
Implementasi Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran Tematik

Dyah Afifah Andari¹, Lina Izza Mazida²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 200103210006@student.uin-malang.ac.id, 200103210002@student.uin-malang.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan data adanya peningkatan keterampilan sosial siswa dengan menggunakan pemberian stimulus melalui permainan kooperatif dengan menggunakan *quiz* sebagai acuan siswa dalam melaksanakan permainan secara berkelompok. Setiap tugas dilaksanakan secara bervariasi dan variasi kelompok, sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan secara interaktif dan kreatif. Permainan kooperatif di MIN 2 Kota Malang dilaksanakan pada setiap pembelajaran tematik, yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran. Proses pembelajaran tematik, beberapa mata pelajaran diajarkan secara integratif, dengan demikian peserta didik tidak hanya terfokus pada satu pembelajaran melainkan dalam satu kali pembelajaran dapat sekaligus memunculkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pengambilan data observasi dan dokumentasi. Penelitian dalam pelaksanaannya. Pada siklus I menunjukkan 76% siswa telah aktif mengikuti pembelajaran dan 24% belum aktif mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang tergolong pasif mayoritas adalah siswa laki-laki, dilihat dari tidak terselesaikannya tugas yang diberikan, tidak bersosialisasi dengan teman sekelompok, mengerjakan tugas secara individu. sehingga peningkatan ketrampilan sosial yang diharapkan masih belum terlihat. Hasil dari penelitian ini, siswa yang aktif selama pembelajaran memiliki peningkatan menjadi 93% dari persentase awal yakni 76%, terlihatnya peningkatan keaktifan siswa laki-laki dan perempuan dilihat dari tugas yang terselesaikan dengan baik, sudah memahami tugas dan menjalankan secara kelompok. Memberi tahu teman sebaya atau kelompok lain yang belum memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci. *Keterampilan Sosial; Permainan Kooperatif; Teori Belajar*

Abstract. This research aims to expose data on the improvement of students' social skills by using stimulus through cooperative games by using quizzes as a reference for students in carrying out group games. Each task is carried out in a variety and variety of groups, so that learning can be carried out interactively and creatively. Cooperative games in MIN 2 Malang City are carried out on every thematic learning, in which there are several subjects. Thematic learning process, some subjects are taught integratively, thus learners are not only focused on one learning but in one lesson can simultaneously bring social skills in thematic learning. This study is a class-action study with observational data and documentation. Research in its implementation. In cycle I, 76% of students have been active in learning and 24% have not been active in learning. Students who are classified as passive the majority are male students, judging from the unresolved tasks given, not

socializing with group friends, doing tasks individually. So that the expected increase in social skills is still not visible. As a result of this study, students who were active during learning had an increase to 93% from the initial percentage of 76%, seeing an increase in the activeness of male and female students judging from the tasks that were completed well, already understood the task and ran in groups. Tell peers or other groups who don't yet understand the learning material.

Keywords. *Social Skills; Cooperative Games; Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan ciri khas dari penerapan kurikulum 2013. Dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus pengembangan diantaranya ialah aspek afektif (sikap). Sikap sosial yang timbul dari kecerdasan sosial adalah suatu kemampuan dimana siswa berperan dan bertindak sebagai makhluk sosial di dalam lingkungan masyarakat, kemampuan seperti ini merupakan bentuk dari perilaku seorang individu yang disebut keterampilan sosial. Didukung oleh (Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S., 2014).

Menurut (Andini & Marmoah, 2020) keterampilan sosial perlu dikembangkan sedari dini seperti di sekolah dasar sehingga siswa memiliki kemampuan yang diharapkan pada tantangan kehidupan abad ke-21 ini. Didukung oleh (Pangestuti, Retno., 2013) Tanda perkembangan sosial individu adalah mencapai kedewasaan dalam interaksi sosial, cara bergaul dengan orang lain, cara menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menyesuaikan diri dengan norma kelompok. lebih tertarik pada kelompok dan mulai mengurangi minatnya pada kegiatan keluarga. Ini adalah kelompok siswa sekolah dasar yang muncul di lingkungan mereka.

