PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS PERMAINAN DI SD CENDEKIA ISLAMIC SCHOOL

Sri Wahyuni¹, Zerri Rahman Hakim², Ana Nurhasanah³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec.Serang, Kota Serang, Banten
ciciwahyuni904@gmail.com, zerrirahmanhakim@gmail.com,
ananur74@untirta.ac.id

Article info:

Received: 11 March 2024, Reviewed: 11 April 2024, Accepted: 21 June 2024

DOI: [10.46368/jpd.v12i1.2311](https://doi.org/10.46368/jpd.v12i1.2311)

Abstract: Social skills are basic skills that must be possessed by every student to be able to live adaptively in the era of the industrial revolution 4.0 which is an era of technological development. Therefore, the teacher must understand his role in choosing a learning methods that is in accordance with the characteristics of students, especially low-grade students who still like to play while choosing learning that can develop students social skills. This study aims to describe the teachers role in planning and implementing game-based cooperative learning, the condition of students social skills in learning activities, and the teachers challenges in developing students social skills through game-based cooperative learning. This research uses a descriptive qualitative approach with descriptive methods. The results of this study indicate that the teacher has played an active role as a facilitator in selecting and providing learning that is appropriate to the characteristics of students, namely game-based cooperative learning that is oriented towards developing students social skills. So that the social skills of students can be seen in learning activities. In addition, the teachers role has also been able to lead the teacher to overcome the challenges faced in developing students social skills.
Keyword: social skills, cooperative learning, games.

Abstrak: Keterampilan sosial merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik untuk dapat hidup secara adaptif di era revolusi industri 4.0 yang merupakan era perkembangan teknologi. Oleh karena itu, guru harus memahami perannya untuk memilih pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya peserta didik kelas rendah yang masih senang bermain sekaligus memilih pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kooperatif berbasis permainan, kondisi keterampilan sosial peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta tantangan guru dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah berperan aktif sebagai fasilitator dalam memilih dan menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu pembelajaran kooperatif

berbasis permainan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Sehingga keterampilan sosial peserta didik terlihat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peran guru juga telah mampu mengantarkan guru untuk mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Pembelajaran Kooperatif, Permainan

Keterampilan sosial dianggap sebagai keterampilan dasar yang harus dimiliki dan sangat dibutuhkan oleh setiap individu dalam melangsungkan hidupnya di masyarakat. Menurut Widoyoko, keterampilan sosial juga dianggap sebagai keterampilan hidup (*life skill*) untuk menghadapi tantangan hidup di masyarakat yang penuh dengan multikultur, demokrasi, dan global (Handayani, 2017). Interaksi sosial, memiliki rasa empati, senantiasa bekerja sama untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan permasalahan bersama, serta senantiasa berani dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan adalah bagian dari indikator-indikator sosial.

Indikator-indikator keterampilan sosial tersebut sangat berperan penting dalam kehidupan seorang individu. Apalagi, saat ini dunia sedang menghadapi pembaruan era revolusi industri 4.0 yang memungkinkan banyak terjadinya perubahan-perubahan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 ini menjadi tantangan bagi pendidikan di

Indonesia yang harus dihadapi agar menjadi pendidikan yang bermutu dan berkualitas (Nursyifa, 2019). Adanya perubahan di era 4.0 ini mengharuskan seorang individu untuk memiliki keterampilan sebagai bekal di masa depan utamanya di era teknologi seperti saat ini, dan salah satunya adalah keterampilan sosial.

Adanya perkembangan teknologi dapat menimbulkan dampak positif bagi kehidupan, salah satunya di dunia pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pemangku pendidikan untuk dapat memperlancar proses pembelajaran. Menurut Putriani dan Hudaidah (2021) adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut pendidikan untuk dapat mengikuti perkembangan sesuai zaman yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai suatu sarana dan fasilitas dalam mempermudah proses pembelajaran.

