

**PERAN GURU IPS DALAM MEMBANGUN KOMPETENSI SOSIAL
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DI MTS BAHRUL ULUM TAJINAN**

SKRIPSI



oleh :

Nadiyah Qotrunnada

NIM. 18130079

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni, 2022

**PERAN GURU IPS DALAM MEMBANGUN KOMPETENSI SOSIAL
SISWA MELALUI MODEL *PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING*
DI MTS BAHRUL ULUM TAJINAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



oleh :

Nadiyah Qotrunnada

NIM. 18130079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERAN GURU IPS DALAM MEMBANGUN KOMPETENSI SOSIAL
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED
LEARNING DI MTS BAHRUL ULUM TAJINAN**

SKRIPSI

Oleh:

Nadiyah Qotrunnada

NIM.18130079

Telah disetujui pada tanggal 14 Juni 2022

Oleh,

Dosen Pembimbing



Ulfi Andrian Sari M.Pd

NIP: 1988053020180212139

Mengetahui.

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfiyanti, MA

NIP: 197107012006042001

**PERAN GURU IPS DALAM MEMBANGUN KOMPETENSI SOSIAL
SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DI MTS BAHRUL ULUM TAJINAN**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nadiyah Qotrunnada (18120079)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2022 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Luthfia Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

: 

Sekretaris Sidang

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 1988053020180212129

: 

Pembimbing

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
1988053020180212129

: 

Penguji Utama

H. Mokhammad Yahya, M.A, Ph.D
NIP. 198204162009011008

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



H. Nur Ali, M.Pd
NIP.19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya Nadiyah Qotrunnada mempersembahkan skripsi ini kepada mereka orang-orang baik yang telah memberikan saya dukungan positif

Orang Tua

Bapak Ahmad Nasirul Huda dan Ibu Mukhoyaroh yang menaruh harapan besar bagi saya untuk menyelesaikan pendidikan dengan segala usahanya dalam mewujudkan kebutuhan dan kebahagiaan. Ucapan terima kasih yang tidak terbatas saya sampaikan untuk seluruh cinta, untuk seluruh dukungan, untuk seluruh kerja keras dan untuk kepercayaan yang mereka berikan pada saya dengan bebas mengembangkan potensi dan merasakan luasnya kehidupan ini.

Teman

Teman menjadi tempat bagi saya mencurahkan segala isi hati dalam kepenulisan skripsi ini. Segala kesedihan dan kesenangan saya sampaikan, dengan dukungan mereka membangkitkan, dengan bantuan mereka membuka harapan. Terima kasih telah mengiringi sebagai pendengar, pembimbing dan penyemangat.

Nadiyah Qotrunnada, 2022

MOTTO

“Kegagalan bukan berarti kita berhenti, tuhan menghadirkan proses yang panjang untuk kita dapat memaknai arti lebih dalam kehidupan ini”

“Lakuin jangan Cuma dipikir”

Nadiyah Qotrunnada, 2022

Ulfi Andrian Sari M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nadiyah Qotrunnada
Lamp. : 4

Malang, 14 Juni 2022

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

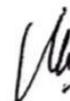
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Nadiyah Qotrunnada
NIM : 18130079
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, modon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Ulfi Andrian Sari M.Pd
NIP: 1988053020180212139

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diujikan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 2022

Yang membuat pernyataan,



Nadryah
Nadryah Qotrunnada

NIM. 18130079

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan kami Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan”.

Shalawat serta salam senantiasa penulis panjatkan kepada junjungan nabi besar, nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita dari jalan yang gelap menuju zaman yang terang benderang, yakni melalui ajaran addinul islam wal iman.

Penulis menyadari bahwasanya dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun dengan adanya dukungan dan bimbingan pada akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA, selaku ketua jurusan bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Ibu Dwi Sulistiani, S.E. MSA, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penentuan judul proposal skripsi sehingga penulisan dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd, yang telah bersedia meluangkan waktunya sebagai dosen pembimbing yang berkenan dalam memberikan bimbingan, koreksi dan saran terkait kepenulisan.
6. Ibu Nailul Fawaidho, S.Pd, selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator dan membantu dalam pengambilan data penelitian.
7. Bapak Ahmad Nasirul Huda dan Ibu Mukhoyaroh, selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan senantiasa mengingatkan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan memenuhi pendidikan hingga

saat ini.

8. Kepada teman-teman saya yang turut membantu, memberikan dukungan dan mendengarkan kejenuhan saya yang pada akhirnya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini mungkin masih terdapat banyak kesalahan sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini. Terakhir kalinya, meski terdapat kekurangan pada skripsi ini harapan besar dari penulis agar skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi pemeriksa dan kemaslahatan ilmu pengetahuan, dan bagi peneliti selanjutnya.

Malang, 2022



Nadiyah Qotrunnada

NIM. 18130079

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	11
Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Game Based Learning	24
Tabel 3.1 Unit Analisis	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Analisis Data Interaktif Miles, Huberman & Saldana	43
Gambar 4.1 Visualisasi Kompetensi Sosial Siswa Perempuan	63
Gambar 4.2 Visualisasi Kompetensi Sosial Siswa Laki-Laki	64
Gambar 4.2 Visualisasi Kendala Guru	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi	106
Lampiran II Hasil Wawancara	110
Lampiran III Visualisasi Hasil Wawancara	129
Lampiran IV Coding Hasil Penelitian	130
Lampiran V Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran VI RPP dan Lembar Kerja Siswa	137
Lampiran VII Media Pembelajaran	139
Lampiran VIII Surat Izin Penelitian	140
Lampiran XI Bukti Konsultasi	141
Lampiran X Biodata Mahasiswa	142
Lampiran IX Bukti Plagiasi	143

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman yang berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987. Secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ص	=	Z	م	=	Q
ب	=	B	ط	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ث	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
د	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
س	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	هـ	=	H
د	=	D	ع	=	„	ء	=	,
ر	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
س	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أ = aw

أي = ay

أ = û

أي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Originalitas Penelitian	11
F. Definisi Istilah	14
G. Sistematika Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teoritis	17
1. Peran Guru Dalam Pembelajaran IPS	17
2. Tinjauan Tentang Game Based Learning	19
2.1 Pengertian Game Based Learning	19
2.2 Model Pembelajaran Game Based Learning	22

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Game Based Learning.....	25
3. Tinjauan Tentang Kompetensi Sosial	26
3.1 Konsep Kompetensi Sosial.....	26
3.2 Kompetensi Sosial Remaja.....	28
3.3 Aspek Kompetensi Sosial	31
B. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Setting Penelitian	36
C. Unit Analisis	36
D. Sumber Data	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
F. Pengecekan Keabsahan Data	40
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	45
A. Identitas Sekolah	45
1. Profil MTs Bahrul Ulum Tajinan	45
2. Sejarah Singkat MTs Bahrul Ulum Tajinan	46
3. Visi, Misi dan Tujuan MTs Bahrul Ulum Tajinan	47
4. Sarana dan Prasarana Pendidikan	48
B. Hasil Penelitian	49
1. Peran Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning	49
2. Kendala Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning	58
C. Visualisasi Hasil Penelitian	63
1. Kompetensi Sosial Siswa Perempuan	63
2. Kompetensi Sosial Siswa Laki-Laki	64
3. Kendala Guru Dalam Membangun Kompetensi Sosial	65
D. Temuan Baru	65
BAB V PEMBAHASAN	68

A. Peran Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Melalui Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	68
1. Aturan Permainan	73
2. Tujuan dan Sasaran Permainan	77
3. Interaksi Siswa	79
4. Persaingan dan Tantangan	83
5. Hasil dan Umpan Balik	86
B. Kendala Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Melalui Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	91
1. Keterbatasan Fasilitas Sekolah	92
2. Kondisi Siswa Kurang Kompetitif dan Pasif	93
3. Kendala Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	97
BAB VI PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107

Abstrak

Qotrunnada, Nadiyah. 2022. *Peran Guru IPS dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ulfi Andrian Sari M.Pd.

Pada jenjang SMP/MTs anak akan mengalami masa remaja yang menjadi peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Berbagai permasalahan sosial kerap terjadi saat anak memasuki usia remaja baik dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Gejala permasalahan sosial pada lingkungan sekolah dapat dilihat dari tindakan-tindakan atau perilaku menyimpang yang dialami siswa seperti perkelahian, perundungan/bully, bolos serta adanya kubu atau geng antar siswa. Ilmu pengetahuan sosial memiliki peran penting dalam membangun kompetensi sosial siswa sehingga siswa dapat berinteraksi secara baik dan mampu memecahkan isu-isu permasalahan dalam kehidupan sosial lingkungannya. Pelaksanaan pembelajaran tentu tidak terlepas dari peran guru dalam menuangkan inovasinya dalam perancangan model pembelajaran. Game based learning dapat dikatakan sebagai permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dan kendala guru IPS dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui model pembelajaran game based learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Fokus pada penelitian ini adalah mengetahui peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui pelaksanaan game based learning pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Dan Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui pelaksanaan game based learning pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada Miles, Huberman dan Saldana yang terdiri atas pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan guru IPS telah menjalankan perannya sebagai perencana pada tahap pemberian aturan sehingga menumbuhkan pengendalian diri dan disiplin. Pada tahap pemberian tujuan dan interaksi guru berperan sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab, asertif dan kebebasan berteman. Melalui tahap persaingan dan tantangan guru berperan sebagai pelaksana sehingga mampu membangun sikap kerjasama. Sebagai evaluator pada tahap hasil dan umpan balik guru mampu membangun sikap empati pada siswa. Guru mengalami kendala dalam penerapan model pembelajaran dengan terdapat kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, kondisi siswa yang pasif dan kurang kompetitif dalam belajar, permainan membutuhkan waktu lebih lama dan sulitnya mengkondisikan siswa.

Kata kunci : *Permasalahan sosial, kompetensi sosial, game based learning.*

مجرده

قطروندا ، نادية. 2022. دور معلمي الدراسات الاجتماعية في بناء الكفاءة الاجتماعية للطلاب من خلال نماذج التعلم القائمة على الألعاب في مدرسة بحر العلوم تاجينان. أطروحة ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مستشار الأطروحة: أولفي أندريان ساري ماجستير تربية

على مستوى مدرسة التساوية ، سوف يمر الأطفال بمرحلة المراهقة التي هي مرحلة انتقالية من الأطفال إلى الكبار. غالبًا ما تحدث مشكلات اجتماعية مختلفة عندما يدخل الأطفال سن المراهقة ، سواء في المجتمع أو في البيئة المدرسية. يمكن رؤية أعراض المشكلات الاجتماعية في البيئة المدرسية من الأفعال أو السلوك المنحرف الذي يمر به الطلاب مثل المشاجرات والتتمر والتغيب عن المدرسة ووجود حصون أو عصابات بين الطلاب. تلعب العلوم الاجتماعية دورًا مهمًا في بناء الكفاءة الاجتماعية للطلاب حتى يتمكن الطلاب من التفاعل بشكل جيد والقدرة على حل المشكلات في حياتهم الاجتماعية. لا يمكن بالتأكيد فصل تنفيذ التعلم عن دور المعلم في صب ابتكاراته في تصميم نماذج التعلم. يمكن قول التعلم القائم على الألعاب كلعبة يتم تجميعها في سياق تعليمي لتحقيق أهداف التعليم. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد دور ومعوقات معلمي الدراسات الاجتماعية في بناء الكفاءة الاجتماعية للطلاب من خلال نموذج التعلم القائم على الألعاب في مدرسة تساناويته بحر العلوم تاجينان.

