MODEL *PRO GAME* BERBANTUAN *WORDWALL* DAN *QUIZIZZ* :STRATEGI MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KERJASAMA

Taufik Arrahman[1],Diani Ayu Pratiwi[2]
[1, 2] PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
[1]taufikarrahman16@gmail.com, [2] diani.pratiwi@ulm.ac.id,

ABSTRACT

This study was prompted by the low communication and collaboration skills of students in the Pancasila Education subject, caused by the use of inappropriate teaching models and methods, difficulty in retaining material, and the infrequent use of group discussions and presentations. To address these challenges, the PRO GAME model—integrating Problem-Based Learning, Game-Based Learning, and Team Games Tournament—was applied. The objective of the research was to enhance the communication and collaboration skills of fifth-grade students at SDN Kampung Baru.This Classroom Action Research (CAR) was conducted during the second semester of the 2024/2025 academic year, involving 27 students (14 boys and 13 girls). Qualitative data were collected through observations of students' communication and collaboration, while quantitative data were gathered from written tests conducted individually and in groups. The results indicated a significant improvement: communication skills increased from 67% in the first meeting to 92% in the fourth, and collaboration skills rose from 63% to 95% over the same period.In conclusion, the implementation of the PRO GAME model effectively improved students' communication and collaboration skills. This research is recommended for school principals, teachers, and future researchers as a valuable reference for developing innovative and collaborative learning practices.

***Keywords**: cooperation skills, communication skills, pancasila education, PRO GAME*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan komunikasi dan kerjasama peserta didik dalam muatan Pendidikan Pancasila, yang disebabkan oleh penggunaan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat, kesulitan dalam mengingat materi, serta minimnya kegiatan presentasi dan diskusi kelompok. Upaya perbaikan dilakukan melalui penerapan model PRO GAME, yang merupakan gabungan dari Problem Based Learning, Game Based Learning, dan Team Games Tournament. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama siswa kelas V SDN Kampung Baru. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2024/2025, dengan subjek

sebanyak 27 siswa (14 laki-laki dan 13 perempuan). Data dikumpulkan melalui observasi untuk data kualitatif dan tes tertulis secara individu dan kelompok untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua keterampilan. Keterampilan komunikasi meningkat dari 67% pada pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan keempat, sementara keterampilan kerjasama meningkat dari 63% menjadi 95% pada periode yang sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PRO GAME efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif.

Kata kunci: keterampilan kerjasama, keterampilan komunikasi, pendidikan pancasila, PRO GAME

A. Pendahuluan

Abad 21, terjadi keseimbangan antara perkembangan teknologi dan pemberdayaan manusia. Era ini ditandai oleh kolaborasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan permasalahan sosial dengan fokus pada manusia. Dalam bidang pendidikan, kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global meliputi kreativitas, berpikir kritis, kemandirian, bekerja sama, pengelolaan informasi, komunikasi, serta kesadaran belajar sepanjang hayat (Agnafia, 2019; Astutik & Hariyati, 2021; Muliana et al., 2024).

Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari kurikulum nasional Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Selain memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kebangsaan, etika sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara, mata pelajaran ini juga bertujuan membentuk individu yang berintegritas (Muliana et al., 2024; Nurcahyani, 2024; Rahmadana Hidayati et al., 2021). Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap monoton dan hanya bersifat hafalan, sehingga kurang diminati siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan (Parawangsa, 2021).

Kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu keterampilan penting di abad 21. Menurut Lunenburg, komunikasi adalah cara seseorang menyampaikan ide kepada orang lain. Keterampilan ini menjadi

prioritas utama di antara berbagai keterampilan lunak lainnya (Patacsil & Tablatin). Selain itu, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sangat penting untuk menghadapi perubahan zaman. Kemampuan komunikasi membantu siswa dalam mencari informasi, memprosesnya menjadi pengetahuan baru, serta meningkatkan pengembangan diri (Redhana, 2019; Safitri et al., 2024; Tangngareng & Danial, 2024)