Apabila dilihat dari sisi positif tentunya teknologi yang berkembang saat ini sangat bermanfaat untuk kemajuan pendidikan. Kemajuan pendidikan dapat

terlihat dari adanya transformasi dalam pendidikan itu sendiri, seperti adanya pembelajaran secara *online* atau *e-learning*, penggunaan gawai atau laptop dalam belajar, penggunaan internet dalam mencari berbagai informasi dan literasi untuk belajar, serta berbagai media pembelajaran lainnya yang berbasis teknologi guna mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Adanya perkembangan teknologi menjadikan anak usia sekolah dasar semakin terjebak dengan dengan kecanggihan-kecanggihan yang disajikan di dalamnya. Rut, dkk (2020) mengemukakan bahwa saat ini, anak-anak semakin akrab dengan teknologi berupa gawai yang di dalamnya terdapat *game online*. Akibat terlalu sering memainkan *game online* di rumah menjadikan anak enggan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungannya.

Sehingga, mengakibatkan sebagian masyarakat menjadi terinfeksi oleh kecanggihan suatu ponsel dalam hal negatif yang menimbulkan sikap acuh tak acuh dalam diri seorang individu terhadap sekitarnya, serta timbulnya sikap egoisme. Akibat dari penyalahgunaan gawai yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi dapat berdampak pada seorang individu menjadi *Antisocial Behaviour*. Artinya, suatu sikap yang menunjukkan

bahwa seorang individu merupakan seorang yang anti sosial (Dalillah, 2019).

Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidikan dalam mengatasi pengaruh negatif gawai terhadap peserta didik adalah dengan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. guru berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Banyak cara yang dapat guru lakukan yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta karakteristik materi pembelajaran (Vegetari, dkk., 2020).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pelaksanaannya, model kooperatif akan sangat menyenangkan jika pembelajaran dikemas oleh guru dalam bentuk permainan. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan merupakan pembelajaran yang materinya disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang perkembangan pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Apalagi, dengan metode permainan peserta didik dapat berinteraksi, bekerja sama, dan berekspresi secara aktif

dalam kegiatan pembelajaran (Handayani, 2017).

Guru dapat menjembatani dan membantu peserta didik dalam memandu aktivitas pembelajaran yang mengantarkan pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Sebagai fasilitator, peran guru tersebut sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam menunjang perkembangan diri dan mengoptimalkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran (Adnyana dan Yudaparmita, 2021). Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, utamanya di sekolah dasar sebagai bekal dasar bagi peserta didik dalam melanjutkan pendidikan dan menjalani kehidupan di masa mendatang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan kaitannya dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, kemudian untuk mendeskripsikan kondisi keterampilan sosial peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mendeskripsikan tantangan guru dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan di SD Cendekia *Islamic School*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Melalui pendekatan kualitatif penelitian yang dilakukan dapat memperoleh informasi yang lebih detail mengenai kondisi, situasi dan peristiwa yang terjadi (Moleong, 2017:3).

Adapun prosedur penelitian ini dengan melihat situasi dan kondisi yang terdapat di lapangan yaitu di SD Cendekia *Islamic School*, mencatat temuan-temuan yang terjadi, mencari benang merah antara pandangan para ahli dengan realita yang ditemukan tersebut, melakukan analisis dan pengolahan data dengan mendiskusikannya dengan dosen pembimbing, menggambarkannya dalam bentuk deskripsi yang sesuai dengan data dan fakta yang ditemukan di lapangan sehingga dapat diperoleh jawaban dari hasil penelitian, serta hingga pada penyelesaian laporan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik pemeriksaan dan keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas, uji keteralihan, uji kbergantungan, dan uji kepastian (Sugiyono, 2015:376-377).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Peran Guru dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam rangka menciptakan adanya perubahan dalam diri peserta didik dan mengembangkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik guna menghadapi kehidupan di masa mendatang. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru di kelas, hendaknya memiliki pedoman secara tertulis berupa perangkat pembelajaran atau lebih sempitnya disebut dengan RPP atau modul ajar. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa, "*Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik*".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepala sekolah di SD Cendekia *Islamic School* (CIS) sudah mewajibkan kepada setiap guru untuk membuat RPP atau modul ajar terlebih dahulu sebelum dilakukannya kegiatan pembelajaran di kelas. Adanya pembuatan perangkat pembelajaran, khususnya RPP atau modul ajar dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran

yang akan dilakukan lebih terarah dan terstruktur secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dicantumkan pada RPP atau modul ajar serta agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Seperti yang dikemukakan oleh Mawardi (2019:75) bahwa RPP merupakan rencana kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Kurikulum yang digunakan di SD Cendekia *Islamic School* adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 digunakan di kelas II, III, V, dan VI, sedangkan Kurikulum Merdeka digunakan di kelas I dan IV. Oleh karena itu, RPP atau modul ajar yang dibuat oleh guru menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Pembuatan perencanaan merupakan bagian dari kompetensi yang harus dikuasai oleh guru terhadap perencanaan pembelajaran. Sebagaimana Prof. Sholeh Hidayat dalam bukunya yang berjudul, "Pengembangan Guru Profesional" (2017:14) berpandangan bahwa guru yang memiliki kompetensi pedagogik merupakan guru yang memahami terkait karakteristik peserta didiknya, memahami terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran,

serta guru yang mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didiknya sebagai bekal dalam kehidupannya. Dengan demikian, seorang guru hendaknya memiliki kompetensi dalam membuat dan menyusun perangkat pembelajaran, khususnya RPP atau modul ajar.

Pada dasarnya, inti dari RPP atau modul ajar yaitu adanya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran, adanya materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, adanya metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, adanya media yang digunakan sebagai penunjang guru dalam penyampaian materi, serta adanya evaluasi pembelajaran sebagai tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Seperti teori yang dikemukakan oleh Aswan (2016:20-41) bahwa yang menjadi komponen pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah: 1) adanya tujuan pembelajaran, 2) materi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) media pembelajaran, dan 5) evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran telah tercantum pada RPP atau modul ajar yang dibuat oleh guru-guru di SD Cendekia *Islamic School*, khususnya guru kelas I hingga kelas III.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai perencanaan pembelajaran, maka

sudah seharusnya guru memiliki kompetensi dalam menjalankan perannya sebagai seorang pendidik yang profesional. Kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran merupakan bagian dari administrasi pendidikan yang harus dipenuhi. Sehingga dalam hal ini, peran guru di sekolah bukan hanya sebagai tenaga pendidik saja, tetapi juga sebagai perencana yaitu yang membuat dan menyusun perencanaan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wahyuni, dkk (2022:15) bahwa kemampuan guru dalam merancang dan menyusun perencanaan pembelajaran adalah bagian dari peran guru yang sangat penting guna mencapai pembelajaran sesuai dengan arah dan tujuan yang hendak dicapai.

Selain itu, Zein (2016:280) juga berpendapat bahwa peran guru dalam perencanaan merupakan suatu kewajiban guru dalam menyusun arah pembelajaran dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi masyarakat, pengalaman dan pengetahuan peserta didik, metode pembelajaran, serta sesuai dengan materi pembelajaran. Terlebih lagi jika dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Haqih, dkk (2022:34) bahwa teknologi yang dimanfaatkan sebagai alat bantu bagi guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran disebut juga dengan media pembelajaran. Seperti halnya media *Powerpoint* yang digunakan oleh guru di SD Cendekia *Islamic School* dengan berbantuan teknologi berupa laptop dan proyektor.

Sebagai tenaga pendidik, kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru. Karena pelaksanaan kegiatan pembelajaran muaranya adalah pada tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus berkualitas. Selain ditentukan oleh kompetensi guru, kualitas pembelajaran ditentukan juga oleh adanya peranan guru dalam kegiatan pembelajaran. Usman (2017:9-12) menyatakan bahwa terdapat beberapa peran guru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: sebagai pengelola kelas, sebagai demonstrator, sebagai mediator dan fasilitator, dan sebagai evaluator.