Masa sekolah dasar/madrasah adalah masa pembentukan karakter sesuai dengan Bab 1 Pasal 1 Peraturan Umum Nomor 1. Nomor 137 Tahun 2014 mengatur tentang pengertian standar, salah satunya adalah Standar Prestasi Tumbuh Kembang Anak (STPPA), yang menjadi dasar evaluasi untuk mencapai kemampuan setiap anak, termasuk perkembangan dan pertumbuhan setiap individu. Secara khusus, peranan Pendidikan dasar bagi pengembangan anak dan remaja dirumuskan dalam peraturan menteri Pendidikan nasional nomor 23 tahun 2006, yang menerangkan bahwa Pendidikan dasar bertujuan: meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti Pendidikan lebih lanjut. (Syaodih, 2007) Cakupan yang menjadi penilaian ialah aspek nilai-nilai agama, dan nilai-nilai moral, fisik dan motorik anak, tingkat kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan (Pasal 1 (2) Permendikbud nomor 137/2013). Nyatanya dari hasil pengamatan pada siswa kelas 5 MIN 2 Kota Malang masih belum semua siswa memiliki perkembangan keterampilan sosial yang baik. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya; faktor internal dan eksternal. Terjadinya interaksi sosial usia anak-anak lebih banyak dihabiskan dengan teman sebaya, sehingga menjadikan anak lebih banyak mengembangkan keterampilan sosial Bersama teman sebayanya.

Melaksanakan pembelajaran tematik dengan dasar peningkatan keterampilan siswa, membutuhkan suatu sarana untuk dijadikan pembelajaran sehingga dapat memberikan berbagai hasil pembentukan keterampilan sosial siswa yang diharapkan. Sarana yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan permainan kooperatif untuk memberikan stimulus kepada setiap siswa sehingga dapat meningkatkan ketrampilan sosial, siswa kelas 5A. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lopes, Silvia & Ramos pada anak sekolah dasar tingkat kedua di *Northern Portugal* yang membuktikan bahwa pembelajaran tipe kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Adapun penelitian lain (Handayani & Poerwanti, 2020) pada anak kelas 4 sekolah dasar juga telah membuktikan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial anak setelah penggunaan model ini pada pembelajaran.

Pemilihan pembelajaran tematik dengan fokus variasi pembelajaran yang ada dalam setiap tema guna mencegah tingkat kejenuhan siswa diterapkan permainan secara kooperatif, dengan variasi menggunakan quiz, dan juga menggunakan variasi produk yang dihasilkan dalam setiap kelompok. Permainan kooperatif dalam penerapannya didasarkan pada nilai-nilai kebersamaan, permainan kooperatif diwajibkan untuk siswa dan guru memberikan tahap dengan tatap muka antar permainannya, melalui pembacaan peraturan permainan, dan penerapannya.

Menurut Cadarella & Merrell (Santoso, 2019), terkait ketrampilan sosial yaitu; hubungan antar kepatuhan, teman sebaya, kemampuan akademik, manajemen diri, dan perilaku asertif. Melalui interaksi yang terjadi, pengembangan kemampuan dalam beresialisasi dengan teman sebaya juga lingkungan sebagai dasar menghubungkan dengan tingkat kreativitas siswa, peningkatan dasar motorik anak, pengolah jiwa sportivitas siswa, memberikan manfaat bagi siswa yaitu mempererat persahabatan, dan juga melatih siswa dalam berkomunikasi di lingkungan sekitar.

Merujuk pada teori belajar sosial oleh Bandura (Lesilolo, 2019) yaitu membentuk versi determinisme timbal balik, yang terdapat tiga faktor penting yaitu perilaku, orang/kognisi, dan lingkungan. Seperti yang ditunjukkan pada contoh di atas, faktor-faktor tersebut dapat digabungkan dalam interaksi sehingga mempengaruhi pendidikan belajar. Faktor manusia (kognitif) yang baru-baru ini diutamakan oleh Bandura dalam (Syah, Muhibbin, 2004) adalah *self-efficacy*, yaitu orang percaya bahwa seseorang agar memahami situasi dan menghasilkan hal positif bagi setiap orang, sehingga mempengaruhi lingkungan positifnya di lingkungan tersebut. Bandura menyampaikan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku. Contohnya, seorang siswa dengan *self-efficacy* yang rendah mungkin tidak akan bekerja keras untuk tes pembelajaran karena ia tidak percaya bahwa pembelajaran akan membantunya memecahkan masalah.

