatih komunikasi dan berbagi ide dengan orang lain agar dapat mencapai tujuan dengan lebih efektif. Keterampilan kolaborasi yang baik akan menjadi bekal yang sangat berguna bagi pengembangan diri siswa di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Salah satu cara meningkatkan keterampilan kolaborasi adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mendukung adanya kerjasama antar anggota kelompok. Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki aspek yang mendukung hal tersebut. Monopoli Jelajah Nusantara adalah media pembelajaran berbasis permainan kelompok yang bertujuan memperkenalkan budaya 38 provinsi di Indonesia. Pada penelitian ini, Monopoli Jelajah Nusantara digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A pada materi IPAS "Indonesiaku Kaya Budaya".

Monopoli Jelajah Nusantara memiliki 5 level pertanyaan yang membantu meningkatkan kolaborasi siswa. Pada level pertama, setiap kelompok diminta untuk menyelesaikan permainan berkelompok seperti *puzzle*, permainan menjodohkan dan tebak kata. Permainan level pertama bertujuan untuk membentuk kekompatan kelompok. Pada permainan level 2, siswa diminta untuk menebak ibukota provinsi yang mendorong siswa untuk bertukar pikiran dengan anggota kelompok. Pada permainan level 3, siswa diminta untuk menebak sebuah kebudayaan berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan. Pada permainan level 4, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tentang sebuah kebudayaan. Pada permainan level 5, siswa diberikan pertanyaan penalaran seputar toleransi berbudaya dan diminta untuk menjelaskan secara rinci mengenai pendapatnya mengenai toleransi berbudaya. Permainan dari level 1 hingga level 5 memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan patokan 4 indikator yaitu berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SDN Karangbong secara signifikan. Hasil *pre-test* menunjukkan tingkat keterampilan kolaborasi siswa sebesar 66,42%. Sedangkan, rata-rata nilai *post-test* adalah 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan anggota kelompok sebanyak 6-7. Terdapat 4 kelompok yakni; kelompok Minang, kelompok Madura, kelompok

Dayak dan kelompok Bugis. Pada awal pembelajaran, terdapat dua kelompok yang terlihat canggung dan kurang berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, yakni kelompok Madura dan kelompok Bugis. Terdapat siswa yang menguasai diskusi kelompok dan tidak memberi kesempatan siswa lain untuk mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang pemalu dan pasif ketika awal pembelajaran. Namun, setelah pembelajaran dimulai suasana mulai menyenangkan. Siswa kelas IV-A terlihat senang dan menikmati pembelajaran menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara. Hubungan antar sesama anggota kelompok mulai terjalin dengan baik. Kelompok Madura dan kelompok Bugis yang kurang kompak mulai antusias dan bekerjasama dalam memenangkan permainan. Di akhir permainan, kelompok Madura berhasil memenangkan permainan karena menggunakan strategi dan kerjasama yang baik. Hal ini cukup mengejutkan melihat hubungan kelompok Madura yang kurang kompak di awal pembelajaran serta poin yang sangat kecil dibandingkan kelompok lain. Ketua kelompok Madura bekerja keras memotivasi teman-temannya untuk terus bersemangat agar dapat memenangkan permainan. Mereka mendiskusikan strategi agar dapat menyusul poin kelompok lain. Kelompok Madura berhasil mengalahkan kelompok lain berkali-kali dalam kuis kebudayaan. Hal tersebut membuat kelompok lain harus rela memberikan poin kepada kelompok Madura. Kegigihan kelompok Madura membuktikan bahwa kolaborasi yang baik akan menghasilkan hasil yang jauh lebih baik daripada ketika bekerja sendiri.

Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan cara berikut; (1) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memberikan pertanyaan yang memancing siswa untuk berdiskusi dan berpikir kritis; (2) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki permainan yang melatih kerjasama siswa seperti, *puzzle* dan permainan menjodohkan; (3) Sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara, tiap kelompok diminta untuk membuat yel-yel. Hal tersebut melatih kekompakan setiap kelompok; (4) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menampilkan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Siswa mendapat banyak pengetahuan bahwa kebudayaan di Indonesia unik dan berbeda-beda. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa toleransi dalam diri siswa; (5) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara melatih siswa untuk saling menghargai teman, menghormati perbedaan pendapat dan belajar memahami sudut pandang yang berbeda dari orang lain; (6) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara membuka banyak sudut pandang baru melalui diskusi-diskusi yang dilakukan siswa secara berkelompok. Siswa mendapat banyak ide baru yang inovatif dari diskusi kelompok.

Johnson & Johnson menjelaskan terdapat 4 indikator utama dalam keterampilan kolaborasi yakni, berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Indikator pertama yakni berkomunikasi. Tujuan kemampuan berkomunikasi adalah agar siswa mampu menyampaikan ide dengan jelas, aktif bertanya dan mendengarkan pendapat orang lain dengan benar. Nilai *pre-test* indikator berkomunikasi adalah 67,34 dan nilai *post-test* sebesar 87,07. Terdapat peningkatan sebesar 29,38% dalam indikator berkomunikasi. Untuk melatih kemampuan komunikasi siswa, media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menyediakan permainan tebak kata dan tebak ibukota. Dalam permainan tebak kata, siswa harus menebak kebudayaan dari Pulau Sumatra dengan petunjuk yang diberikan guru. Dalam permainan tebak ibukota, siswa harus menebak ibukota provinsi di Pulau Jawa. Kedua permainan tersebut melatih kemampuan memproses informasi yang telah diberikan sebelumnya, kemampuan mendengarkan secara aktif dan kemampuan memahami pertanyaan dengan jelas. Dalam permainan tebak kata dan tebak ibukota, siswa diharuskan untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Saat menyelesaikan permainan ini, banyak siswa yang awalnya pasif berubah menjadi aktif dalam diskusi. Dalam permainan ini, siswa belajar untuk menyampaikan pendapatnya dengan jelas, mendengarkan pendapat dari teman sekelompok dan melakukan komunikasi dua arah dengan anggota kelompok yang lain.

Indikator kedua adalah bekerjasama. Tujuan bekerjasama adalah siswa mampu membagi tugas, bertanggung jawab dan menyelesaikan permasalahan bersama-sama. Nilai *pre-test* indikator bekerjasama adalah 64,61 dan nilai *post-test* meraih nilai 85,53. Terdapat peningkatan sebesar 32,37% dalam indikator bekerjasama. Kemampuan bekerjasama distimulasi melalui permainan *puzzle* dan permainan menjodohkan. Untuk menyelesaikan permainan *puzzle*, setiap kelompok harus pandai membagi tugas. Ada siswa yang menyusun *puzzle*, ada siswa yang merekatkan lem dan ada siswa yang menempelkan *puzzle* yang sudah jadi ke lembar jawaban. Sama halnya dengan permainan menjodohkan, siswa harus membagi tugas antara siswa yang menarik garis, mencari jawaban dan mengecek ulang jawaban. Dalam permainan ini, siswa yang pasif akan menjadi aktif karena diberi tanggung jawab dan peran yang setara dalam menyelesaikan permainan kelompok.

Indikator ketiga adalah bertukar pikiran. Tolak ukur bertukar pikiran adalah ketika siswa mampu mengungkapkan ide inovatif dan mengembangkan ide dari diskusi kelompok. Nilai *pre-test* indikator bertukar pikiran adalah 67,23 dan nilai *post-test* sebesar 85,22. Terdapat peningkatan sebesar 26,75% dalam indikator bertukar pikiran. Kemampuan bertukar pikiran dilatih melalui kuis apakah aku dan kuis kebudayaan. Dalam kuis apakah aku, siswa harus menebak budaya dari pulau Kalimantan yang sesuai dengan ciri-ciri yang telah disebutkan. Dalam permainan kuis kebudayaan, siswa harus mendiskusikan jawaban dari soal kebudayaan pulau Sulawesi. Kedua permainan tersebut mengharuskan setiap kelompok untuk berdiskusi agar dapat menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Setiap siswa diminta untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai kebudayaan yang sedang dibahas.