Hasil penelitian di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan bahwa guru telah melakukan peranan-peranannya tersebut dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Peran-peran guru lebih terlihat berdasarkan langkah-

langkah pada pembelajaran kooperatif yang di dalamnya adanya pengorganisasian kelompok. Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:59-60) berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif di antaranya: 1) pembelajaran secara tim; 2) didasarkan pada manajemen kooperatif; yaitu dilakukan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan, menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan matang, serta melakukan kontrol melalui bentuk tes maupun non tes; 3) kemauan bekerja sama; dan 4) keterampilan bekerja sama.

Karakteristik-karakteristik pembelajaran kooperatif tersebut telah muncul dalam setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas I hingga kelas III di SD Cendekia *Islamic School*. Guru di SD Cendekia *Islamic School* juga telah menjalankan peranannya dalam pembelajaran kooperatif melalui sintak-sintak pembelajaran kooperatif, khususnya pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Adapun sintak-sintak kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran di SD Cendekia *Islamic School* adalah: 1) penyampaian tujuan dan perlengkapan pembelajaran; 2) menyampaikan materi pembelajaran; 3) mengorganisasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar; 4) membimbing dan membantu peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam

kelompok; 5) melakukan evaluasi atau memberikan umpan balik; dan 6) memberikan *reward* (penghargaan) kepada kelompok peserta didik (Ibrahim dalam Heriawan dkk, 2012:6).

Peranan guru yang paling sering terlihat adalah sebagai fasilitator yang menjembatani peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Usman (2017:9-12) menjelaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator adalah guru yang menjembatani peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar yang berguna bagi peserta didik yang dapat menunjang pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Bahkan, bukan hanya menyediakan sumber belajar saja tetapi juga memfasilitasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik pada ketercapaian tujuan pembelajaran dengan cara-cara yang menyenangkan hati peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini yaitu melalui pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

Peran guru sebagai fasilitator pada pembelajaran kooperatif berbasis permainan di SD Cendekia *Islamic School* terlihat ketika guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok

kecil yang di dalamnya beranggotakan 4-6 orang dan kemudian guru memberikan tugas dan tanggung jawab kepada kelompok peserta didik. Setiani dan Priansa (2015:243) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan (tugas) dari guru yang penyelesaiannya menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru membimbing kelompok peserta didik untuk belajar dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Mulyasa (2019:35-65) menjelaskan bahwa peran guru juga adalah sebagai pembimbing yang membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator hendaknya dapat menjembatani kelompok belajar peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran baik untuk individu pribadinya maupun kelompoknya.

Cara guru di SD Cendekia *Islamic School* dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar sambil bermain sekaligus mengembangkan keterampilan sosialnya dalam pembelajaran adalah dengan melakukan tepuk 12345. Cara tersebut mampu membuat kondisi pembelajaran menjadi kondusif. Fokus peserta didik menjadi beralih pada intruksi guru untuk

melakukan tepuk tangan secara bersama-sama.

Selain tepuk 12345, terdapat juga guru yang menggunakan lagu dan gerakan tangan, yang diberi nama dengan “Marina”. Lagu tersebut dimaksudkan untuk mengembalikan fokus dan konsentrasi peserta didik yang sempat pudar akibat suasana pembelajaran yang mulai tidak kondusif. Cara ini lebih disebut pada permainan, karena dalam pelaksanaannya lebih menyenangkan serta sekaligus untuk melatih konsentrasi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Darmadi (2017:41-42) bahwa salah satu fungsi metode permainan terhadap daya konsentrasi, yakni melatih peserta didik agar lebih berkonsentrasi dan fokus terhadap sesuatu yang harus dikerjakan dan diselesaikannya. Ketika kelompok belajar peserta didik mulai tidak kondusif, maka lagu dan gerakan “Marina” ini digunakan oleh guru sebagai selingan dalam kegiatan belajar kelompok. Aturan main dalam permainan ini adalah: 1) peserta didik berbaris dengan rapi di depan kelas; 2) peserta didik harus mendengarkan instruksi guru dengan saksama sambil memperagakan gerakan tangan yang sesuai dengan instruksi guru; 3) peserta didik yang salah melakukan gerakan, maka dianggap gugur; dan 4) peserta didik yang berhasil mempertahankan fokus dan konsentrasinya maka akan diberikan *reward*.