يركز هذا البحث على معرفة دور المعلم في بناء الكفاءة الاجتماعية للطلاب من خلال تطبيق التعلم القائم على الألعاب في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناوية بحر العلوم تاجينان. ومعرفة المعوقات التي يواجهها المعلمون في بناء الكفاءة الاجتماعية للطلاب من خلال تطبيق التعلم القائم على الألعاب على مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناوية بحر العلوم تاجينان.

تستخدم هذه الدراسة المنهج النوعي مع المنهج الوصفي. تشمل تقنيات جمع البيانات المراقبة والمقابلات والتي تتكون من جمع البيانات Saldana و Huberman و Miles والتوثيق. يشير تحليل البيانات إلى وتكثيف البيانات وعرض البيانات والتحقق من البيانات.

تظهر نتائج الدراسة أن نموذج التعلم القائم على اللعبة يمكن أن يبني الكفاءة الاجتماعية للطلاب والتي تشمل جوانب الحزم والتعاون والمسؤولية والتقوية الدينية والانضباط والتعاطف وحرية الأصدقاء وضبط النفس. العقبات التي يواجهها المعلمون هي قلة المرافق والبنية التحتية التي تمتلكها المدرسة ، وكذلك حالة الطلاب السلبيين والأقل قدرة على المنافسة في التعلم.

الكلمات المفتاحية: المشكلات الاجتماعية ، الكفاءة الاجتماعية ، التعلم القائم على الألعاب

Abstrac

Qotrunnada, Nadiyah. 2022. The Role of Social Studies Teachers in Building Students' Social Competence Through Game Based Learning Models at MTs Bahrul Ulum Tajinan. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Ulfi Andrian Sari M.Pd

At the junior high school level, children will experience adolescence which is a transition from children to adults. Various social problems often occur when children enter their teens, both in the community and in the school environment. Symptoms of social problems in the school environment can be seen from the actions or deviant behavior experienced by students such as fights, bullying, truancy and the presence of strongholds or gangs between students. Social science has an important role in building students' social competence so that students can interact well and be able to solve problems in their social life. The implementation of learning certainly cannot be separated from the teacher's role in pouring out innovations in the design of learning models. Game based learning can be said as a game that is packaged in an educational context to achieve the goals of education. The purpose of this study was to determine the role and constraints of social studies teachers in building students' social competence through a game-based learning model at Madrasah Tsanawitah Bahrul Ulum Tajinan.

The focus of this research is to know the teacher's role in building students' social competence through the implementation of game based learning in social studies subjects at MTs Bahrul Ulum Tajinan. Knowing the obstacles faced by teachers in building students' social competence through the implementation of game based learning on social studies subjects at MTs Bahrul Ulum Tajinan.

This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Data analysis refers to Miles, Huberman and saldana which consists of data collection, data condensation, data presentation and data verification.

The results showed that social studies teachers had carried out their role as planners at the stage of giving rules to foster self-control and discipline. At the stage of providing goals and interaction, the teacher acts as a guide who is able to foster an attitude of responsibility, assertiveness and freedom of friends. Through the stages of competition and challenges, the teacher acts as an implementer so that he is able to build an attitude of cooperation. As an evaluator at the stage of results and feedback the teacher is able to build empathy in students. Teachers experience problems in implementing the learning model with the lack of facilities and infrastructure owned by the school, the condition of students being passive and less competitive in learning, games take longer and it is difficult to condition students.

Keywords: *Social problems, social competence, game based learning*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Permasalahan sosial dikalangan siswa tidak terlepas pada pusat perhatian masyarakat sekarang ini. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs) siswa berada di usia 12 hingga 15 tahun, usia tersebut berada pada fase menginjak remaja atau yang biasa disebut dengan masa perpindahan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja menjadi tahap bagi anak untuk cenderung ingin merasakan sesuatu yang baru melalui wujud perubahan dalam dirinya maupun lingkungannya. Permasalahan sosial seringkali terjadi saat anak memasuki usia remaja baik dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa masa transisi remaja seringkali rentan terjadi kenakalan, baik yang berpotensi tindakan kriminal maupun kejahatan biasa.¹ Kenakalan remaja di lingkungan sekolah dapat dilihat dari tindakan-tindakan atau perilaku menyimpang yang dialami siswa seperti perkelahian, perundungan/bully, serta adanya kubu atau geng antar siswa. Kondisi ini sesuai dengan permasalahan siswa kelas VIII MTs Bahrul ulum memiliki kubunya tersendiri yang berdasarkan gender. Siswa perempuan akan bergabung dengan perempuan, begitu pula sebaliknya yang terjadi pada siswa laki-laki. Permasalahan yang dialami siswa dapat disebabkan oleh kurangnya komunikasi dan interaksi, rendahnya empati, sikap individualis menunjukkan rendahnya nilai sosial yang tertanam pada diri siswa dalam kehidupan sehari-hari.

¹ Erhansyah, "Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Masa Transisi," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (1970): 246–59, <https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i2.2450>.

Siswa yang mampu menembangkan dengan baik keterampilan sosial dalam dirinya akan lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.² Penting bagi seorang individu untuk menguasai keterampilan sosial dan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungannya sebagai bekal untuk menghadapi berbagai permasalahan di lingkungan mereka. Permasalahan di lingkungan sekolah akan memberikan dampak bagi akademik siswa, dapat dikatakan anak akan mengalami gangguan dalam proses pembelajaran. Kegagalan remaja untuk menguasai keterampilan sosial akan menghadirkan situasi yang sulit bagi mereka sendiri, dimana terjadinya hambatan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga dapat menimbulkan sikap individualis, cenderung menutup diri, dikucilkan dari pergaulan, bahkan lebih parahnya lagi remaja akan mengalami gangguan mental dan melakukan tindakan kriminal.

Siswa yang kurang berkompeten di lingkungannya akan lebih sulit dalam menjalin atau melakukan interaksi dengan orang lain. Kondisi ini banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada lingkungan sekolah sering ditemukan siswa terisolir atau terkucilkan. Siswa terisolir merupakan siswa yang dibedakan, kebanyakan mereka adalah siswa yang dianggap berbeda dan jarang dipilih karena mendapat penolakan di lingkungannya. Alasan mereka dikucilkan adalah adanya gejala-gejala dalam berinteraksi yang tidak sehat. Siswa yang terisolir dapat dikatakan adalah mereka yang mementingkan diri sendiri, kurang sportif dan penampilan yang kurang sesuai standar teman.³ Siswa terisolir adalah

² Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Yogyakarta: Kencana Media Group, 2010). Hlm 159

³ Anisatun Murtafiah and Octavia Arlina Sahara, *Pelaksanaan Bimbingan Pribadi Sosial Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Terisolir Di SMP Negeri 5 Banguntapan*, *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"* 3, no. 2 (2019): 1–29, <https://doi.org/10.21043/konseling.v3i2.6542>. hlm 15.

mereka yang memiliki karakteristik negatif seperti sering mengganggu temannya, sulit berempati dan bertindak anti sosial. Kepribadian yang berbeda juga dapat menjadikan siswa dikucilkan dalam pergaulan oleh teman-temannya. Siswa yang mengalami penolakan atau terisolir disebabkan oleh kurangnya interaksi dan kemampuan melakukan keterampilan sosial di lingkungannya.

Pada kasus tersebut dibutuhkan peran sekolah sebagai lembaga pendidikan yang menjadi tempat siswa belajar, bersosialisasi, bergaul dan beradaptasi. Sebagai tempat edukasi, sekolah menjadi komponen penting untuk membentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didiknya. Sekolah memiliki peranan penting untuk membentuk karakter siswa, karena siswa akan banyak menghabiskan waktu di sekolah dan juga mampu menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam pengembangan kegiatan belajar khususnya dalam praktik sehari-hari.⁴ Keberadaan sekolah dapat membantu siswa mengenali kepribadiannya, terdapat pula guru yang memantau perkembangan siswanya. Sekolah yang unggul akan menyiapkan siswanya untuk dapat bersaing di lingkungannya. Sikap dan perilaku yang dimiliki siswa dalam menanggapi permasalahan di lingkungan mereka juga dapat diperoleh melalui mata pelajaran yang mengaitkan kehidupan sosial dengan isu-isu permasalahan pada lingkungan masyarakat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi mata pelajaran akademis pada jenjang SMP/MTs yang dirancang untuk mengembangkan karakteristik yang baik bagi warga negara Indonesia dalam cara berpikir, bersikap, serta berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat kajian berdasarkan peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan

⁴ Nenda Muslihah, *Peran Sekolah Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja*, 2016.

dengan isu-isu sosial di lingkungan masyarakat. Permendikbud No 68 Tahun 2013 juga menjelaskan bahwa, Pendidikan bertujuan untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik (*experimentalism and social reconstructivism*).⁵ Kemampuan berdasarkan pemaparan permendikbud menjelaskan tentang keterampilan yang merupakan kompetensi sosial untuk dimiliki sekaligus dikembangkan siswa di kehidupan masyarakat, sehingga siswa dapat berfikir reflektif dalam menghadapi isu maupun permasalahan sosial di masyarakat. Peran ilmu pengetahuan sosial dalam hal ini adalah menjadi suatu disiplin ilmu yang mengembangkan keterampilan sosial siswa sehingga dapat membentuk pribadi peserta didik sebagai warga negara yang baik.

Siswa perlu membangun kemampuan dalam bersosialisasi melalui interaksi dengan teman-temannya sehingga siswa dapat melakukan berbagai aktivitas belajar bersama dan memperoleh pencapaian berupa hasil yang dirasakan oleh masing-masing anggota. Bentuk aktivitas yang dapat membangun keterampilan sosial siswa dapat diukur melalui kegiatan pembelajaran seperti pengamatan terhadap kemampuan berkomunikasi, kemampuan membangun kelompok dan kemampuan memecahkan masalah.⁶ Keterampilan sosial dapat diperoleh siswa melalui proses belajar, dalam prosesnya siswa akan mengembangkan keterampilannya dalam

⁵ Permendikbud No 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs, Hlm 4.