Keterampilan sosial merupakan istilah bagi kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial beradaptasi terhadap harapan lingkungan. Keterampilan sosial tampak pada sikap dan perilaku keseharian, seperti kemampuan berkomunikasi; menyesuaikan diri, keterlibatan dalam kelompok, mengatasi masalah, dan mengembangkan potensi diri dalam konteks lingkungan. Keterampilan sosial yang baik dibutuhkan bagi siswa di sekolah. Keterampilan sosial di sekolah akan mendukung

interaksi dan kolaborasi siswa dengan teman dan guru. (Mazurik-Charles, R., & Stefanou, C., 2010).

Melalui pemaparan diatas, interaksi sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, untuk melihat bagaimana peningkatan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa kelas 5A di MIN 2 Kota Malang, dengan berdasar pada indikator ketrampilan sosial yang diterapkan dalam penelitian ini, antara lain siswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan temna sebaya, siswa mampu berkerja sama dalam kelompok, dan siswa mampu mengatasi masalah di lingkungan. Alasan peneliti memilih kelas 5A MIN 2 Kota Malang sebagai kajian penelitian berdasarkan hasil observasi lapangan, didapatkan data terkait tingkat keterampilan sosial yang dimiliki pada setiap individu yang kurang baik, terutama pada siswa laki-laki. iswa tidak memiliki kepedulian dengan teman lainnya, tidak mau memberi tahu pengetahuan yang didapat kepada teman yang belum paham, hanya fokus pada pencapaian nilai dari lembar kerja kelas. Sehingga kemampuan untuk bekerja sama, peduli dengan teman sebaya belum terlihat secara signifikan. Sehingga muncul permasalahan yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu ketrampilan sosial yang dimiliki siswa rendah, sehingga peneliti merumuskan masalah tentang bagaimana permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas 5 MIN 2 Kota Malang? Tujuan dari penelitian adalah sebagai informasi dengan memaparkan data yang didapat bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran tematik.

Penelitian ini menjadi berbeda dengan penelitian lainnya dikarenakan pada penelitian sebelumnya karakteristik sosial hanya dimuculkan pada satu mata pelajaran dan pada penelitian ini di fokuskan pada pembelajaran tematik dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Sehingga dengan adanya penelitian ini dalam penerapannya guru dapat secara inovatif memvariasi permainan kooperatif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model (Kemmis, S., & Mc. Taggart, R., 1982) yang menggunakan model yang disebut sistem spiral reflektif, yang terdiri dari empat bagian, yaitu untuk merencanakan, bertindak, mengamati, dan merenungkan. Peneliti menggunakan Siklus I dan Siklus II pada tanggal 2 Maret 2020 dan 5 Maret 2020 untuk menerapkan pembelajaran cooperative game dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa MIN 2 Kota Malang 5A. Setiap siklus meliputi pertemuan dengan topik 8 (lingkungan teman kita), subtopik 1 (manusia dan lingkungan) pada siklus I dalam pembelajaran 1 dan siklus II dalam pembelajaran 2. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas 5A yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Tes dan non tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini . Teknik tes berupa kuis dan deskripsi, dilanjutkan dengan teknik non tes berupa observasi dan dokumentasi. Alat pengumpulan data menggunakan soal tes dan soal tes uraian dalam bentuk evaluasi sesuai indikator materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dalam hal penelitian ini peneliti melakukan 2 kali siklus penelitian yaitu:

1) Siklus I

Pembelajaran Tema 8. Subtema 1. Pembelajaran 1. (02 Maret 2020)

1) Tindakan

Siklus I, peneliti telah menerapkan permainan kooperatif dalam pembelajaran tematik dengan fokus dasar yaitu keterampilan sosial, dalam penelitian menggunakan pembelajaran tematik dengan permainan kooperatif berupa *quiz*, sesuai dengan mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan bahasa Indonesia. Peneliti membentuk siswa menjadi 6 kelompok, setiap kelompok menciptakan suatu produk dasar peta pikiran, untuk menambah tingkat keterampilan sosial secara menyeluruh baik siswa laki-laki dan perempuan, peneliti melakukan tahap selanjutnya pada siklus ke II, dengan penerapan metode yang sama, dan kelompok yang berbeda, agar siswa dapat merasakan variasi berkelompok, dan juga produk selanjutnya adalah menggambar.