Cara lain yang dilakukan guru di SD Cendekia *Islamic School* dalam memfasilitasi kelompok belajar peserta didik adalah dengan permainan ABCDGHIO. Permainan juga dimaksudkan untuk melatih kekompakan kelompok peserta didik untuk bekerja sama dalam mengontrol konsentrasinya. Cara tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi kondusif, menyenangkan serta adanya keterlibatan peserta didik secara aktif. Terlebih lagi, permainan ini melibatkan gerak-gerakan yang memungkinkan semua anggota tubuh bergerak sehingga dapat bermanfaat pula bagi kesehatan jasmani peserta didik. Hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar, karena pada dasarnya suatu permainan dapat dikatakan sebuah permainan apabila di dalamnya memiliki manfaat, seperti: menghilangkan kejenuhan atau kebosanan, merelaksasikan saraf-saraf atau otot-otot yang kencang, mencairkan suasana pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Darmadi, 2017:31).

Adapun aturan dalam permainan ABCDGHIO di antaranya: 1) kelompok peserta didik berdiri membentuk persegi (fleksibel), dengan catatan jika kelompok dibagi 4, maka setiap kelompok berada di setiap sisi yang membentuk persegi; 2) kelompok peserta didik saling membelakangi kelompok lain; 3) kelompok

peserta didik harus mendengarkan instruksi guru dengan saksama sambil memperagakan gerakan yang sesuai dengan instruksi guru, yakni setiap huruf pada ABCDGHIO masing-masing berbeda gerakan; 4) salah satu dari kelompok peserta didik yang salah melakukan gerakan, maka dianggap gugur; dan 5) kelompok peserta didik yang berhasil mempertahankan kerja sama dan kekompakan kelompoknya, maka akan diberikan *reward*.

Permainan lainnya yang digunakan oleh guru di SD Cendekia *Islamic School* dalam memfasilitasi kelompok belajar peserta didik adalah dengan *quizz games* atau *games* tebak-tebakan. Permainan ini dimaksudkan untuk: 1) meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dan bekerja sama dengan kelompok; 2) mengasah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran; 3) menumbuhkan jiwa kompetitif dan sportif; dan 4) menerima kekalahan. Hal tersebut dikemukakan pula oleh Muhammad (dalam Chan, 2017:113-114) bahwa salah satu prinsip metode permainan adalah permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya menantang dan menimbulkan jiwa berkompetisi pada peserta didik sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun aturan main dari *quizz games* atau *games* tebak-tebakan di antaranya: 1) kelompok peserta didik harus mendengarkan instruksi guru dengan saksama; 2) kelompok peserta didik yang akan menjawab hendaknya mengacungkan tangan terlebih dahulu; 3) batas waktu yang diberikan dalam berpikir untuk menjawab setiap soalnya diberikan waktu hanya 10 detik dengan menggunakan *timer* berupa bom yang ditampilkan pada papan tulis melalui proyektor; 4) soal akan hangus apabila batas waktu pada bom telah berakhir; 5) kelompok peserta didik yang berhasil menjawab banyak soal akan mendapatkan poin (10 atau 100 poin untuk setiap soalnya) dan mendapatkan *reward*.