⁶ Inayatul Umami and Musyarofah, *Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Di MTs Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019*, *Heritage* 1, no. 1 (2020): 73–88, <https://doi.org/10.35719/hrtg.v1i1.3>.

aspek sosial sehingga individu dapat memiliki kompetensi sosial. Keterampilan sosial merupakan bagian dari kompetensi sosial. Kompetensi sosial dalam hal ini merupakan kemampuan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain melalui keterlibatannya dalam situasi-situasi sosial.

Kompetensi sosial dapat membantu siswa lebih mudah dalam kesehariannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki kompetensi sosial rendah akan berakibat pada perilaku yang bermasalah, pada tahapan berikutnya anak akan mengalami kesulitan dalam secara sosial dan emosional, serta akan terjadi kesulitan secara akademik dan kognisi.⁷ Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Kompetensi sosial penting untuk dimiliki sekaligus dikembangkan dalam proses belajar karena kompetensi sosial dapat menjadi prediksi kesuksesan dan kegagalan hidup dimasa yang akan datang. Pada hakikatnya dalam pembentukan kompetensi sosial pada proses belajar perlu dikemas dengan terencana, karena kompetensi sosial tidak hanya dikembangkan melalui materi saja namun dibutuhkan pengembangan materi melalui model, metode, strategi, dan media dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran IPS kompetensi sosial yang dimiliki siswa dapat membantu mereka berinteraksi secara baik dan mampu memecahkan isu-isu permasalahan dalam kehidupan sosial lingkungannya. Guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak hanya berperan untuk mengajar ataupun menyampaikan materi, tapi seorang guru juga harus membentuk dan mengembangkan kompetensi

⁷ Margaret Semrud-Clikeman, "Social Competence in Children," *Social Competence in Children*, 2007, 1–299, <https://doi.org/10.1007/978-0-387-71366-3>.

sosial yang dimiliki siswanya agar mereka dapat bersosial dengan baik. Sejauh ini mata pelajaran IPS seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, karena cenderung berpacu pada membaca dan menghafal. Sebuah penelitian menunjukkan terkait permasalahan yang secara umum terjadi pada pembelajaran IPS diantaranya adalah pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan *teacher centered* atau berpusat pada guru dengan metode ceramah, sumber belajar masih berdasarkan buku teks dan pembelajaran yang lebih mementingkan isi daripada proses.⁸ Apabila meninjau dari permasalahan pembelajaran IPS pada umumnya tentu akan menghambat kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberadaan guru tidak terlepas dari kreativitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi untuk membangkitkan siswa dalam belajar dan membantu siswa menguasai keterampilan-keterampilan yang dimilikinya.

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan informasi dan melakukan transfer ilmu kepada siswanya, melainkan seorang guru yang baik adalah mereka yang mampu memainkan perannya dalam mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.⁹ Pembelajaran membutuhkan peran guru untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa melalui penerapan model-model pembelajaran yang mampu mendorong kemampuan siswa dalam belajar berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Pengembangan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik yang

⁸ Muhammad Kaulan Karima & Ramadhani, *Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya*, *Ittihad* 2 No 1, (2018). hlm 45.

⁹ N.S. Degeng, *Pandangan Behavioristik vs Konstruktivistik: Permasalahan Masalah Belajar Abad XXI*, dalam C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2005). Hlm 5.

dimiliki pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang terpusat pada siswa dapat memantau aktivitas siswa dalam membangun keterampilan sosial untuk menghadapi permasalahan-permasalahan sosial di lingkungannya.

Game based learning dapat menjadi solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi anak sehingga mendorong pengembangan kompetensi sosial mereka. Penelitian menunjukkan bahwa bermain memiliki fungsi dalam melakukan penilaian maupun fungsi sebagai intervensi untuk meningkatkan kompetensi sosial anak.¹⁰ Permainan (*game*) dapat menghadirkan berbagai konten-konten pembelajaran melalui pengaturan atau tahap yang berbeda, disamping itu permainan dapat menumbuhkan proses sosialisasi siswa dengan lingkungannya. Penerapan *game based learning* dapat mengasah keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui tindakan berpikir kritis, komunikasi yang terjalin dalam kelompok dan pengambilan keputusan dengan tepat. Disamping itu melalui permainan peserta didik akan lebih banyak untuk menjalin komunikasi antara satu dengan yang lain dan kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sesekali digunakan untuk mengiringi pembelajaran formal baik secara *online* maupun *offline*. *Game based learning* menghadirkan suasana baru di dalam kelas yang dapat menjadi peluang bagi guru untuk membangun keterampilan sosial bagi siswanya. Permainan dalam hal ini merupakan permainan yang bukan hanya sekedar untuk menghibur siswa, namun juga memiliki unsur edukatif.¹¹ Berdasarkan survey yang dilakukan

¹⁰ Iswinarti, "Bermain Dan Kompetensi Sosial Anak : Studi Meta-Analisis," *Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi* 2, no. 3 (2014): 219–25.

¹¹ Ananda Wini Rosarian and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2020): 146, <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.

keberadaan *game based learning* dalam suatu pembelajaran memiliki karakteristik menarik, mengasyikkan, interaktif, memberi umpan balik, menantang, serta menghadirkan sikap sosial dan kerjasama.¹² Pelaksanaan pembelajaran berupa game akan lebih melibatkan siswa dan menjadikan siswa sebagai fokus utama dalam pembelajaran. Siswa akan lebih melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi dan kerjasama dengan teman-temannya melalui permainan. Melalui *game based learning* siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan sehingga mampu selektif dalam menghadapi permasalahan sosial di lingkungan mereka, game juga mampu membangkitkan siswa dalam belajar sehingga lebih kompeten dalam menerima apa yang disampaikan guru.

Penelitian ini berfokus pada kondisi anak pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) yang perlu menyikapi permasalahan sosial di lingkungannya dengan sebaik mungkin. Berdasarkan wawancara yang diperoleh melalui guru mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan siswa memiliki antusias yang tinggi saat pembelajaran dikemas melalui game yang unik. Berhubungan dengan permasalahan pada kalangan remaja sekarang dan kondisi di lokasi penelitian maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan”.

Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat memahami sekaligus menggali lebih dalam terkait peran guru dalam melakukan inovasi pembelajaran IPS melalui

¹² Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal,” *Integrated* 3, no. 1 (2021): 17–22.

perancangan model pembelajaran *game based learning* sehingga dapat membangun kompetensi sosial siswa di kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tajinan.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui pelaksanaan *game based learning* pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan.
2. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui pelaksanaan *game based learning* pada mata pelajaran IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan penulisan karya diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Fakultas

Peneliti berharap hasil penelitian ini kedepannya dapat dijadikan sebagai bahan informasi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Bagi sekolah

Adanya penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga dalam mengkreasikan model pembelajaran sehingga dapat membangun kompetensi sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

3. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru melalui pelaksanaan *game based learning* dalam membangun kompetensi sosial yang dimiliki siswa di lingkungannya.

4. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membangun kompetensi sosial siswa melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* sehingga dapat memudahkan siswa dalam menghadapi permasalahan sosial di lingkungannya.

5. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat meninjau pelaksanaan *game based learning* dalam membangun kompetensi sosial siswa di MTs Bahrul Ulum Tajinan, sehingga mampu untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh saat penyusunan penelitian ini dalam proses terjun langsung lapangan.

E. Originalitas Penelitian

Rancangan penelitian membutuhkan bahan untuk menghindari plagiasi penelitian-penelitian terdahulu, maka pencantuman originalitas perlu dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Originalitas sendiri bertujuan untuk menghindari hal-hal yang bersifat ambigu dalam suatu penelitian sehingga tidak terjadi kesamaan. Dalam proses penulisan peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu maupun karya ilmiah yang telah ada untuk dijadikan acuan dalam proses pengembangan penelitian.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, bentuk	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Nuriah Puspa Dewi dan Indan Listiowarni (2017), “Implementasi <i>Game Based Learning</i> pada Pembelajaran Bahasa Inggris”	Membahas tentang penerapan <i>Game based learning</i>	Jurnal ini membahas tentang penerapan <i>game based learning</i> pada jenjang sekolah dasar	Game based learning dilakukan melalui game edukasi untuk mengasah mengasah kemampuan dalam menulis, mendengarkan, membaca, dan berbicara.
2.	Whinny Qori Fatima dkk (2020), “Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa”	Membahas tentang penerapan <i>Game based learning</i> dan keterampilan yang dimiliki siswa	Fokus hanya terhadap keterampilan membaca	Game dilakukan dengan game yang berupa ular tangga, teka-teki silang (TTS) dan turnamen penulisan kata-kata

3.	Iswinarti (2014), “Bermain dan Kompetensi Sosial Anak : Studi- Meta-analisis”	Membahas tentang kompetensi sosial melalui bermain pada anak	Jurnal ini terfokus pada permainan tradisional	Menguji hubungan antara bermain dan kompetensi sosial pada anak menggunakan meta-analisis dari 20 studi dari 17 artikel.
4.	Rusdayani Nsution (2020), “Mengembangkan kompetensi sosial siswa melalui layanan informasi kelas XI di SMA Yayasan Pendidikan Keluarga Medan”.	Membahas tentang pengembangan kompetensi sosial	Skripsi ini meninjau kompetensi sosial siswa melalui layanan informasi	Indikator kompetensi sosial : enam indikator yakni berkomunikasi aktif, memberi respon positif saat diberi motivasi dengan orang lain, mengikuti peran sosial, harmonis dengan orang lain, mampu berbagi dan tidak suka untuk bertengkar.
5.	Dyah Ayu Wiranti dkk (2021) “Implementasi <i>Funning (Fun Learning): Game Based Learning Platform</i> dengan Optimalisasi <i>Collaborative Governance</i> di Era New Normal Sebagai Upaya Menyukseskan Merdeka Belajar”	Jurnal ini menggunakan <i>game based learning</i> dalam kegiatan pembelajarannya	Game dikemas secara digital melalui sebuah platform untuk pembelajaran jarak jauh.	Game yang diterapkan memiliki Fitur konseling, fitur ruang les dan fitur game quiz
6.	Wulan Dwi Aryani (2015), “Implementasi <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i> Berbantu Kartu 4-1 untuk Meningkatkan Keterampilan	Jurnal ini menggunakan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.	Penelitian Tindakan Kelas, Game dilakukan melalui metode <i>team games tournament</i>	indikator keterampilan sosial yaitu : menyampaikan pendapat terkait persoalan yang telah disajikan, menyampaikan pendapat dengan

	Sosial dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX F di SMP N 1 Kandeman Batang 2014/2015”.		untuk mengukur hasil belajar siswa.	bahasa yang mudah dipahami, menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik, memberi pendapat dalam penyelesaian masalah kelompok, menerima pendapat anggota lain serta menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok
7.	Wulan Dwi Aryani (2018) “Implementasi <i>Game Board History</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII C SMPN 1 Kandeman”.	Jurnal ini menggunakan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.	Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran menggunakan <i>Game Board History</i>	Game digunakan dalam membangun keterampilan diskusi, kerjasama kelompok, dan komunikasi

Apabila ditinjau pada masing-masing pelaksanaan penelitian terdahulu tentu memiliki karakteristik tersendiri. Terdapat dua indikator yang difokuskan peneliti dalam meninjau originalitas dalam penelitian ini, indikator tersebut adalah model pembelajaran *game based learning* dan kompetensi sosial. Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji model pembelajaran *game based learning* memiliki sisi keunikan tersendiri, dimana dalam penerapan model pembelajaran ini perlu disesuaikan berdasarkan kemampuan yang ingin dicapai siswa sesuai dengan mata pelajaran yang ditempuh. Seperti contoh penelitian yang dilakukan oleh Nuriah Puspa Dewi dan Indan Listiowarni yang menerapkan model pembelajaran

game based learning dalam mata pelajaran bahasa inggris yang mana mata pelajaran ini menekankan pada kemampuan membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara.