Kolaborasi atau kerja sama juga merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Nilai tersebut harus tertanam sejak dini, terutama di sekolah dasar, karena sangat relevan dengan kehidupan sosial siswa. Melalui kerja sama, siswa dapat saling membantu, memecahkan masalah bersama-sama, serta meningkatkan prestasi belajar. Interaksi sosial dalam kelompok belajar dapat memperkuat kemampuan kerja sama dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Utami & Appulembang, 2022; Wulandari & Sari, 2024)

Idealnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila dikemas lebih interaktif dan bermakna agar tidak membosankan. Peserta didik perlu diajak untuk berpikir logis, mengembangkan rasa ingin tahu, inkuiri, kemampuan memecahkan masalah. Mereka juga harus mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi dalam masyarakat majemuk baik secara lokal, nasional, maupun global.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik. Salah satunya adalah menggunakan kombinasi model pembelajaran *PRO GAME (Problem-Based Learning, Game-Based Learning, dan Team Game Tournament)* dengan dukungan media digital seperti Wordwall dan Quizizz. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuannya untuk menganalisis peningkatan keterampilan komunikasi dan kerjasama siswa di SDN Kampung Baru setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pendekatan *PRO GAME* dengan bantuan media *Wordwall dan Quizizz.*

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis keterampilan komunikasi dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini menghasilkan data dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta pengamatan terhadap perilaku subjek penelitian. Abdussamad (2022), penelitian kualitatif merupakan metode yang menitikberatkan pada eksplorasi fenomena secara alami, sehingga memberikan pemahaman mendalam terhadap objek yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang ingin ditingkatkan melalui tindakan tertentu. Metode dilakukan secara kolaboratif dan reflektif oleh peneliti di dalam kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa (Purnama et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kampung Baru, Kecamatan Pelaihari, Kabupaten Tanah Laut, pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini sebanyak 27 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Mata pelajaran menjadi fokus penelitian adalah Pendidikan Pancasila. Sekolah memiliki akreditasi B, menjadikannya sebagai lokasi yang representatif untuk menguji penerapan model pembelajaran inovatif.

Indikator keberhasilan dalam keterampilan komunikasi ditetapkan jika minimal 82% dari jumlah peserta didik mencapai kategori "terampil" atau "sangat terampil". Begitu pula untuk keterampilan kerja sama, indikator pencapaian dianggap berhasil apabila setidaknya 82% siswa mencapai skor dengan kriteria yang sama, yaitu "terampil" dan "sangat terampil".

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dimana setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Adapun hari untuk pertemuan penelitian ini yaitu hari senin dan kamis.

Tabel 1 Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	67%	Terampil
2	91%	Sangat Terampil

3	95%	Sangat Terampil
4	95%	Sangat Terampil

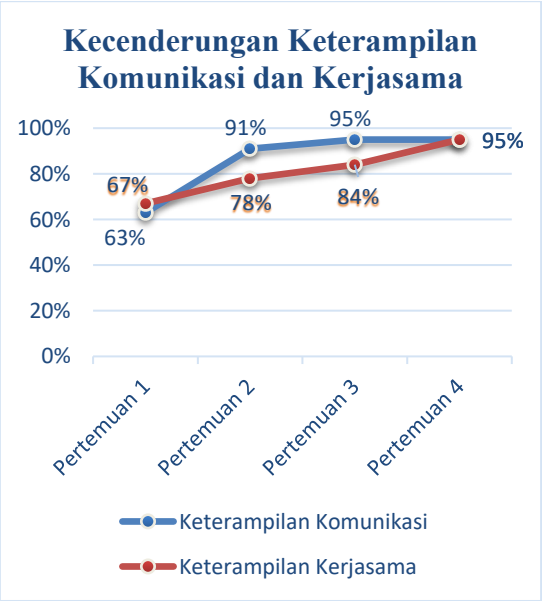
Tabel 1 diatas memerlihatkan perkembangan keterampilan komunikasi peserta didik selama empat kali pertemuan, yang dinyatakan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu. Pada pertemuan pertama, sebanyak 67% peserta didik memiliki keterampilan komunikasi dengan kategori “Terampil”. Jumlah ini meningkat tajam pada pertemuan kedua, di mana 91% peserta didik masuk dalam kategori “Sangat Terampil”. Peningkatan ini terus berlanjut pada pertemuan ketiga dengan 95% peserta didik berada pada kategori yang sama, menunjukkan kemajuan yang meskipun tidak terlalu besar, tetap signifikan. Pada pertemuan keempat, persentasenya tetap stabil di angka 95%, mengindikasikan adanya konsistensi dalam pencapaian serta menggambarkan keberhasilan penerapan model dan metode pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik.