Cara-cara atau permainan-permainan di atas dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran untuk memfasilitasi kelompok belajar peserta didik agar tetap kondusif, aktif, menyenangkan, serta menambah semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu menjadi jembatan bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosialnya. Karena pada dasarnya, metode permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan kelompok belajar dimaksudkan untuk membuat peserta didik merasa senang ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan prinsip metode permainan itu sendiri yang

dikemukakan oleh Muhammad (dalam Chan, 2017:113-114) bahwa permainan yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya menyenangkan bagi peserta didik. Apabila peserta didik merasa senang, tentunya peserta didik tidak akan merasa terpaksa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Kondisi Keterampilan Sosial Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat di lingkungan sekitarnya. Terlebih lagi, peserta didik juga bagian dari masyarakat yang harus hidup di tengah-tengah masyarakat. Kurniati (2016:8-9) juga menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kebutuhan pokok bagi individu sebagai bekal kemandiriannya yang bermanfaat dalam melangsungkan hidup di lingkungan sekitarnya baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di lingkungan bermasyarakat. Dengan keterampilan sosial yang dimilikinya, diharapkan peserta didik dapat beradaptasi dengan masyarakat sekitar. Sehingga, nantinya peserta didik dapat hidup secara adaptif di mana pun dan dengan siapa pun.

Hasil penelitian di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik dalam kegiatan pembelajaran telah muncul.

Peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan kekompakan dan kepedulian terhadap sesama teman, baik teman sekelas maupun bukan, teman sesama jenis maupun teman lawan jenis. Hal tersebut menjadi bagian dari proses pengembangan keterampilan sosial. Mayawati (2020-22-26) menyatakan bahwa pergaulan dengan lawan jenis, yakni adanya interaksi sosial memungkinkan individu berhubungan baik dengan orang lain tanpa membeda-bedakan jenis kelamin. Sehingga, adanya pergaulan yang baik antar peserta didik dapat menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial peserta didik.

Terdapat beberapa keterampilan sosial yang muncul pada diri peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* ketika pembelajaran di kelas, yaitu: belajar dan bekerja sama dengan kelompok, mengontrol diri dan orang lain, berinteraksi dengan orang lain, serta berani berpendapat dan bertukar pikiran. Dalam hal ini, sesuai dengan indikator dari keterampilan sosial itu sendiri yang dikemukakan oleh Agusniatih dan Monepa (2019:75) bahwa yang menjadi indikator-indikator keterampilan sosial di antaranya: 1) keterampilan seorang individu untuk dapat hidup dan bekerja sama dengan orang lain; 2) keterampilan seorang individu dalam mengontrol dirinya dan orang lain; 3) keterampilan seorang individu untuk saling

berinteraksi dengan individu lainnya secara baik; dan 4) keterampilan seorang individu untuk mengemukakan pendapat dan bertukar pikiran serta pengalamannya dengan orang lain yang memungkinkan dapat terciptanya suasana yang menyenangkan dan harmonis dalam suatu kelompok tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan Bahwa peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* telah terampil dalam melakukan kerja sama dengan teman kelompoknya. Tugas yang diberikan oleh guru dikerjakan secara bersama-sama dan penuh tanggung jawab, sehingga peserta didik saling belajar bersama dalam kegiatan kelompok dengan tujuan yang sama. Selain kerja sama, indikator keterampilan sosial yang muncul pada peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* dalam pembelajaran adalah mengontrol diri dan orang lain. Setiap peserta didik, khususnya anak usia sekolah dasar masih rentan menangis karena hal-hal yang terbilang kecil. Hal tersebut yang menjadikan peserta didik belum mampu mengontrol dan mengendalikan emosinya secara utuh. Terlebih lagi, karakteristik peserta didik usia sekolah dasar memang suka cengeng dan rentan sekali untuk menangisi hal-hal sepele karena sifatnya yang memang masih manja (Hosnan, 2016:57-61). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* telah

menunjukkan kemampuannya dalam mengontrol dan mengendalikan diri ketika belajar, khususnya ketika belajar kelompok.