Pada penelitian ini peneliti mengkaji penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS. Aspek penting dalam pembelajaran IPS adalah membangun kompetensi sosial. Hal inilah yang menjadi karakteristik dan sasaran peneliti pada penelitian ini, dimana peneliti mengkaji model pembelajaran *game based learning* yang tertuang pada mata pelajaran IPS untuk membangun kompetensi sosial siswa pada jenjang SMP/MTs.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah mencakup istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini sehingga dapat menghindari kesalahpahaman pembaca, istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan Sosial

Kondisi yang tidak sesuai antara nilai-nilai yang dijunjung masyarakat dengan kenyataan yang terjadi. Permasalahan sosial dirasakan oleh banyak orang dan perlu untuk diselesaikan melalui kesepakatan agar terciptanya suasana yang kondusif.

2. *Game Based Learning*

Game Based Learning dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar melalui pendekatan bermain. Bermain memiliki sifat yang menyenangkan, sehingga apapun kegiatan jika dilakukan dengan senang maka dapat disebut dengan bermain.

3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam proses sosial di lingkungannya. Kemampuan dapat ditinjau dari bagaimana individu dalam bekerja sama, membangun interaksi sosial dan terampil dalam berkomunikasi dalam lingkungannya.

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini mencantumkan sistematika pembahasan yang tersusun dalam beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjadi bab awal yang menjelaskan tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan mengenai teori-teori yang dikaji dalam penelitian, yaitu pembahasan mengenai model pembelajaran *game based learning* menurut beberapa ahli dan penerapannya sebagai model pembelajaran, teori dan aspek kompetensi sosial, serta peran guru dalam pembelajaran IPS.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang data-data serta dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, setting penelitian, unit analisis, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan analisis data.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Paparan data mencangkup pada identitas MTs Bahrul Ulum Tajinan yang meliputi profil umum, sejarah singkat, visi misi dan tujuan, serta sarana dan prasarana. Hasil penelitian terdiri atas peran guru dalam membangun kompetensi sosial melalui model pembelajaran game based learning dan kendala yang dihadapi guru dalam membangun keterampilan sosial melalui model pembelajaran game based learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Visualisasi data dan penemuan baru juga ditambahkan untuk memperkuat penelitian ini.

BAB V PEMBAHASAN

Pada pembahasan terdapat paparan berdasarkan teori yang relevan dan diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya terkait peran guru dalam membangun kompetensi sosial melalui model pembelajaran game based learning dan kendala yang dihadapi guru dalam membangun keterampilan sosial melalui model pembelajaran game based learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

BAB VI PENUTUP

Penutup terbagi atas dua sub bab yakni kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjawab secara garis besar penulisan data yang telah didapatkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Saran memuat tentang harapan peneliti untuk menyempurnakan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

Pada kajian teoritis peneliti menggunakan teori maupun konsep mengenai peran guru dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran Game Based Learning dan Keterampilan Sosial Siswa.

1. Peran Guru Dalam Pembelajaran IPS

Peran merupakan kedudukan dimana seseorang melakukan hak dan kewajibannya. Teori peran atau *role theory* dikemukakan oleh Khantz dan Khan yang dikutip pada buku Sosiologi Suatu Pengantar. Teori peran berfokus pada interaksi antar individu dalam suatu organisasi yang bertindak sesuai dengan peran yang mereka mainkan.¹³ Konsep peran menekankan pada perilaku seseorang yang sesuai dengan status kedudukannya dalam masyarakat.

Seorang guru dalam proses pembelajaran memerankan perannya sebagai seorang pengajar. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Peranan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah terciptanya aktivitas siswa yang saling berkaitan dalam situasi tertentu yang berhubungan dengan kemajuan dan perubahan sikap dalam perkembangan siswa. Sebagai tenaga kependidikan guru menjadi anggota yang mengabdikan dirinya untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Pandangan tersebut

¹³ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Sebagai Pengantar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2001), hlm 267.

sebagaimana yang terdapat pada firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah ayat 24 yang berbunyi:

وَإِذِ ابْتَلَىٰ إِبْرَاهِيمَ رَبُّهُ بِكَلِمَاتٍ فَأَتَمَّهُنَّ ۖ قَالَ إِنِّي جَاعِلُكَ لِلنَّاسِ إِمَامًا ۗ قَالَ وَمِنْ ذُرِّيَّتِي ۖ قَالَ لَا يَنَالُ عَهْدِي الظَّالِمِينَ ﴿٢٤﴾

“Dan (ingatlah), ketika Ibrahim diuji Tuhannya dengan beberapa kalimat, lalu dia melaksanakannya dengan sempurna. Dia (Allah) berfirman, “Sesungguhnya Aku menjadikan engkau sebagai pemimpin bagi seluruh manusia.” Dia (Ibrahim) berkata, “Dan (juga) dari anak cucuku?” Allah berfirman, “(Benar, tetapi) janji-Ku tidak berlaku bagi orang-orang zalim.”

Pembelajaran IPS membutuhkan peran guru sebagai sosok yang membantu siswa menanamkan nilai-nilai sosial kemanusiaan dan mendidik siswa untuk menjadi warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial atau Social Studies dalam arti luas memiliki makna sebagai studi yang mempersiapkan para generasi muda untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang kelak akan dibutuhkan sebagai bekal untuk terjun atau berpartisipasi di masyarakat.

*Social studies in the broadest sense, that is, the preparation of young people so that they possess the knowledge, skills, and values necessary for active participation in society.*¹⁴

Sebagai bidang studi yang terdapat dalam kurikulum sekolah Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta interaksi yang terjalin antara manusia dengan lingkungannya.

¹⁴ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016). Hlm 3.

Konteks isi dalam pembelajaran IPS menyesuaikan dengan konsep dari ilmu-ilmu sosial yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan siswa. Pada jenjang SMP/MTs IPS menjadi mata pelajaran yang memuat kajian terkait isu-isu sosial pada kehidupan masyarakat dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi.¹⁵

Menurut Dadang Supardan peran guru dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial mencakup beberapa aspek, diantaranya adalah :

- a. Perencana (*planner*), sebagai seorang perencana guru dapat merancang kegiatan apa yang perlu dilakukan dalam proses belajar mengajar. Contohnya dengan pembuatan silabus dan RPP.
- b. Pelaksana (*organizer*), dimana guru harus menciptakan situasi, memimpin, membangun, dan mengarahkan kegiatan pembelajaran sesuai rencana yang telah dibuat dengan perannya sebagai sumber belajar.
- c. Evaluator, dimana guru melakukan evaluasi melalui pertimbangan atas keberhasilan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
- d. Pembimbing, sebagai pembimbing guru dituntut untuk mampu mengidentifikasi siswa yang mengalami permasalahan dalam belajar dan membantu pemecahan masalah tersebut.¹⁶

¹⁵ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS* (Jakarta: Mer-C Publishing, 2016). Hlm 8.

¹⁶ Supardan, Dadang, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Bumi Aksara, 2015), hlm 30.

2. Tinjauan Tentang Game Based Learning

2.1 Pengertian Game Based Learning

Game Based Learning dapat diartikan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan. Belajar dan permainan pada dasarnya memiliki suatu keterkaitan. Istilah *game based learning* pertama kali dikembangkan oleh March Prensky dalam berbagai penelitiannya pada tahun 2001. Game atau permainan memiliki makna luas yang dapat dilihat dari segi positif dan negatif, kebanyakan orang menikmati permainan sebagai suatu kesenangan atau candaan, namun Prensky melihat makna lain dari permainan dimana terdapat aturan, persaingan, dan perjuangan. Saat melakukan game atau permainan seseorang akan mendapat kesenangan yang apabila dituangkan dalam konteks pembelajaran kesenangan ini akan menciptakan relaksasi dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Prensky dalam bukunya yang berjudul *Digital Game Based Learning* menjelaskan konsep bermain dan belajar, dimana :

“Some people assume that because children do it play is therefore trivial and unimportant. In fact, in the view of many scientists, quite the opposite is true. Play has a deep biological, evolutionarily important, function, which has to do specifically with learning”.¹⁷

Beberapa orang mungkin menganggap bermain adalah sesuatu yang tidak penting, padahal banyak ilmuwan yang menjadikan bermain sebagai alat dalam perkembangan biologis yang dapat berkaitan dengan pembelajaran. Game based learning atau pembelajaran berbasis game menyajikan proses

¹⁷ Prensky, M, *Digital Game-based Learning*. New York : McGraw-Hill, (2001). Hlm 5.

pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. Teori Prensky kemudian dikembangkan oleh Jan L. Plass, Bruce D. Homer dan Charles K. Kinzer dalam penelitiannya yang berjudul *Foundation of Game Based Learning*. Penelitian tersebut menerapkan *game based learning* dalam lingkungan belajar dengan memperhitungkan berbagai perspektif. Game memfasilitasi pembelajaran dengan membina aspek kognitif, afektif, perilaku dan keterlibatan sosial. Fokus penelitian terletak pada elemen yang dirancang untuk fondasi kognitif, motivasi, afektif, dan sosiokultural dengan meninjau teori-teori pendidikan dan psikologi yang paling relevan dengan *game based learning*.¹⁸

Game akan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi siswa asalkan digunakan dalam batas kewajaran serta tidak berlebihan. Sebagaimana yang tercantum pada firman Allah SWT surat muhammad ayat 36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ ٱللَّهُ وَإِن تُوْمِنُوْا وَتَتَّقُوْا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau, dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.

Keunikan pembelajaran berbasis game menciptakan proses yang berbeda dengan mengkombinasikan pendekatan pembelajaran yang berupa behavioristik, kognitif dan konstruktivis.¹⁹ Permainan melalui pendekatan

¹⁸ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, “*Foundations of Game-Based Learning*,” *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83.