Table 2 Hasil Observasi Keterampilan Kerjasama

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	63%	Terampil
2	78%	Terampil
3	84%	Sangat Terampil
4	95%	Sangat Terampil

Tabel 2 diatas menggambarkan perkembangan keterampilan kerjasama peserta didik selama empat pertemuan, yang disajikan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan berdasarkan kriteria tertentu. Pada pertemuan pertama, 63% peserta didik menunjukkan kemampuan kerjasama dengan kategori “Terampil”. Persentase ini meningkat menjadi 78% pada pertemuan kedua, menunjukkan adanya kemajuan meskipun masih dalam skala kecil. Peningkatan berlanjut pada pertemuan ketiga, di mana 84% peserta didik mencapai “Sangat Terampil”, memperlihatkan tren positif meski tidak terlalu signifikan. Pada pertemuan keempat, terjadi peningkatan yang lebih mencolok dengan 95% peserta didik berada pada kategori “Sangat Terampil”. Capaian ini mencerminkan efektivitas model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam

mendukung pengembangan keterampilan kerjasama peserta didik.



Gambar 1 Grafik Analisis Keterampilan Komunikasi dan Kerjasama

Gambar 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi dan kerjasama peserta didik dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Keterampilan komunikasi meningkat dari 67% (kategori "Terampil") pada pertemuan I menjadi 91% (kategori "Sangat Terampil") pada pertemuan II. Kemudian, pada pertemuan III, angka tersebut kembali meningkat menjadi 95% (kategori "Sangat Terampil") dan tetap stabil di angka yang sama pada pertemuan IV, yang mengindikasikan adanya konsistensi meskipun tidak terjadi peningkatan lebih lanjut. Sementara itu, keterampilan kerjasama juga menunjukkan tren peningkatan, dari 63% (kategori "Terampil") di pertemuan I, menjadi 78% (kategori "Terampil") di pertemuan II, lalu naik menjadi 84% (kategori "Sangat Terampil") di pertemuan III, dan akhirnya mencapai peningkatan yang cukup signifikan sebesar 95% (kategori "Sangat Terampil") pada pertemuan IV.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran selama empat pertemuan dengan menggunakan model PRO GAME yang didukung oleh media Wordwall dan Quizizz, terlihat adanya peningkatan signifikan terhadap keterampilan komunikasi dan kerjasama peserta didik. Evaluasi dari masing-masing pertemuan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterampilan Komunikasi

Peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik tampak konsisten dalam setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik, pertemuan pertama, secara klasikal sebesar 67% peserta didik menunjukkan keterampilan komunikasi dengan kategori "Terampil". Angka ini meningkat tajam menjadi 91% pada pertemuan kedua dan terus meningkat menjadi 95% pada pertemuan ketiga, yang

kemudian tetap konsisten pada pertemuan keempat. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model PRO GAME yang didukung oleh media Wordwall dan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Komunikasi sendiri merupakan salah satu kompetensi dasar yang penting untuk dikembangkan sejak dini. Komunikasi adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu (Noorhapizah et al., 2022).

Komunikasi yang efektif memerlukan penggunaan bahasa yang tepat, mudah dipahami, dan mampu memperkuat makna pesan yang disampaikan, sehingga meningkatkan kualitas interaksi dan membangun kolaborasi yang lebih baik antar individu (Fauzia Rahmi & Pratiwi, 2023).