a) Pengamatan

Peneliti memfokuskan pada ketrampilan sosial kelas 5A, berdasarkan pengamatan terdapat beberapa siswa yang tampak pasif terutama pada pembagian tugas, terdapat 7 siswa laki-laki menjalankan tugas dengan kemampuan yang pasif dibandingkan dengan siswa perempuan, tidak mau bekerja sama, dan ingin menyelesaikan tugas secara mandiri agar cepat terselesaikan. dalam menjalankan pembelajaran tematik dengan berbagai tahapan permainan kooperatif, baik siswa laki-laki dan perempuan belum memperlihatkan ketrampilan sosial secara signifikan.

b) Refleksi

Diperlukan pemberian variasi kelompok, dan variasi permainan kooperatif menggunakan sistem *quiz*, yang dimana siswa lebih difokuskan pada ketrampilan sosial yang dimiliki untuk berada dalam suatu kelompok, kemudian menghasilkan suatu produk peta pikiran, untuk melihat tingkat interaktif siswa kelas 5A secara menyeluruh, peneliti kemudian melanjutkan pada siklus II.



Gambar 1. Siklus 1

Sumber: Dokumentasi Pembelajaran

2) Siklus II

Pembelajaran Tema 8. Subtema 1. Pembelajaran 2. (05 Maret 2020)

1) Tindakan

Siklus ke II, penerapan lanjutan dengan metode yang sama, kemudian penambahan kelompok yang berbeda, peneliti memberikan permainan *quiz* yang lebih banyak dan memberikan sistem poin untuk menambah semangat siswa dalam berkelompok, dalam siklus II memperketat alur dalam berkelompok, untuk setiap kelompok memiliki tugas yang sama yaitu menghasilkan produk gambar siklus air, untuk aktif secara menyeluruh. Dalam penerapan dan pengulangan metode, siswa laki-laki menjadi lebih aktif, dan juga lebih berpartisipasi dalam meningkatkan sistem kerja sama, menghargai satu sama lain, dan juga kemampuan dalam berkomunikasi dengan siswa perempuan, pemerataan tugas, dan permainan *quiz* yang interaktif. Siswa mampu meningkatkan ketrampilan social secara signifikan dimulai dengan cara pembiasaan.

2) Pengamatan

Peneliti melihat peningkatan dari setiap siswa kelas 5A, aturan permainan yang diperketat, kemudian variasi permainan kooperatif dengan *quiz*, siswa lebih terbiasa dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran, pemberian variasi kelompok, dan kecepatan dalam mengikuti permainan membuat siswa laki-laki dan siswa perempuan mengikuti permainan secara menyeluruh. Sehingga tidak ada waktu untuk siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Peningkatan ketrampilan sosial yang dimiliki siswa karena telah memiliki pengalaman selama pembelajaran. Siswa mampu bekerjasama dengan baik, menyelesaikan tugas dengan seksama, berbagai pengetahuan dengan teman sebaya mampu menyesuaikan diri menyelesaikan permasalahan di kelas.

3) Refleksi

Siklus II memiliki peningkatan secara signifikan, dan pengolahan ketrampilan sosial setiap siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan permainan kooperatif. Pembiasaan secara terus menerus dapat memberikan bekal bagi setiap siswa untuk mampu meningkatkan ketrampilan sosial dalam menyesuaikan diri di lingkungan sekolah.