¹⁹ *Ibid*, hlm 268.

behavioristik mampu memberikan pengalaman belajar yang menjadi tantangan dalam permainan dan menerima umpan balik yang bersifat kolektif dengan pilihan benar/salah. Pendekatan kognitif membangun persepsi dan pemahaman siswa melalui tantangan permainan yang tertuang dalam proses pembelajaran. Permainan melalui pendekatan konstruktivis membangun respon dalam permainan melalui tantangan dengan menyediakan sistem umpan balik.

Game based learning atau pembelajaran berbasis game secara garis besar dapat diartikan sebagai penggabungan antara materi pembelajaran dalam pendidikan dimana siswa dapat terlibat antara satu dengan yang lain melalui kegiatan pembelajaran yang telah dikreasikan oleh guru dan dirancang sesuai materi yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan permainan. Game dapat memberi konteks sosial yang lebih luas, saat melakukan game pemain akan terhubung antara satu dengan yang lain untuk berpartisipasi dengan pengalaman serupa.

2.2 Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Game based learning dapat menjadi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Game merupakan genre yang unik bila diterapkan dalam model pembelajaran, keceriaan saat melakukan game dapat menjadikan game sebagai model pembelajaran yang disukai daripada model-model lain.²⁰ Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan akan membuat siswa lebih berantusias dan tertarik selama kegiatan

²⁰ *Ibid.* Hlm 261

pembelajaran sehingga mereka dapat memiliki daya ingat tinggi terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Prensky untuk merancang sebuah game dibutuhkan enam elemen utama dalam sebuah permainan yakni, aturan, tujuan dan sasaran, hasil dan umpan balik, serta persaingan atau tantangan.²¹

a. Aturan

Sebagai dasar dalam hadirnya permainan yang terorganisir perlu adanya suatu aturan. Aturan menjadikan kondisi permainan tetap berada dalam batasannya dan membuat segalanya menjadi adil. Pada permainan non komputer aturan dibuat melalui perantara pihak ketiga yang bersifat netral dan tidak memihak siapapun. Aturan akan membuat berjalannya permainan lebih sulit dengan membatasi strategi yang kita miliki.

b. Tujuan dan sasaran

Mencapai tujuan merupakan bagian yang dapat memotivasi para pemain. Tujuan sering dinyatakan pada awal permainan dengan menyatakan tujuan siswa adalah mendapatkan skor tertinggi, menangkap bendera, mencapai akhir dan sebagainya. Tujuan dapat mendorong pemain untuk memperoleh kemenangan.

c. Hasil dan umpan balik

Hasil dan umpan balik menjadi alat yang dapat mengukur kemajuan dalam tercapainya tujuan. Game memiliki status menang dan kalah

²¹ M. Prensky, *Computer games and learning: Digital game-based learning*, Handbook of computer game studies, vol. 18. 97–122, 2005.

yang mampu menciptakan kepuasan ego atau emosional pemainnya. Pada sebuah game umpan balik menjadi respons terhadap tindakan yang dilakukan setiap pemain, sehingga umpan balik dapat menuangkan makna pembelajaran dari permainan tersebut.

d. Persaingan dan tantangan

Sebuah game akan memiliki teka-teki yang perlu untuk dipecahkan, melalui persaingan dan tantangan dapat meningkatkan adrenalin dan kreativitas para pemain untuk memecahkan teka-teki tersebut melalui kerjasama tim.

e. Interaksi

Aspek sosial dari game adalah dengan melakukannya dengan orang lain. Meskipun terdapat beberapa game yang bisa dilakukan sendiri, namun memainkan game dengan orang lain atau tim akan memberi kesan menyenangkan dan interaksi antar seluruh anggotanya.

Model pembelajaran *game based learning* menekankan keterlibatan siswa dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti mengembangkan keterampilan sosial siswa. Sintak model pembelajaran *game based learning* peneliti tinjau berdasarkan elemen prensky sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Fase	Tingkah laku guru
Fase 1 Menyampaikan aturan permainan	Guru menyampaikan aturan dalam permainan dan menegaskan sanksi dalam pelanggaran aturan

Fase 2 Menyampaikan tujuan dan sasaran permainan	Guru menyampaikan tujuan permainan dan sasaran point bagi pemain pemenang
Fase 3 Membangun interaksi siswa	Guru membagi siswa melalui beberapa kelompok dan memulai jalannya permainan
Fase 4 Merencanakan persaingan dan tantangan	Guru mengarahkan setiap kelompok dalam pelaksanaan permainan
Fase 5 Memberi hasil dan umpan balik	Guru mengumumkan hasil permainan kelompok pemenang dan memberi umpan balik terkait materi yang diajarkan

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, dalam penerapannya setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ini peneliti tinjau berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya.²²

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

1. Meningkatkan interaksi antar siswa dalam pembelajaran.
2. Siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga mudah untuk fokus terhadap materi yang disajikan guru.
3. Siswa lebih aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan siswa melalui kerjasama kelompok.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

²² N Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas, “‘Defense of the Ancients’, Gamification in Learning: Improvement of Student’s Social Skills.,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 2020, 132–40.

1. Belum adanya pemerataan pembelajaran, dimana sering didominasi siswa yang memiliki lebih banyak prestasi belajar.
2. Kondisi saat pelaksanaan game akan membuat suasana kelas lebih ramai sehingga sulit untuk mengkondisikan kelas.
3. Manajemen waktu perlu diperhatikan karena permainan membutuhkan waktu yang lama.

3. Tinjauan Tentang Kompetensi Sosial

3.1 Konsep Kompetensi Sosial

Hurlock menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Adolescent Development* tentang kompetensi sosial, dimana kompetensi sosial dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain agar dapat terlibat dengan situasi sosial yang memuaskan.²³ Pandangan Hurlock mengenai kompetensi sosial adalah kompetensi yang bukan merupakan faktor bawaan, melainkan kompetensi sosial diperoleh melalui proses belajar dan pengalaman individu dalam berinteraksi dan melakukan kesehariannya dengan orang lain.

Olivia N. Saraco dan Bernard Spodek dalam bukunya *Multiple Perspective on Play in Early Childhood Education* yang menguraikan kompetensi sosial anak, dimana makna anak yang kompeten menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi dengan orang lain dan menunjukkan perilaku sosial yang membuat mereka disukai orang lain.²⁴ Semrud-Clikeman mengungkapkan bahwa saat kompetensi sosial rendah akan

²³ Hurlock, E.B. 1973. *Adolescent Development*. (Terjemahan) Tokyo : McGraw Hill Kogakusha.

²⁴ Olivia N. Saraco dan Bernard Spodek. 1998. *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*. State University of New York Press.

mengarah pada perilaku yang bermasalah yang kemudian pada tahap selanjutnya anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan adaptasi sosial dan emosional, maupun kesulitan dalam pengembangan akademik dan kognitifnya.²⁵ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kompetensi sosial menjadi kebutuhan penting yang perlu ditanamkan pada diri siswa untuk memprediksikan kesuksesan dan kegagalan hidupnya pada masa yang akan datang. Bagi siswa kompetensi sosial dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang lain yang diasah melalui proses belajar. Kompetensi sosial siswa dapat dilihat dari keterampilan yang dimiliki siswa tersebut, seperti pengendalian diri/emosional, kognitif, dan perilaku yang dibutuhkan anak dalam menempatkan dirinya di lingkungan sosial.

Kurikulum 2013 menunjukkan adanya porsi dalam penilaian aspek sikap dengan aspek kognitif siswa, sehingga siswa tidak hanya dituntut untuk berilmu pengetahuan sesuai dengan kurikulum namun juga memiliki sikap yang baik dalam sepiritual dan sosialnya. Penilaian sikap sosial siswa terdiri atas jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri dan peduli.²⁶

- a. Jujur : dapat dipercaya dari perkataan, tindakan dan pekerjaan.
- b. Disiplin : perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan peraturan.
- c. Tanggung jawab : perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban.
- d. Santun : sikap baik dalam berbahasa dan berperilaku.

²⁵ Semrud-Clikeman, M. (2007). *Social competence in children*. Michigan: Springer Science Business Media.

²⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2017, 43–45,

- e. Percaya diri :keyakinan atas kemampuan dalam melakukan suatu kegiatan.
- f. Perduli : upaya mencega dan memperbaiki suatu penyimpangan.

Proses belajar di sekolah dapat membentuk kompetensi sosial anak melalui pergaulan yang dihadapinya saat di kelas. Cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain telah diajarkan sejak dini dan bahkan terdapat pada al-qur'an. Hubungan manusia dengan sesamanya dapat dikatakan hablum minannas. Kompetensi merupakan hablum minannas karena berkaitan dengan hubungan atau interaksi yang dijalin antara satu individu dengan individu yang lain.²⁷ Sebagaimana firman Allah pada QS. An-nisa ayat 36.

وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسَاكِينِ
وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ
اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapak, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, Ibnu sabil dan hamba sahaya. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri”.

Surat An-nisa ayat 36 tersebut mengandung makna sebagai seorang muslim hendaknya menjalin hubungan yang baik antara satu dengan yang lain, apalagi pada mereka yang membutuhkan. Hubungan yang baik dapat

²⁷ Syahril Amri Hasibuan, dkk. *Kompetensi Sosial Pendidik Dalam Al-Quran*. Jurnal Edu Riliga, Vol. 2, No.3, (2018)

menjadikan hadirnya suasana yang harmonis dalam lingkungan masyarakat. Keberadaan siswa di lingkungan sekolah membutuhkan kompetensi sosial untuk menjalin hubungan yang baik antara guru maupun teman sebaya.

3.2 Kompetensi Sosial Remaja

Perkembangan diri anak menuju tahap remaja terlihat dari adanya perubahan dramatis yang meliputi perubahan pada fisik, mental-piskis, maupun sosial. Hurlock mengungkapkan tugas perkembangan yang sulit bagi remaja berhubungan dengan penyesuaian sosialnya.²⁸ Penyesuaian sosial merupakan kondisi remaja yang mampu menyesuaikan dengan lawan jenis dan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan sekolah. Agar dapat mencapai perkembangan yang optimal remaja harus membuat penyesuaian baru dalam dirinya. Salah satu yang paling penting adalah penyesuaian dengan kelompok sebaya. Ketika memasuki masa remaja, hubungan yang pada awlanya lebih lekat dengan orang tua mengalami menjadi berkurang dan digantikan dengan teman sebaya. Hurlock dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat nilai-nilai baru dalam pergaulan remaja diantaranya adalah nilai seleksi persahabatan, dalam dukungan dan penolakan sosial, serta dalam memilih pemimpin kelompok.²⁹ Para remaja akan memilih teman yang mambuatnya merasa nyaman dan dapat menceritakan hal-hal yang tidak bisa dikatakan kepada orang tua ataupun guru.