2. Keterampilan Kerjasama

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama peserta didik juga mengalami peningkatan yang konsisten. Pada pertemuan pertama, sebanyak 63% peserta didik menunjukkan keterampilan kerjasama dengan kategori “Terampil”. Angka tersebut meningkat menjadi 78% pada pertemuan kedua, 84% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 95% pada pertemuan keempat dengan kategori “Sangat Terampil”.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PRO GAME dengan bantuan media Wordwall dan Quizizz mendorong pengembangan keterampilan kerjasama secara signifikan. Kemajuan ini terjadi karena pendidik secara aktif memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menjalankan berbagai indikator keterampilan kerjasama, seperti saling mendengarkan, berbagi tugas, dan mengambil keputusan bersama dalam kelompok. Hal ini berdampak pada pencapaian skor yang tinggi serta distribusi kompetensi kerjasama yang merata di antara peserta didik (Ayuni & Noorhapizah, 2023; Dihyatul Qalbi et al., 2025; Olfah et al., 2023).

Menurut Sitompul et all.,(2024). meningkatnya kesempatan kerja sama yang setara di kelas dipengaruhi oleh banyaknya ruang partisipasi yang diberikan kepada peserta didik. Selain itu, pembelajaran kooperatif ini juga menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap kemampuan teman satu kelompok, sebagaimana ditemukan dalam hasil diskusi kelompok (Ananda & Agusta, 2024; Simangunsong & Purwanti, 2024;

Sitompul & Pratiwi,2024.). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga memperkuat karakter positif dalam interaksi sosial di kelas.

D. Kesimpulan

Keterampilan komunikasi dan keterampilan kerja sama mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, ditandai dengan pencapaian kriteria “sangat terampil” oleh hampir seluruh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa indikator penelitian telah tercapai, dan penerapan model serta media pembelajaran yang digunakan terbukti efektif mengembangkan kedua keterampilan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan kerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*. https://doi.org/10.31219/osf.io/juwxn

Ananda, H., & Agusta, A. R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 446–494.

Ayuni, H., & Noorhapizah. (2023). MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA DAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROGRES DAN MEDIA TTS PADA KELAS IV SDN TERANTANG 2. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. http://dx.doi.org/10.xxxxx.

Dihyatul Qalbi, M., Riandy Agusta, A., Jannah, F., Rafianti, W. R., Guru, P., Dasar, S., Lambung, U., & Banjarmasin, M. (2025). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan kerjasama, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran CANGKAL dan Media WORDWALL pada Muatan IPS Kelas V SDN Basirih 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Konseling (JPDSK)*, *02*(4), 1277–1285. https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15

Fauzia Rahmi, M., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model “PRESTASI” Pada Muatan IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *1*(2), 83–95.

Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). PENGARUH PENERAPAN PROBLEM

BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KETERAMPILAN ABAD 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 22–30.

Noorhapizah, Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN SMART MODEL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. In *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 2, Issue 2).

Nurcahyani, N. D. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERPENDEKATAN LINGKUNGAN. *Proceeding Seminar Nasional IPA.*, 808–814.

Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2023). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN KERJA SAMA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SOLID BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MUATAN IPAS KELAS IV SDN KUIN UTARA 5 BANJARMASIN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(3), 435–463. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3607

Parawangsa, E. , D. D. , & F. Y. (2021). *Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)*. *5*(3), 8050–8054.

Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI* (Rika Indrawati). PT REMAJA ROSDAKARYA.

Simangunsong, D. I. R., & Purwanti, R. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN KERJA SAMA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL), VISUAL AUDITORY KINESTETIK (VAK), DAN TALKING STICK PADA MUATAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 341–357.

Sitompul, E., Ayu Pratiwi, D., & Lambung Mangkurat, U. (n.d.). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA MENGGUNAKAN MODEL SPIRIT DAN MEDIA TTS DI SDN 3 PALAM BANJARBARU PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat 2 PGSD FKIP*.

Sitompul, E., Ayu Pratiwi, D., & Lambung Mangkurat, U. (2024). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA MENGGUNAKAN MODEL SPIRIT DAN MEDIA TTS DI SDN 3 PALAM BANJARBARU PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat 2 PGSD FKIP*.

Tangngareng, T., & Danial, M. (2024). LITERASI SEBAGAI DASAR KEMELEKAN INFORMASI. In *Journal Papyrus: Sosial, Humaniora, Perpustakaan dan Informasi* | (Vol. 3, Issue 6).

Wulandari, S., & Sari, D. D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Menggunakan Kombinasi Model

Problem Based Learning (Pbl), Number Head Together (Nht), Dan Talking Stick Kelas IV A Sdn Antar Jaya 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2).