Peserta didik juga telah menunjukkan interaksinya kepada teman-teman ataupun guru dengan baik. Adapun bentuk interaksi yang dilakukan peserta didik di antaranya: 1) peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami kepada teman kelompoknya, 2) peserta didik melakukan kontak mata dengan temannya ketika melakukan interaksi dalam diskusi kelompok, 3) peserta didik berempati ketika terdapat temannya yang menangis.

Hasil penelitian di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan bahwa peserta didik telah berpartisipasi aktif dalam berpendapat. Peserta didik telah berani mengemukakan pendapatnya dan bertukar pikiran ketika proses pembelajaran, terutama ketika kegiatan tanya-jawab dengan guru. Bahkan selain menjawab pertanyaan, peserta didik juga aktif bertanya kepada guru. Muhayani dan Fatmariza (2022:354) menyatakan bahwa bentuk-bentuk berpendapat dapat berupa aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyimpulkan materi pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik dalam bertanya atau berpendapat dan menjawab pertanyaan ditandai dengan mengangkat atau mengacungkan tangan terlebih dahulu, jika sudah dipersilahkan oleh guru maka

peserta didik menyuarakan pendapatnya. Partisipasi aktif peserta didik dalam berpendapat merupakan bagian dari keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif berorientasi pada peserta didik.

c. Tantangan Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi salah satu tantangan bagi guru di SD Cendekia *Islamic School* dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik adalah latar belakang peserta didik yang merupakan bawaan awal dari peserta didik itu sendiri. Amalia (2021:80-81) menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing, sehingga latar belakang peserta didik yang berbeda-beda menjadi tantangan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, latar belakang peserta didik memang menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosialnya.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru di SD Cendekia *Islamic School* dalam meminimalisir tantangan dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik jika dilihat berdasarkan latar belakang peserta didik adalah dengan

melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Widiaworo (2018:161) berpendapat bahwa dengan pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat belajar untuk saling bekerja sama, saling berbagi tanggung jawab, saling berbagi ide/gagasan, saling berinteraksi, saling berbagi tanggung jawab, serta saling menghargai perbedaan karena pengorganisasian kelompok dalam pembelajaran kooperatif dilakukan secara heterogen. Selain itu, peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* lebih menyukai pembelajaran secara kelompok untuk belajar dan bekerja bersama-sama. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, sebagaimana pendapat dari Hosnan (2016:57-61) bahwa salah satu karakteristik peserta didik usia sekolah dasar kisaran usia 6-12 tahun adalah senang bekerja dalam kelompok, yakni peserta didik senang untuk bekerja sama dan bergabung untuk belajar bersama dengan teman kelompoknya. Apabila di sekolah guru telah berupaya untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, maka sudah seharusnya orang tua pun ikut terlibat dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Hasil penelitian di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan bahwa orang tua peserta didik sudah terlibat aktif untuk ikut serta mengembangkan potensi anaknya, termasuk keterampilan sosialnya,

sehingga tidak menjadi tantangan yang berat bagi guru. Guru-guru di SD Cendekia *Islamic School* selalu menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua peserta didik terkait perkembangan peserta didik, termasuk perihal aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama di lingkungan sekolah. Pribadi, dkk (2022:137) menyatakan bahwa adanya komunikasi yang terjalin dengan baik antara guru dengan orang tua peserta didik dapat menumbuhkan rasa saling percaya satu sama lain dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Sehingga, keluarga di rumah khususnya orang tua dapat menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Karena orang tua (keluarga) merupakan lingkungan pertama yang menjadi pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Amalia, 2021:80-81). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua sangat penting dalam perkembangan keterampilan peserta didik, khususnya di era perkembangan teknologi seperti saat ini.

Hasil penelitian di SD Cendekia *Islamic School* menunjukkan bahwa perkembangan teknologi seperti gawai telah memberikan pengaruh positif bagi peserta didik, terutama pengaruh terhadap pengetahuannya. Peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* semakin *update*

terhadap informasi-informasi saat ini, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalillah (2019:9) bahwa kecanggihan gawai saat ini dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya, salah satunya yaitu dapat menambah pengetahuan karena mudahnya dalam mencari dan mengakses informasi/pengetahuan pada internet.