Menyikapi penyesuaian sosial yang dialami remaja untuk mencapai perkembangan yang optimal, maka dibutuhkan suatu keterampilan yang

²⁸ Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

²⁹ Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan*.

dapat membantu remaja untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka. Keterampilan ini disebut sebagai kompetensi sosial. Kompetensi sosial dapat memudahkan remaja untuk mengatasi sekaligus menyesuaikan kesulitan yang mereka alami selama proses penyesuaian. Smart & Sanson menyatakan bahwa remaja dengan kompetensi sosial yang tinggi akan sedikit mengalami perasaan tertekan, cemas, ataupun stres.³⁰ Sebaliknya sebuah penelitian menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kompetensi sosial rendah akan memiliki cenderung banyak masalah dalam hubungan sosial dan sering berkaitan dengan masalah perilaku ataupun kenakalan.³¹ Kedua penelitian tersebut menunjukkan perbedaan pada remaja yang memiliki kompetensi sosial baik dengan yang memiliki kompetensi sosial rendah. Sehingga pengembangan kompetensi sosial pada remaja sangat diperlukan sebagai penyesuaian terhadap perubahan yang mereka alami.

Penelitian menunjukkan bahwa perbedaan jenis kelamin menjadi penyebab perbedaan peran perempuan dan laki-laki. Pada lingkungan sosial laki-laki cenderung mendapat kebebasan lebih banyak daripada perempuan. Laki-laki akan lebih berkuasa, bebas dan berani untuk menentang peraturan yang ada, sebaliknya perempuan memiliki sifat yang lebih menerima dan patuh akan aturan yang berlaku, lebih mudah menghayati perasaan orang lain dan senang menciptakan hubungan yang erat dengan teman

³⁰ Diana Smart and Ann Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents," *Australian Institute of Family Studies*, no. 64 (2003).

³¹ Hair E, Jager J, Garrett S. *Background for community-level work on social competency in adolescence: A review of antecedents, programs, and investment strategies*. Report prepared for the John S. and James L. Knight Foundation. Washington, DC: Child Trends. 2002.

sebayanya.³² Hal ini menunjukkan bahwa remaja perempuan akan cenderung dapat menyesuaikan dirinya lebih baik daripada remaja laki-laki.

Smart & Sanson juga menyatakan terkait perbedaan kompetensi sosial yang dialami remaja laki-laki dengan remaja perempuan. Penelitian menunjukkan bahwa remaja perempuan cenderung memiliki kecakapan pada kompetensi sosial dibandingkan dengan remaja laki-laki. Kondisi ini disebabkan dorongan dari norma dan harapan sosial yang menginginkan remaja perempuan lebih kooperatif dan memiliki tanggung jawab untuk membantu mereka mengembangkan kompetensi sosial daripada remaja laki-laki. Remaja perempuan juga mendapatkan dorongan dari proses sosialisasi keluarga dan pengalaman dalam mendapat asuhan selama kanak-kanak turut mendukung perkembangan emosional dan rasa empati mereka, sedangkan remaja laki-laki kurang mendapatkan dorongan tersebut.³³

Kompetensi sosial dapat membantu remaja dalam perkembangan sosial pada tahapan berikutnya yakni di masa dewasa, seperti dengan menjalin hubungan pernikahan yang harmonis, atau mengembangkan hubungan yang positif dengan anak-anak. Pada intinya kompetensi sosial yang baik dapat menciptakan hubungan sosial yang berkualitas dan memiliki peran penting pada masa yang akan datang.

3.3 Aspek Kompetensi Sosial

Siswa yang tidak memiliki kompetensi sosial akan mengalami penolakan atau menjadi siswa yang terisolir di lingkungannya. Kompetensi

³² Melani Aprianti, "Perbedaan Kompetensi Sosial Pada Remaja Pria Dan Remaja Wanita," *Biopsikososial: Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta* 3, no. 2 (2019): 154, <https://doi.org/10.22441/biopsikososial.v3i2.9803>.

³³ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

dibentuk melalui perkembangan sosial pada diri individu dalam bertingkah laku sesuai dengan tuntutan di masyarakat. Aspek-Aspek yang digunakan dalam pengembangan kompetensi sosial yang digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan pengukuran yang bervariasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukartini menyebutkan bahwa kompetensi sosial berkaitan dengan empati, afiliasi dan resolusi, serta mengembangkan kebiasaan positif. Menurut Iswinarti kompetensi sosial memiliki aspek yang bervariasi dan sangat luas, terdapat empat aspek kompetensi sosial yakni *problem solving*, pengendalian diri, kerjasama dan empati.³⁴ Berdasarkan pemaparan dari literatur atau penelitian-penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat aspek yang bervariasi dalam mengukur kompetensi sosial siswa. Berikut merupakan aspek kompetensi sosial menurut Gresham & Elliott :³⁵

a. Asertif

Asertif merupakan perilaku yang menunjukkan kepribadian percaya diri dalam memulai pertemanan, mengajak untuk berpartisipasi pada kegiatan sosial, memulai percakapan, menunjukkan sikap sebagai pemimpin serta dapat mengungkapkan keinginan dalam berkelompok.

b. Kooperatif

Kooperatif merupakan perilaku yang patuh terhadap perintah dan permintaan. Sikap kooperatif seperti saling membantu orang lain, tidak melanggar peraturan dan berbagi sesuatu.

³⁴ Marzoan, Hamidi. *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. Jurnal An-nafs, Vol. 2. No.1. (2017)

³⁵ Diana Smart & Ann Sanson. 2019. *Social Competence In Young Adulthood, its Nature and Antecedents*. Family Matters, no.64. Australian Institute of Family Studies. Hlm 2.

c. Empati

Empati merupakan perilaku yang berkaitan dengan kepedulian seseorang serta sikap merasakan perasaan orang lain. Bentuk empati seperti menunjukkan sikap penghargaan terhadap perasaan dan pandangan orang lain.

d. Pengendalian diri

Pada umumnya pengendalian diri dibutuhkan dalam menanggapi perilaku yang muncul saat situasi konflik. Pengendalian diri berarti sikap seseorang untuk mengontrol dirinya dalam situasi tertentu dengan melakukan tindakan yang tepat saat terdapat situasi yang mengganggu.

e. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan perilaku yang tugas dan kewajibannya atas apa yang seharusnya dilakukan.³⁶ Tanggung jawab dapat digambarkan melalui kemampuan berkomunikasi dengan orang dewasa dan penghormatan terhadap pekerjaan yang dilakukan.

B. Kerangka Berpikir

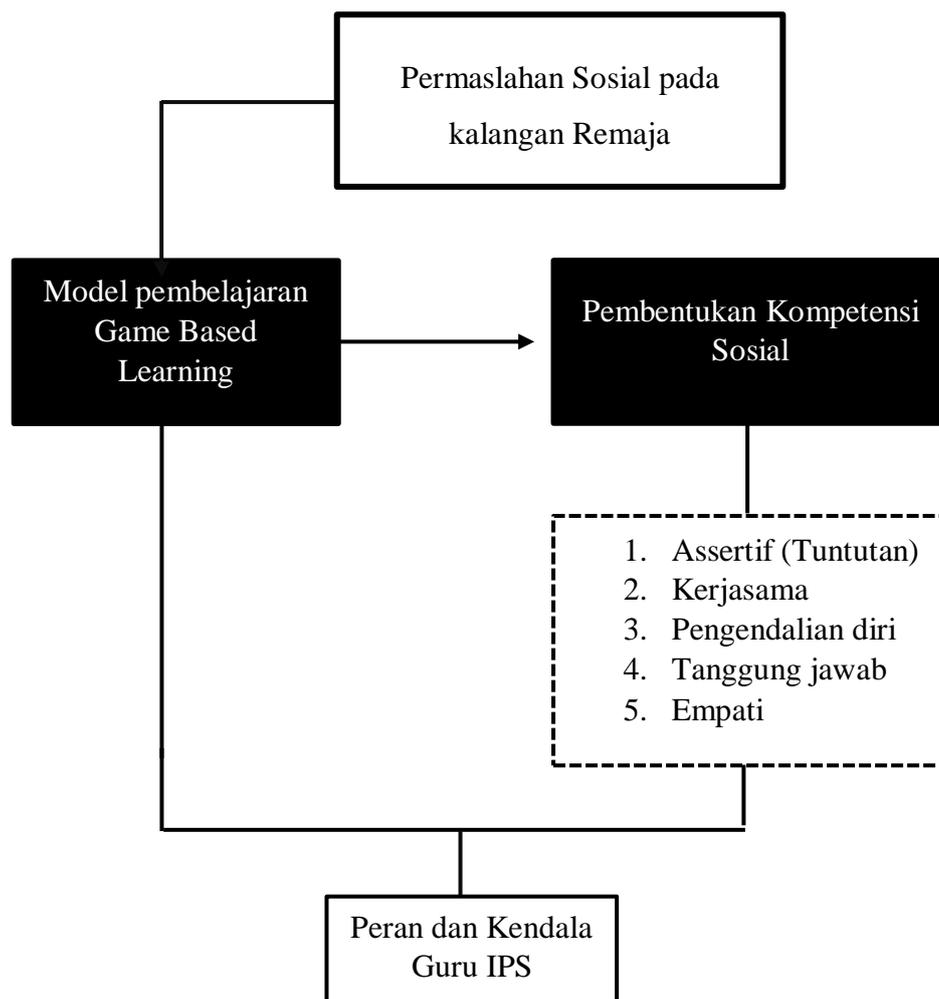
Pada suatu penelitian kerangka berpikir merupakan bagian penting yang digunakan sebagai gambaran ringkas terkait rancangan penelitian setelah peneliti mengkaji keterkaitan isi teori sesuai dengan variabel yang digunakan. Penelitian ini memiliki dua variabel yakni model pembelajaran *game based learning* dan kompetensi sosial. Berbagai permasalahan sosial sekarang ini tentu mencekam generasi muda, banyak kasus yang terjadi seperti perundungan (*bullying*),

³⁶ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2017, 43–45,

pergaulan bebas, tawuran antar pelajar dan lainnya. Aspek penting yang dapat mencegah berbagai penyimpangan tersebut adalah pembangunan kompetensi sosial. Kompetensi sosial siswa penting dilakukan sebagai bekal siswa untuk dapat mengetahui bagaimana cara berinteraksi dan menjalin hubungan yang baik di lingkungan mereka. Guru memiliki peran penting dalam menentukan rencana pembelajaran yang tepat untuk membangun kompetensi sosial siswa yakni melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* yang dapat membantu siswa untuk menyikapi dengan baik permasalahan-permasalahan sosial di lingkungannya.