Gambar 2. Siklus 2

Sumber: Dokumentasi Pembelajaran

2. Pembahasan

Peneliti telah menerapkan permainan kooperatif dalam pembelajaran tematik dengan fokus dasar yaitu keterampilan sosial, dalam penelitian menggunakan pembelajaran tematik dengan permainan kooperatif berupa *quiz*, sesuai dengan mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, SBdP, dan bahasa Indonesia. Peneliti membentuk siswa menjadi 6 kelompok, setiap kelompok menciptakan suatu produk dasar peta pikiran, untuk menambah tingkat keterampilan sosial secara menyeluruh baik siswa laki-laki dan perempuan, dengan melalui dua siklus penerapan penelitian. Pembelajaran tematik (Rusman, 2011) ialah pembelajaran yang berasaskan terpadu, dengan penggunaan tema dalam menghubungkannya dengan berbagai mata pelajaran. Diperkuat menurut (Beans, 2006: 4), proses yang dilaksanakan dengan pemilihan dasar tematik untuk memberikan upaya pembaharuan untuk memberikan pengembangan pada pola kemajuan yang akan dicapai siswa dengan dasar kecakapan pengetahuan yang dimiliki. Konsep tersebut dibuat secara cermat dan lebih lanjut oleh (Hadi Subroto, 2014: 6), menelaah defenisi secara operasional, bahwa dalam proses yang dilakukan guru dalam tematik ialah proses yang dimulai dengan hal pokok dan tema yang dikemas secara khusus, kemudian disambung dengan pokok yang lain, dasar pemahaman disambung dengan dasar pemahaman yang lain, dan dilakukan secara rinci dengan perencanaan, melalui satu bidang studi atau lebih, memiliki cerita yang dialami saat belajar di kelas, melalui beragam cerita. Siswa dapat menggali makna dari setiap materi yang ditelaah.

Untuk menanamkan pengalaman yang bermakna kepada siswa didalamnya mencakup berbagai perkembangan baik dalam perkembangan sikap, perkembangan pengetahuan, dan perkembangan ketrampilan yang dilakukan pendalaman materi untuk setiap satuan pendidikan. Diperkuat oleh penelitian (Hidayati, W., Tarbiyah, F., State, T., & Kalijaga, S., 2016) bahwa proses dalam pemberian ilmu melalui tematik, dapat disambung dengan menerapkan sistem untuk siswa dalam mengembangkan kemampuan disesuaikan dengan tiga ranah tujuan pendidikan pada bidang sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Proses pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas 5A MIN 2 Kota Malang, yang memiliki fokus dasar yaitu menggunakan RPP dan juga pendekatan saintifik dengan fokus 4C (*Creative, Communicative, Critical Thinking, and Collaborative*). Diperkuat oleh (Burstein, J. H., 2009) menuturkan bahwa cara atau sudut pandang diri dan lingkungan secara saintifik yaitu dilaksanakan dengan melihat secara teliti, menanya, mengerjakan, dan mengamati, menanya, mencoba, dan menalar. Meskipun tidak diterapkan secara berurutan. Didukung (Feldman, A., Chapman, A., Vernaza-Hernández, V., Ozalp, D., & Alshehri, F, 2012) menuturkan bahwa sudut pandang diri dan lingkungan secara saintifik membuat siswa belajar tentang cara untuk memahami konsep materi.

Pembelajaran tematik di kelas 5A MIN 2 Kota Malang untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa dengan permainan kooperatif. Menurut (Liu, M. C., & Wang, J. Y., 2010) bahwa proses dalam melalui pemberian ilmu dengan cara yang menyenangkan, kemudian menyambungkan pengetahuan siswa dengan dasar pemahaman untuk menciptakan kerangka dan mengolah dasar-dasar tersebut menjadi pondasi untuk pemahaman siswa. Sehingga baik guru maupun siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan. Cara mengintegrasikan pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan

siswa yang dikemas secara utuh. Penerapannya dengan penggunaan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan dasar pendekatan saintifik untuk memuat pemahaman konsep dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan kompetensi, untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Ditinjau dari tujuan pendidikan maupun mata pelajaran yang dikelompokkan (tematik) pada pendidikan dasar, pada dasarnya diarahkan pada pengembangan kepribadian peserta didik, kemampuan hidup bermasyarakat dan kemampuan hidup bersosial. (Syaodih, 2007) Sejalan dengan (Slameto, 2003) yang menuturkan terkait ketertarikan siswa dalam tahap proses pemahaman terhadap ilmu untuk membuat setiap tahapan memiliki kemampuan untuk siswa tertarik. Salah satunya peneliti melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan permainan kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang bisa digunakan oleh guru dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dalam waktu dan tugas-tugas tertentu yang kemudian berkerja sama secara efektif dan masing-masing anggota dalam kelompok tersebut berkontribusi sama besar dalam proses dan pencapaian tujuan belajar. (Suherman, 2016) Menurut Bruner (Hurlock, Elizabeth., 1978) menyampaikan bahwa dalam suatu permainan merupakan sebagai kegiatan pokok yang dilakukan anak-anak, untuk mampu melihat lebih luas makna dari kehidupan di tengah lingkungan sosial, memberikan kegembiraan pada anak, jika anak dalam suasana hati bahagia akan mudah untuk menerima pembelajaran, karena semua berawal dari pikiran dan juga hati. Saat bermain anak memanfaatkan pikirannya untuk berimajinasi, berpetualang, dan mengadakan telaah tentang permainan yang ia lakukan. Kemudian mencari jalan keluar untuk mampu memenangkan permainan. Menurut (Nugraha, Ali., 2009) permainan kooperatif merupakan permainan yang didalamnya suatu peran dan penugasan untuk masing-masing kelompok. Fokus yang melibatkan siswa dalam permainan, untuk mencapai tujuan bersama, didalamnya siswa ditanamkan untuk mampu berperilaku dengan baik, saling menghargai satu sama lain, bersikap jujur adil dalam permainan, kemampuan dalam mengolah informasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan baik. Diperkuat oleh pendapat Tedjasaputra (Maresha, O. D. & Stanislaus, S., 2012) pelaksanaan *cooperative play* atau permainan kooperatif memiliki ciri khas dengan hadirnya kerjasama atau pembagian tugas untuk siswa memiliki keterlibatan dalam permainan guna menggapai tujuan. Menurut (Wina, 2009: 241) Ada 4 unsur pokok pembelajaran secara kooperatif, yaitu: (1) terdapat siswa yang ikut serta pada kelompok (2) ketentuan kelompok, (3) usaha kelompok, dan (4) tujuan kelompok. Pelaksanaan permainan kooperatif menurut (Wulandari, 2016: 2) yaitu dapat dipimpin oleh guru, dengan pemberian tugas, guna untuk menelaah dan menyelesaikan masalah. Diperkuat dengan prosedur pelaksanaan permainan kooperatif yang dilaksanakan peneliti sejalan dengan kosep tahap layanan bimbingan kelompok. Didukung oleh (Prayitno 2000: 40-60) ada empat tahap atau langkah pertunjuk kelompok yaitu a) tahap proses membentuk atau pengenalan, perlibatan diri kedalam kelompok, b) tahap peralihan merupakan tahap mengarah pada pelaksanaan, c) tahap kegiatan kelompok merupakan kegiatan inti dalam bimbingan kelompok. Maka aspek-aspek yang diperhatikan dalam kegiatan bimbingan kelompok perlu mendapat perhatian seluruh anggota kelompok,

dan d) tahap pengakhiran dilakukan saat seluruh kegiatan bimbingan kelompok dirasa telah mencapai tujuan bimbingan kelompok.

Tujuan penelitian dengan menggunakan permainan kooperatif dengan dasar untuk meningkatkan ketrampilan sosial yang dimiliki siswa. Keterampilan sosial menurut (Fatimah, Enung, 2006) ialah kemampuan anak dalam memecahkan permasalahan yang hadir ketika melakukan interaksi dalam lingkungan sosial, baik dengan kesadaran diri setiap individu yang kuat untuk mampu belajar dalam kehidupan dalam memahami individu yang lain, tentang bagaimana cara berkomunikasi dengan baik, hidup beriringan dengan baik, mengerti cara berperilaku secara baik dan benar, sehingga membentuk karakter yang baik pada anak untuk mampu bertahan hidup secara baik di lingkungan sekitar. Didukung oleh (Abdullah, 2018) yang menjadi pengaruh timbulnya keterampilan sosial pada anak, diantaranya adalah: a) mengarahkan siswa untuk mampu membiasakan diri bersama dengan orang lain dalam belajar. b) mengarahkan siswa untuk mendalami nilai-nilai sosial lain diluar nilainya. c) mengarahkan anak untuk mampu mengeksplor kemampuan secara mandiri.