Siswa diajarkan untuk memahami ide teman sekelompok dan diharapkan dapat mengembangkan ide tersebut menjadi penyelesaian permasalahan yang efektif. Diskusi yang dilakukan siswa akan membuka sudut pandang baru dan mendatangkan ide-ide baru.

Indikator keempat adalah toleransi terhadap perbedaan. Tolok ukur toleransi adalah ketika siswa memiliki sikap menghargai perbedaan pendapat, budaya dan fisik serta memiliki empati terhadap orang lain. Nilai *pre-test* indikator toleransi terhadap perbedaan adalah 66,46 dan nilai *post-test* adalah 84,61. Terdapat peningkatan sebesar 27,3% dalam indikator toleransi dalam perbedaan. Sikap toleransi distimulasi melalui pertanyaan mengenai perbedaan budaya di pulau Papua, alasan pelestarian budaya dan bagaimana sudut pandang siswa mengenai budaya yang berbeda dengan budaya tempat tinggalnya. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut diharapkan dapat memunculkan rasa bangga dan tenggang rasa terhadap perbedaan budaya di Nusantara. Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menekankan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Meskipun berbeda kebudayaan, kita tetap satu bangsa Indonesia. Selama menyelesaikan pertanyaan ini, banyak siswa yang menyadari bahwa terdapat banyak sekali budaya yang berbeda dengan budaya tempat tinggalnya. Siswa belajar untuk menghargai perbedaan budaya itu dan bersama-sama melestarikan kebudayaan Nusantara agar tidak punah.

Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki beberapa kelebihan yakni, (1) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki banyak pertanyaan terbuka yang memancing siswa untuk berdiskusi, berbicara dan mengemukakan pendapat.; (2) Monopoli Jelajah Nusantara memerlukan peran aktif semua anggota kelompok. Hal ini mendorong sikap tanggung jawab dan kepedulian siswa terhadap keberhasilan kelompok. Semua anggota kelompok harus bekerjasama jika ingin memenangkan permainan ini; (3) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara membuka ruang diskusi yang memunculkan banyak ide-ide baru. Siswa belajar untuk memahami sudut pandang orang lain dan menemukan pengetahuan baru dari pendapat orang lain. Dalam kegiatan diskusi kelompok, banyak siswa yang mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya di 38 provinsi di Indonesia. Siswa menjadi lebih memahami budaya lain selain dari provinsi tempat tinggalnya; (4) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menampilkan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Selama kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang mengaku baru mengetahui budaya dari luar provinsi tempat tinggalnya. Siswa belajar bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak sekali perbedaan dan hal tersebut merupakan anugerah yang harus dilestarikan. Ketika siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah masalah, maka akan muncul rasa toleransi terhadap perbedaan. Namun, media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara juga memiliki beberapa kekurangan yakni; (1) Keberagaman permainan membuat guru kewalahan mengelolanya; (2) Terdapat siswa yang ingin mendominasi permainan; (3) Terdapat siswa yang tidak tertarik mengikuti permainan; dan (4) Siswa sering kali bermain sendiri dan membuat kelas menjadi gaduh. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara peran guru sangat penting sebagai fasilitator, motivator dan mentor selama pembelajaran berlangsung. Beberapa tugas penting guru ketika menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara yakni; guru harus pandai mengelola keberagaman permainan dalam media Monopoli Jelajah Nusantara, guru harus selalu memotivasi siswa agar mau berperan aktif dalam permainan dan guru harus memastikan setiap siswa memiliki peran yang setara dan dapat menuntaskan tanggung jawabnya masing-masing