Kerangka Berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui pengamatan secara langsung dengan melihat realitas yang terjadi di lapangan. Denzin & Lincoln menguraikan bahwa penelitian kualitatif merupakan fokus penelitian dengan menggunakan berbagai metode yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik dalam kajiannya.³⁷ Pendekatan interpretatif dilakukan dengan memaknai kejadian yang disaksikan secara langsung saat melakukan observasi lapangan, sedangkan melalui pendekatan naturalistik peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terjadi secara alamiah. Penelitian kualitatif sangat tepat digunakan dalam penelitian ilmu pengetahuan sosial, karena ilmu ini langsung mengkaji berbagai permasalahan konkret yang terdapat di kehidupan masyarakat.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi secara mendalam mengenai Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui upaya dan kendala yang dihadapi guru IPS untuk membangun kompetensi sosial melalui penerapan *game based learning* di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Metode penelitian deskriptif dilakukan untuk memperoleh data-data dalam bentuk wawancara maupun dokumen

³⁷ Dr Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). Hlm 62

secara langsung di lapangan yang kemudian diuraikan dalam bentuk narasi sehingga data tersebut sesuai dengan fakta dan kejadian alami di lapangan. Melalui penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data-data yang kemudian dianalisis sehingga peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang mendalam mengenai pelaksanaan *games based learning* dalam membangun kompetensi sosial siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Setting Penelitian

Penelitian dengan judul “Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan” dilaksanakan di MTs Bahrul Ulum Tajinan yang beralamat Jalan KH. Salim 167, Desa Jatisari, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur.

C. Unit Analisis

Unit analisis dilakukan untuk menegaskan apa yang dikaji terhadap suatu penelitian serta memberi fokus terhadap permasalahan yang akan diteliti agar penarikan kesimpulan tidak menyimpang dari fokus penelitian. Unit analisis pada penelitian berkaitan dengan objek masalah penelitian yaitu :

Tabel 3.1 Unit Analisis

Objek Penelitian	Guru dan Siswa pada mata pelajaran IPS
Unit Analisis	Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>
Sub Unit Analisis	Asertif, kerjasama, pengendalian diri, empati dan tanggung jawab

D. Sumber Data

Data pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan. Sumber data dari penelitian merupakan subjek yang terlibat dalam Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Adapun subjek penelitian yang dimaksud adalah guru mata pelajaran IPS dan siswa di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Data pada penelitian ini dikategorikan menjadi dua yakni data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung atau melalui sumber yang asli melalui wawancara terhadap informan.³⁸ Data dalam penelitian ini berupa data langsung yang dikumpulkan peneliti melalui sumber utamanya yaitu sekolah dan guru. Peneliti memperoleh data melalui wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS dan siswa, disamping itu peneliti juga melakukan pengamatan langsung pada saat kegiatan belajar mengajar.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pihak lain, dan pada umumnya berupa dokumen atau laporan. Data sekunder pada penelitian diperoleh dari literatur dokumen di MTs Bahrul Ulum Tajinan dan data-data dari kepustakaan terkait dengan Peran Guru IPS Dalam

³⁸ Dr. J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Grasindo, 2010). Hlm 114

Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif menurut Lincoln & Guba (1985) menggunakan observasi, wawancara, dan dokumen yang berupa catatan atau arsip.³⁹ Adapun pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

a. Observasi

Pada penelitian ini kegiatan observasi dilakukan dengan menggali informasi sehingga dapat mengumpulkan data terkait lokasi atau objek yang diteliti. Observasi lapangan dilakukan oleh peneliti dengan meninjau langsung lokasi penelitian yang terdapat di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Proses observasi pada umumnya dimulai dengan mengidentifikasi lokasi yang hendak diteliti, merancang pemetaan aspek-aspek penelitian, sehingga mendapat gambaran umum tentang sasaran penelitian.⁴⁰ Observasi dalam hal ini berarti secara langsung peneliti meninjau lokasi MTs Bahrul Ulum Tajinan yang berada di Jalan KH. Salim 167, Desa Jatisari, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, sehingga peneliti dapat memperoleh secara mendalam banyak informasi yang tersembunyi dan mungkin tidak terungkap selama kegiatan wawancara.

³⁹ Salim & Syahrudin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2012). Hlm 114

⁴⁰ Dr. J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik. Dan keunggulannya* (Jakarta: PT Grasindo, 2010). Hlm 113

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah :

- 1) Observasi kesiapan guru dan siswa dalam penerapan *game based learning* dalam membangun kompetensi sosial siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persiapan yang dilakukan baik oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi sosial yang dimiliki siswa.
- 2) Observasi kendala yang dihadapi guru dalam membangun kompetensi sosial melalui model pembelajaran *game based learning*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan semi terstruktur dimana pertanyaan telah disiapkan oleh peneliti, pernyataan ini dapat berkembang sesuai informasi yang diberikan informan. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS dan beberapa siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Pengambilan wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh 1 guru mata pelajaran IPS untuk mengetahui perannya dalam penerapan *game based learning* dan 10 siswa untuk mengetahui pengembangan kompetensi sosial.

Wawancara yang dilakukan pada siswa diambil berdasarkan gender (jenis kelamin). Peneliti mengambil 5 orang siswa perempuan dan 5 orang siswa laki-laki melalui koordinasi dengan guru untuk melihat ketercapaian kompetensi sosial mereka melalui model pembelajaran *game based learning*.

c. Dokumentasi

Terdapat beberapa jenis dokumen dapat digunakan dalam penelitian kualitatif baik berupa dokumen resmi maupun tidak resmi. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dokumentasi yang dikembangkan dalam penelitian, contohnya seperti RPP dan silabus pembelajaran IPS, sarana prasarana, dan lain sebagainya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dapat dikatakan sebagai alat untuk mengukur suatu penelitian. Penelitian kualitatif memiliki instrumen penting yang dapat digunakan dalam pengumpulan data yaitu peneliti itu sendiri. Hal ini sesuai dengan Lincoln & Guba yang mengungkapkan bahwa kedudukan peneliti sebagai alat utama dalam terlaksananya suatu penelitian memberikan banyak manfaat, karena hanya manusia yang lebih memahami makna dari suatu interaksi.⁴¹ Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan peneliti sendiri. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif memerlukan sikap terbuka untuk menyesuaikan diri dengan kondisi sesuai dengan realitas yang terdapat di lapangan.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif menjadi poin penting yang perlu diperhatikan, karena hasil penelitian tidak akan memiliki arti tanpa adanya pengakuan atau terpercaya. Adapun usaha yang dapat dilakukan agar

⁴¹ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2004), hlm 97.

data yang didapat lebih terpercaya (*credible*) dalam proses, interpretasi, dan temuan dalam penelitian yaitu :

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan berarti penelitian dilakukan dengan pengamatan yang teliti dan rinci. Teknik ini dilakukan dengan secara konsisten mencari data melalui observasi dan wawancara sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Ketekunan pengamatan dilakukan peneliti di MTs Bahrul Ulum Tajinan dengan kerjasama oleh para aktor-aktor di lokasi penelitian seperti kepala sekolah, guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang terpercaya.

2. Melakukan Triangulasi

Menurut Moleong triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan memanfaatkan sesuatu lain diluar data tersebut sebagai bahan untuk pengecekan atau pembanding terhadap data yang diperoleh melalui teknik pengolahan data. Wiersma mengungkapkan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan ulang data dari sumber lain dengan berbagai cara dan berbagai waktu.⁴² Secara garis besar triangulasi merupakan pengecekan kembali data yang telah diperoleh peneliti dari berbagai perspektif.

Triangulasi pada penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, cet ke-21 (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 372

- a. Triangulasi sumber adalah dengan mengecek ulang data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara guru dan siswa. Data yang dimiliki peneliti berupa rekaman audio yang dijadikan alat untuk mengecek dan memilah informasi yang didapatkan untuk kebenaran data yang diteliti.
 - b. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Pada triangulasi teknik peneliti melakukan observasi yang berkaitan dengan subjek dan lingkungannya. Penelitian ini melakukan triangulasi teknik dengan subjeknya guru mata pelajaran IPS dan siswa.
3. Menggunakan bahan referensi

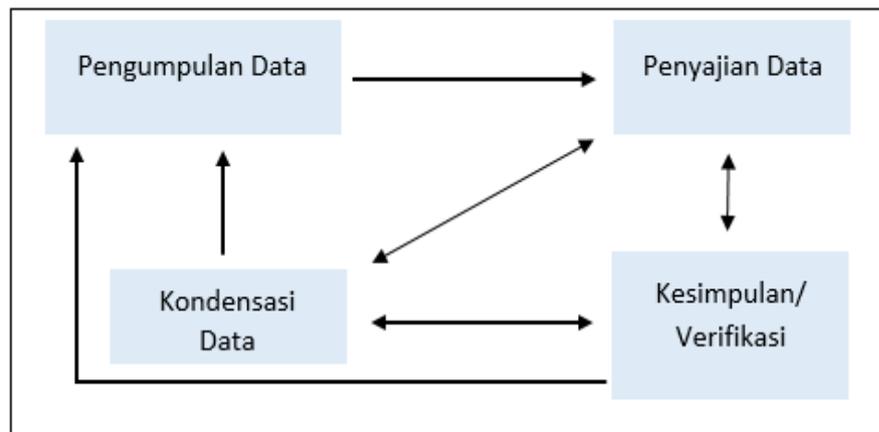
Kecukupan bahan referensi dapat menjadi alat untuk memperoleh dan menyajikan kritik tertulis sebagai kepentingan dalam evaluasi. Menggunakan bahan referensi dapat menjadi pendukung sebagai pembuktian atas keabsahan data yang diperoleh peneliti. Penelitian ini memperoleh hasil wawancara yang didukung dengan rekaman dan dokumentasi foto.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan analisis interaktif berdasarkan pendekatan Miles, Huberman dan Saldana. Apabila ditinjau dalam pendekatan tersebut terdapat 4 komponen dalam analisis data menurut Miles, Huberman dan Saldana yakni pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data

dan penarikan kesimpulan.⁴³ Komponen-komponen tersebut perlu ditinjau dalam analisis data kualitatif, karena terdapat hubungan antara satu dengan yang lain dengan perlu terus dikomparasikan untuk menentukan kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian.

Gambar 3.1 Bagan Analisis Data Interaktif Menurut Miles, Huberman and Saldana (2014)



1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan di lokasi penelitian yakni MTs Bahrul Ulum Tajinan yang diperoleh melalui pelaksanaan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk menentukan strategi yang sekiranya tepat untuk digunakan dalam penelitian sehingga dapat menentukan fokus dan pendalaman data pada proses penelitian berikutnya.

2. Kondensasi Data

Kondensasi dalam menganalisis suatu data merujuk pada proses pemilihan, kondensasi menjadi tahap untuk memfokuskan atau menyederhanakan data-data yang mendekati keseluruhan bagian catatan

⁴³ Saldana, Miles & Huberman, *Qualitative Data Analysis*. (America: SAGE Publications, 2014), hlm 12-14.

lapangan. Proses kondensasi dapat diperoleh melalui dokumen-dokumen, transkrip wawancara dan materi empiris yang terdapat di lapangan, selanjutnya data tersebut akan dipilih sehingga dapat lebih menekankan pada fokus penelitian yang diperlukan.