Proses pembelajaran tematik dengan menggunakan permainan kooperatif dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa. Terdapat setiap siklus, selain itu siswa memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerja sama dan menghargai satu sama lain, menjadi modal untuk meningkatkan ketrampilan. Diperkuat oleh (Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S., 2014) Keterampilan sosial ialah kecakapan untuk memiliki koneksi, berbagi, memiliki karakter yang baik, dan beradaptasi sesuai dengan dengan tatanan nilai dan etika yang berlaku. Keterampilan ini ditekankan pada aspek mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menjawab persoalan, menghargai pendapat teman, membantu teman yang kesulitan dalam memahami pelajaran, serta berkerjasama dengan baik. (Fatimah dkk., 2013). Peningkatan ketrampilan sosial selama dua siklus pada materi pembelajaran dengan memuat variasi soal *quiz* dan uraian pada pembelajaran tematik yang dapat memberikan tingkat keaktifan yang tinggi, kemampuan bekerja sama dan peduli dengan teman sebaya. Kemudian dapat memancing stimulus siswa dalam berkelompok Sesuai penjelasan tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan ketrampilan sosial siswa. Faktor internal (Zuchdi, 2015) meliputi kemampuan kesadaran diri, karena aspek ini menunjang keterampilan sosial dalam berperilaku dan bertindak di dalam masyarakat. Kemudian faktor eksternal (Desmita, 2015) berasal dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Interaksi sosial suatu individu dalam masyarakat terutama usia anak-anak lebih banyak dihabiskan dengan teman sebayanya, sehingga menjadikan anak lebih banyak mengembangkan keterampilan sosialnya bersama teman sebayanya, faktor eksternal lain yaitu dari lingkungan kelas melalui pembelajaran.

Melalui beberapa pemaparan, faktor internal yaitu kesadaran diri siswa dalam berperilaku dan bertindak, sehingga akan memudahkan komunikasi, pemahaman terhadap peraturan dan mampu berskip disiplin baik di dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor eksternal yaitu interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan kelas, guru dan sekolah berperan dalam melaksanakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan untuk siswa. Hal tersebut dapat disimpulkan jika aktivitas guru dan

siswa berjalan dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap peningkatan ketrampilan siswa secara baik juga.

Berdasarkan uraian tersebut proses pembelajaran di kelas 5A MIN 2 Kota Malang menggunakan permainan kooperatif melalui siklus I dan siklus II terdapat pelaksanaan dan peralihan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan ketrampilan sosial. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sebaya, siswa mampu berkerja sama dalam kelompok, dan siswa mampu mengatasi masalah di lingkungan. Melalui siklus I terdapat beberapa siswa yang tampak pasif terutama pada pembagian tugas, terdapat 7 siswa laki-laki menjalankan tugas dengan kemampuan yang pasif dibandingkan dengan siswa perempuan, tidak mau bekerja sama, dan ingin menyelesaikan tugas secara mandiri agar cepat terselesaikan. dalam menjalankan pembelajaran tematik dengan berbagai tahapan permainan kooperatif, baik siswa laki-laki dan perempuan belum memperlihatkan ketrampilan sosial secara signifikan.

Kemudian pada siklus ke II, penerapan lanjutan dengan metode yang sama, kemudian penambahan kelompok yang berbeda, peneliti memberikan permainan *quiz* yang lebih banyak dan memberikan sistem poin untuk menambah semangat siswa dalam berkelompok, dalam siklus II memperketat alur dalam berkelompok, untuk setiap kelompok memiliki tugas yang sama. Penerapan pembelajaran setiap siswa kelas 5A, aturan permainan yang diperketat, kemudian variasi permainan kooperatif dengan *quiz*, siswa lebih terbiasa dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran, pemberian variasi kelompok, dan kecepatan dalam mengikuti permainan membuat siswa laki-laki dan siswa perempuan mengikuti permainan secara menyeluruh. Sehingga tidak ada waktu untuk siswa menjadi pasif, sehingga siswa menerapkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran. Peningkatan ketrampilan sosial yang dimiliki siswa karena telah memiliki pengalaman selama pembelajaran di siklus I. Siswa mampu bekerjasama dengan baik, menyelesaikan tugas dengan seksama, berbagai pengetahuan dengan teman sebaya mampu menyesuaikan diri menyelesaikan permasalahan di kelas hanya terdapat 3 siswa yang belum menunjukkan peningkatan ketrampilan sosial. Hasil dan pembahasan PTK memperlihatkan bahwa dengan diterapkannya permainan kooperatif pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa kelas 5A di MIN 2 Kota Malang.

