



Pembelajaran ADAB Project Sebagai Sarana Penguasaan Kemampuan Kolaborasi Siswa Di SDN 1 Sigar Penjalin

A.Hisyam Assidqi¹, Sukarto², Eliyana³

PGSD, STKIP Hamzar.

Abstrak

Received: 06 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses dan dampak pembelajaran ADAB Project terhadap penguasaan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDN 1 Sigar Penjalin Tahun Pelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran ADAB Project efektif meningkatkan kolaborasi siswa dalam bentuk kerja kelompok, komunikasi, dan tanggung jawab bersama. Faktor pendukung utama adalah peran aktif guru dan keterlibatan siswa, sementara hambatan meliputi dinamika kelompok dan perbedaan motivasi antar siswa. Pembelajaran ADAB Project direkomendasikan menjadi strategi inovatif untuk menguatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar.

Kata Kunci: *ADAB Project, Kolaborasi, Pembelajaran Berbasis Proyek, Keterampilan Abad 21.*

(*) Corresponding Author: hisamassidqi@gmail.com

How to Cite: Assidqi, A., Sukarto, S., & Eliyana, E. (2026). Pembelajaran ADAB Project Sebagai Sarana Penguasaan Kemampuan Kolaborasi Siswa Di SDN 1 Sigar Penjalin. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.D), 47-50. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14003>.

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 menuntut pendidikan menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Pembelajaran berbasis proyek, khususnya model ADAB Project (Ajukan pertanyaan, Dampingi-investigasi, Ajak berkarya, Bagikan hasil) mulai diterapkan di SDN 1 Sigar Penjalin untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara, model ini diyakini efektif membiasakan siswa bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab. Penelitian ini fokus mengkaji proses, dampak, dan faktor yang mempengaruhi implementasi ADAB Project terhadap kolaborasi siswa.

Pembelajaran Adab project adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai adab (akhlak, moral, dan etika) dengan proses pembelajaran berbasis proyek. Di SDN 1 Sigar penjalin sudah menerapkan pembelajaran Adab project khususnya di kelas IV (empat). Kemampuan Kolaborasi adalah suatu bentuk kerjasama satu sama lain yang saling membantu dan melengkapi untuk melakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan. Kolaborasi melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.

Berdasarkan pemaparan yang peneliti teliti bahwa dalam Pembelajaran berbasis proyek juga sudah diterapkan di SDN 1 Sigar penjalin sebagai ikhtiar

untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta sebagai sarana dalam membentuk kemampuan kolaborasi siswa. Adapun Pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan ialah pembelajaran ADAB Project.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif. Tehnik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Observasi dilakukan dilikungan sekolah dan diikuti dengan wawancara kepala sekolah dan guru kelas A yang ada disekolah RA Arrahmany Dusun Sumur Mual. Adapun tujuan dari observasi yang dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan oleh peneliti guna untuk mengumpulkan informasi, melalui tehnik pengumpulan data yang di gunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi, melalui tiga teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk membangun nilai ADAB (sopan santun, etika, empati, dan solidaritas) dalam interaksi kelompok melalui tahapan : Ajukan pertanyaan, Dampingi investigasi, Ajak berkarya dan bagikan hasil. Penelitian ini menggunakan analisis data sebagaimana analisis data merupakan proses sistematis dalam mencari dan menyusun data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Data kualitatif dibagi menjadi dua kateogore yaitu data yang bersifat umum dan data kekuatan data kualitatif (Miles and Huberman, 2014: 31-32).

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti akan membahas hasil penelitian yang sudah di lakukan di lapangan berupa deskripsi terkait dengan pembelajaran ADAB project sebagai sarana penguasaan kemampuan kolaborasi siswa di SDN 1 Sigar Penjalın tahun ajaran 2024/2025.

Pembelajaran ADAB Project berjalan dalam empat tahap yaitu Ajukan pertanyaan, Dampingi-investigasi, Ajak berkarya, dan Bagikan hasil. Siswa belajar memecahkan masalah bersama, berbagi tugas, dan mengapresiasi kontribusi anggota lain. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan empati di antara siswa. Peran guru sangat penting dalam membimbing proses kolaborasi. Hambatan muncul saat beberapa anggota kurang aktif atau terjadi konflik, namun dapat diatasi dengan arahan guru dan refleksi kelompok.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN I Gunjan Asri. Sebelum perlakuan, mayoritas siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terlihat dari hasil angket dan pengamatan selama proses pembelajaran konvensional. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah bosan saat mengikuti pelajaran.

Setelah metode permainan diterapkan, terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup drastis. Siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Suasana kelas juga menjadi

lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah termotivasi melalui aktivitas yang melibatkan unsur bermain, kreativitas, dan kolaborasi.

Metode permainan tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Guru pun menjadi lebih kreatif dalam mengelola kelas dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif, sedangkan metode permainan mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar secara signifikan.

Dengan demikian, penggunaan metode permainan sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat secara optimal.

KESIMPULAN

Pembelajaran ADAB Project terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa SDN 1 Sigar Penjalin. Rekomendasi bagi guru agar mengoptimalkan peran fasilitator dan refleksi kelompok, serta melakukan pendampingan untuk siswa yang kurang aktif. Selanjutnya, penelitian dapat diperluas pada pembelajaran berbasis proyek untuk keterampilan 4C lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. 2022. Penerapan Model *Project-Based Learning* Ditinjau Dari Kurikulum Merdeka Dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam At-Thariqah*. Vol 7, No 2.
- Aryanti, M. 2017. Perbandingan *Project-Based Learning* Dan *Problem-Based Learning* Ditinjau Dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. Vol 5, No 1.
- Azizah, A., N., & Wardani. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project-Based Learning* Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*. Vol 2, No 1.
- Budiono, H., & Abdurrohman, M. 2020. Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai. *Jurnal Ika PGSD Unars*. Vol 8, No 1.
- Cahyadi, E., Kurnaningsih, Y., D., & Hidayati, N. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Model *Project-Based Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan*. Vol 2, No 1.
- Dewi, F. 2015. Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Metodik Didaktik*. Vol 9, No 2.
- Doppelt, Y. 2003. *Implementation and Assessment of Project-Based Learning in Flexible Environment*. *Instructional Journal of Technology and Design*

Education, 13: 255-272. Retrieved from: <https://doi.org/10.1023/A:1026125427344>

- Ekawati, Y., N., Meristiani, N., & Sulistyawati, A., E. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Pada Pengajaran *Listening*. *Jurnal Pendidikan*. Vol 12, No 2.
- Hafid, M. 2023. Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Pada Mata Kuliah Akhlak Tasauf. *Jurnal Sibantik*. Vol 2, No 2.
- Husain, R. 2020. *Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. E-Proseding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Khasanah, S., U.&Darsinah. 2022. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. Vol. 3, No 1