Kaitannya dengan keterampilan sosial, perkembangan teknologi seperti gawai tidak memberikan pengaruh negatif yang terlalu buruk bagi peserta didik di SD Cendekia *Islamic School*. Hal tersebut dikarenakan, kebanyakan orang tua peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* ikut terlibat mengawasi perkembangan anaknya dalam penggunaan gawai di rumah yaitu hanya 1-2 kali dalam satu pekan. Selain itu, peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* selalu menjalin hubungan yang baik dengan teman-temannya, baik teman satu kelas maupun teman yang berbeda kelas. Hubungan sosial peserta didik di SD Cendekia *Islamic School* telah terjalin dengan baik, bahkan peserta didik memiliki solidaritas pertemanan yang baik. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar kegiatan pembelajaran, peserta didik selalu bermain bersama-sama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, bahwa guru di SD Cendekia *Islamic School*

telah berperan aktif dalam menyusun dan membuat perangkat pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pun guru di SD Cendekia *Islamic School* telah menunjukkan perannya sebagai pengelola kelas, sebagai demonstrator, sebagai mediator dan fasilitator, serta sebagai evaluator yang menjembatani peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial yang dimilikinya. Sehingga peserta didik dapat menunjukkan keterampilan sosialnya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga telah bertindak dan mampu mengatasi tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, KS dan Gusti Ngrah Arya Yudaparmita. (2021). Peran Guru dan Orang Tua di SD dalam Pembelajaran IPS di Masa Pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1). 21-30.
- Agusniatih, A dan Jane M Monepa. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Amalia, DN. (2021). Strategi Guru Kelas dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas 5 SDN Ngaglek 01 Kota Batu. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis Paikem*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 2 (1) 106-123.
- Dalillah. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat. Tangerang: *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Darmadi. (2017). *Asyiknya Bermain Sambil Belajar: Menelisik Nilai-nilai Permainan Edukatif dan Manfaatnya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*. Bogor: Guepedia.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 7 (1). 39-46.
- Haqih, MK., dkk. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Softwarearticulate Storyline* Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. 10 (1). 33-44.
- Heriawan, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoretis Praktis: Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Serang: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).
- Hidayat, S. (2017). *Pengembangan Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hosnan, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Marwanti, E., dkk. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemi. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 6 (2). 49-58.
- Mayawati, AI. (2020). Pengaruh Model *Cooperative Learning* Berbantuan Modul Berbasis *Multiple Intelligence* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa. Magelang: *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Moleong, LJ. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhayani, SA dan Fatmariza. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpendapat dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *JCP: Jurnal Cakrawala Pendas*. 8 (2). 352-366.
- Nurjan, S. (2019). *Perkembangan Peserta Didik Pespektif Islam*. Yogyakarta: Titah Surga.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6 (1). 51-64.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Putriani, JD dan Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indoensia di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (3). 831-838.
- Priansa, DJ. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Pribadi, RA., dkk. (2022). Strategi Penguatan Karakter Tanggung Jawab Kepada Peserta Didik Melalui Kegiatan Pendampingan Belajar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*. 10 (1). 129-142.
- Rut, N., dkk. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 6 (2). 449-455.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, MU. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vegetari, AG., dkk. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Model *Fan N Pick dan Inside Outside Circle* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 5 (10). 1446-1452.
- Wahyuni, AP., dkk. (2022). Peran Guru dalam Merencanakan dan Melaksanakan Pembelajaran di MI Yayasan Perguruan Islam Al-Hasanah. *IBTIDA"YAH: Jurnal Prodi PGMI*. 7 (1). 1-5.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Zein, M. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *E-Jurnal UIN Alauddin Makassar*. 5 (92). 274-285.