SIMPULAN

Pendidikan dengan fokus keterampilan sosial menjadi dasar pokok yang sangat penting, melihat pada aspek kemampuan berkomunikasi, berkerja sama dan menghargai satu sama lain, menjadi modal untuk meningkatkan ketrampilan yang dimiliki setiap siswa. Penggunaan metode permainan kooperatif dengan cara *quiz* pada pembelajaran tematik dapat memberikan tingkat keaktifan yang tinggi, kemudian dapat memancing stimulus siswa dalam berkelompok, sehingga pemerataan tugas baik siswa laki-laki dan siswa perempuan berjalan dengan aktif. Permainan kooperatif ialah sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan sosial setiap siswa ketika berada di lingkungan sekitar, tujuan dasar untuk melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi secara baik, sehingga dapat memberikan kemampuan dasar ketika berada dalam kelompok untuk menjalankan tugas dengan

baik, siswa peduli dengan berbagi pengetahuan dengan teman sebaya. Terjadi peningkatan keterampilan sosial melalui siklus I sebanyak 76%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 93%.

REFERENSI

- Abdullah, M. (2018). Manajemen Mutu Pendidikan di Sekolah Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru, dan Partisipasi Masyarakat Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 190–198. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9612>
- Andini, R., & Marmoah, S. (2020). Analisis keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik berbasis model cooperative learning kelas V sekolah dasar. *Jurnal Nasional*, 8(1), 5.
- Burstein, J. H. (2009). Do As I Say and Do As I Do: Using the Professor-in-Residence Model in Teaching Social Studies Methods. *The Social Studies*.
- Desi, Rahayu & Solihin, I. & A. S. (2014). *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional* (Vol. 8). Antologi UPI.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. CV. Pustaka Setia.
- Fatimah, S., Jamal, M. A., & Suyidno, S. (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(3), 224–236. <https://doi.org/10.20527/bipf.v1i3.881>
- Feldman, A., Chapman, A., Vernaza-Hernández, V., Ozalp, D., & Alshehri, F. (2012). Inquiry-based Science Education as Multiple Outcome Interdisciplinary Research and Learning (MOIRL). *Science Education International*, 23(4), 328–337.
- Handayani, S., & Poerwanti, J. I. S. (2020). Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 8(5), 6. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/43730>
- Hidayati, W., Tarbiyah, F., State, T., & Kalijaga, S. (2016). Implementation of Curriculum 201 In Primary School Sleman Yogyakarta. *IOSR Journal of Research & Methode in Education*, 6(2), 6–12.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. Gramedia.
- Kemmis, S., & Mc. Taggart, R. (1982). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Liu, M. C., & Wang, J. Y. (2010). Investigating Knowledge Integration in Web-Based Thematic Learning Using Concept Mapping Assessment. *Educational Technology and Society*, 13(2).

- Maresha, O. D. & Stanislaus, S. (2012). *Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang*. 4(1), 1-8.
- Mazurik-Charles, R., & Stefanou, C. (2010). Using Paraprofessionals to Teach Social Skills to Children with Autism Spectrum Disorders in the General Education Classroom. *Journal of Instructional Psychology*, 37(2), 161-169.
- Nugraha, Ali. (2009). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Pangestuti, Retno. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak Pendekatan Karakteristik Peserta Didik*. BASOSBUD.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Santoso, A. B. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Jurnal Nasional*, 39(1), 7.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Suherman, A. (2016). PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8-15. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5659>
- Syah, Muhibbin. (2004). *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Syaodih, E. (2007). ENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL. *EDUCARE*. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/51>
- Zuchdi. (2015). *Humanisasi Pendidikan Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*. Bumi Aksara.