## VII. SIMPULAN

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki di abad ke-21. Secara umum, kolaborasi adalah melakukan pertukaran informasi, berbagi tanggung jawab dan mengembangkan berbagai pilihan secara bersama-sama. Keterampilan kolaborasi dapat menjadi bekal untuk siswa SD dalam memahami orang lain, membangun koneksi dengan orang lain bekerjasama dengan orang lain. Salah satu solusi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi pada siswa SD adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memantik siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama secara aktif selama proses pembelajaran. Monopoli Jelajah Nusantara adalah media pembelajaran yang tepat. Monopoli Jelajah Nusantara bertujuan meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan patokan 4 indikator yaitu berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV-A SDN Karangbong yang terdiri dari 26 siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata 66,42 dan hasil *post-test* menunjukkan rata-rata 85,62. Terdapat peningkatan sebesar 28,92% pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara pada mata Pelajaran IPAS materi "Indonesiaku Kaya Budaya".

Saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung aspek-aspek kolaborasi meliputi; berkomunikasi, bekerjasama, bertukar pikiran dan toleransi terhadap perbedaan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara dapat di materi lain selain materi kebudayaan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada siswa kelas IV-A SDN Karangbong sebagai subjek penelitian. Selain itu, terima kasih juga diucapkan kepada dosen pembimbing, pihak SDN Karangbong, keluarga dan teman-teman atas motivasi dan dukungannya.

## REFERENSI

- [1] N. I. M. Agustina, E. A. Ismaya, and I. A. Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2547–2555, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2465.
- [2] R. N. Oktaviani, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Di Sd," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 2, p. 257, 2022, doi: 10.30651/else.v6i2.11095.
- [3] D. W. Johnson and R. T. Johnson, *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*, 4th ed. Allyn & Bacon, 1994.
- [4] A. L. Hakim, R. Puspitasari, M. K. Sianturi, H. Tuasikal, Busnawir, and S. Sumiyati, *Keterampilan Pembelajaran Abad 21 : Menuju SDM Unggul dan Tangguh*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.
- [5] L. Amelia<sup>1</sup>, S. A. Nurfatimah<sup>2</sup>, and S. Hasna<sup>3</sup>, "ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar IMPLEMENTASI MANAJEMEN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, pp. 277–299, 2022, doi: <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.11095>.
- [6] Y. Fitriadi and R. Fahmy, "Kolaborasi Model Quadpel Helix Dalam Pengembangan Smart City; Sebuah Tinjauan Teoritis," *Jesya*, vol. 5, no. 2, pp. 2568–2582, 2022, doi: 10.36778/jesya.v5i2.825.
- [7] (2023) Risma & Mawardi., "Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu 'Monopoli Jelajah Nusantara' Menggunakan Kartu QR-Code Pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 4714–4717, 2023, [Online]. Available: <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/30924>
- [8] C. Sipahutar, "Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam blended learning untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan penguasaan konsep matematika kelas IV sekolah dasar xyz Jakarta," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 07 nomor 0, 2022, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6322>.
- [9] F. Adhiati, R. Triwoelandari, and M. K. Nawawi, "Pengembangan LKS Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 146–154, 2023, doi: 10.30651/else.v7i1.13784.
- [10] A. A. P. Pratama, M. Zainuddin, and S. Sutansi, "Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar," *Sekol. Dasar Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik.*, vol. 30, no. 2, p. 97, 2021, doi: 10.17977/um009v30i22021p097.
- [11] D. Ifriani and Rahmiati, "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Barcode pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13 Nomor 4, 2024, doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.998>.
- [12] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [14] D. Lingkungan, D. Cileungsi, and K. Cileungsi, "Efektivitas Pembukuan Terhadap Kinerja Keuangan Pada Toko Ritel," vol. 4, no. X, pp. 7029–7038, 2024.
- [15] N. Khotimah, "Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Layanan, dan Kualitas Informasi Pada Aplikasi Mobile JKN Terhadap Kepuasan Peserta BPJS Kesehatan Di Wilayah JABODETABEK," *J. Akunt. dan Manaj. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 69–76, 2022, doi: <https://doi.org/10.56127/jaman.v2i2.182>.
- [16] M. M. Ir. Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta, 2013.
- [17] M. S. Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran : Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media, 2021.

### **Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*