3. Penyajian Data

Tahap selanjutnya merupakan display atau penyajian data yang dilakukan. Data dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya. Penyajian data dapat diartikan sebagai penyusunan informasi dengan sistematis untuk menjadikan data lebih selektif dan sederhana. Proses penyajian data memungkinkan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan. Pada penelitian ini, penyajian data berupa kompetensi sosial yang dimiliki siswa melalui pelaksanaan *game based learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tajinan.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi data

Verifikasi atau penarikan kesimpulan dilakukan dengan melakukan pengujian atau kesimpulan terhadap data yang telah diambil dan membandingkannya dengan teori-teori yang relevan. Simpulan perlu diverifikasi berlangsungnya penelitian sehingga data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan, disamping itu setiap makna yang terdapat pada sebuah data harus diuji kebenaran dan kesesuaiannya agar validitasnya terjamin

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Identitas Sekolah

1. Profil MTs Bahrul Ulum Tajinan

Nama Sekolah	: MTs Bahrul Ulum
Alamat / desa	: Jl.KH Salim 167 Jatisari
Kecamatan	: Tajinan
Kabupaten	: Malang
Provinsi	: Jawa Timur (Kodepos : 65172)
No.Telepon	: (0341)751727
Nama Yayasan	: YP. Bahrul Ulum Jatisari
Status Sekolah	: Terakreditasi B
SK Kelembagaan	: No.Lm/3/533/2/1982
NSM (12 digit)	: 12123607032
Tipe Sekolah	: Swasta
Tahun didirikan	: 1981
Status Tanah	: Waqof
Luas Tanah	: 5460 m ²
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Rumpai
No.SK Kepala Sekolah	: Nomor : 17 / YP.BU / SK / VI1/ 2015
Masa Kerja Kepala Sekolah	: 4 Tahun

2. Sejarah Singkat MTs Bahrul Ulum Tajinan

Lembaga Pendidikan Madrasah Tsanawiyah Bahrul Ulum terletak di Jalan KH. Salim 167, Desa Jatisari, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Lembaga pada jenjang madrasah tsanawiyah ini memiliki visi dan misi luas dengan harapan dapat mendidik para murid-muridnya yang berakhlak mulia serta memiliki kemampuan skill yang profesional. Visi dan Misi yang dianut Yayasan Pendidikan Bahrul Ulum Jatisari tidak terlepas dari harapan atau keinginan masyarakat dan dewan guru yang memakai sistem kolektif kolejal. Selain itu, lembaga yang telah berdiri sejak tahun 1981 ini juga memiliki cita-cita besar, yakni ingin mengubah pola hidup mulai dari diri sendiri, keluarga, handai taulan, dan umat islam secara umum khususnya masyarakat Jatisari.

Latar belakang pendirian Madrasah ini adalah karena belum ada sekolah lanjutan pertama pada awal tahun 1981 di daerah Jatisari, maka atas inisiatif pak Khusaeri selaku pengawas pendidikan (Penilik) mengadakan rapat dengan pengurus dan guru guru DPK diantaranya Pak Hamim, Pak Aspandi, Pak Salamun, Pak Ikhsan, Pak Ramlani, dan Pak Ma'sum. Sehingga diambil kesepakatan untuk mendirikan MTs Bahrul Ulum. Alasan pemberian nama Bahrul Ulum sendiri, berawal dari ide Pak Yahya yang merupakan Alumni Pondok Pesantren Bahrul Ulum Jombang yang sekaligus menjadi kepala Madrasah yang pertama.

Dilihat dari segi geografis, MTs Bahrul Ulum Jatisari berada dalam wilayah kecamatan Tajinan kabupaten Malang. Desa Jatisari bagian selatan berbatasan dengan Desa Jambearjo, sebelah utara berbatasan dengan

Purwosekar, Bagian barat berbatasan dengan desa Tangkilsari dan bagian timur berbatasan dengan Pandan Mulyo. Mayoritas penduduk jatisari merupakan seorang buruh tani dan buruh pabrik.

3. Visi, Misi dan Tujuan MTs Bahrul Ulum

Visi : Terwujudnya insan islami yang berilmu, berwawasan ke depan, berakhlakul karimah.

Misi :

- a. Memacu kegiatan pembelajaran untuk meraih rata-rata nilai UNAS 6,00 untuk tahun 2004 dan meningkat 0,5 setiap tahun hingga 7,00.
- b. Mengembangkan kreativitas siswa dalam kegiatan intra dan ekstrakurikuler yang bernuansa islami.
- c. Memotivasi siswa untuk mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki sesuai dengan bakat dan kemampuan.
- d. Melaksanakan proses pembangunan sarana dan bimbingan secara terprogram dan terarah.

Tujuan : Untuk merealisasikan visi dan misi madrasah maka tujuan yang akan dicapai antara lain.

- a. Mampu menciptakan lingkungan yang bersih, indah, aman, dan nyaman yang kondusif terhadap pendidikan dan pembelajaran.
- b. Terbentuknya kultur madrasah yang membiasakan perilaku islami.
- c. Mampu menjadi madrasah berprestasi yang selalu menjadi pilihan pertama masyarakat.
- d. Mampu mengembangkan kurikulum yang berlaku secara kreatif.

- e. Tersedianya seluruh sarana dan prasarana yang dibutuhkan hingga perangkat multimedia berbasis IT.
- f. Mampu menciptakan inovasi pembelajaran sehingga KBM berjalan efektif dan efisien.
- g. Mampu melaksanakan penilaian secara berkelanjutan.
- h. Mampu meningkatkan nilai rata-rata NEM diatas standar kelulusan.

4. Sarana dan Prasarana Pendidikan

Adapun sarana sumber belajar dan media yang terdapat di MTs Bahrul

Ulum terdiri atas :

- a. Ruang kelas yang bersih dan nyaman
- b. Laboratorium sains
- c. Laboratorium multimedia
- d. Laboratorium seni
- e. Perpustakaan Pusat
- f. Ruang UKS
- g. Koperasi dan kantin sekolah
- h. Kamar mandi
- i. Ruang gudang
- j. Ruang BK
- k. Ruang ekstrakurikuler
- l. Musholla
- m. Lapangan sepak bola
- n. Taman kelas
- o. Mading Sekolah

B. Hasil Penelitian

1. Peran Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning

Permasalahan sosial di kalangan siswa SMP/MTs tentu membutuhkan keterlibatan guru dalam penanganannya. Sebagai mata pelajaran yang mempelajari terkait isu-isu sosial dan pembentukan sikap anak sebagai warga negara yang baik Ilmu Pengetahuan Sosial dapat menjadi wadah bagi siswa untuk membangun kompetensi sosial sehingga dapat menghadapi permasalahan di lingkungan mereka. Kompetensi dapat dibentuk guru melalui penyampaian pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti melalui model pembelajaran *game based learning*.

Agar dapat mengetahui sejauh mana peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa melalui model pembelajaran *game based learning* maka dapat dilihat melalui hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mendatangi secara langsung lokasi di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Wawancara diperoleh dari 1 guru mata pelajaran IPS dan 10 siswa kelas VIII.

a. Peran Guru Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, guru mata pelajaran IPS telah mempersiapkan pembelajaran di kelas dan menjalankan perannya dengan melaksanakan model pembelajaran *game based learning* dan menyediakan media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebelumnya guru telah menjalankan perannya sebagai perencana dengan merancang rencana pembelajaran pada pertemuan 12 dan 13. Materi pada pertemuan ini adalah kedatangan bangsa barat ke Indonesia. Guru menggunakan model

pembelajaran *game based learning* dengan game *word square* di kelas VIII A dan VIII B. Guru melaksanakan perannya sebagai perencana dengan menyusun aturan sebagai batasan dalam pelaksanaan permainan, sebagai organizer atau pelaksana guru memberikan tujuan dan tantangan kepada siswa dalam selama permainan, sebagai evaluasi guru memberikan hasil dan umpan balik melalui tindakan dan ketercapaian aktivitas siswa selama pembelajaran, dan sebagai pembimbing guru memantau aktivitas siswa dalam berkelompok dan interaksi antara sesama anggota.

Awal pembelajaran guru akan memulai dengan salam dan berdoa bersama untuk membangun nilai religius pada diri siswa. Setelah itu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang berisikan 3-4 anggota. Guru memberi kebebasan pada siswa untuk menentukan kelompoknya masing-masing dalam waktu 10 detik. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tantangan pada siswa berupa pertanyaan dan kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan lembar soal *word square*. Selanjutnya guru akan membacakan peraturan dalam pengerjaan lembar kerja, setiap kelompok diharapkan kooperatif dengan patuh terhadap aturan tersebut dan mampu mengendalikan dirinya agar tidak melanggar aturan selama game dimulai.

Game dimulai dengan sistem poin, setelah siswa menyelesaikan lembar soal guru akan mengoreksi dan memberi point pada kelompok yang benar. Seluruh kelompok menunjukkan sikap tanggung jawab dengan menyelesaikan lembar soal yang telah guru berikan. Semua lembar soal dikumpulkan, setelah itu guru akan membacakan soal sebagaimana yang terdapat pada lembar soal dan kemudian perwakilan kelompok secara cepat menunjukkan tempat jawaban

dari soal tersebut pada media yang guru sediakan. Kegiatan tersebut dapat membangun sikap asertif pada diri siswa dengan mengasah keterampilan berkomunikasi dan kepekaan mereka terhadap orang lain.

“Kalau keterampilan berkomunikasi tahapannya pada siswa adalah dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya kepada guru maupun teman sebayanya, namun jika tidak ada sama sekali peserta yang memanfaatkan kesempatan tersebut maka saya cenderung memberikan pertanyaan tentang materi maupun keadaan kelas/ keadaan peserta didik secara acak”.

Pengendalian diri dan empati ditunjukkan setiap kelompok pada saat guru mengumumkan hasil dan memberikan umpan balik dimana mereka harus menerima poin yang diperoleh dan menghargai teman lain yang lebih tanggap.

“Umpan balik yang saya lakukan ada beberapa cara ada penambahan poin, ada juga dengan cara lisan contoh dengan bilang jawaban kamu benar/ jawaban kamu bagus/ kamu pandai, yang terakhir biasanya menggunakan gerakan entah memberikan 2 jempol”.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan bu Nailul sebagai guru mata pelajaran IPS biasanya melakukan game dalam bentuk kuis dan team tournament. Karena jumlah siswa yang sedikit guru biasanya membagi siswa dalam kelompok kecil dengan jumlah 3-4 siswa pada setiap kelompok. Pemilihan kelompok ditentukan oleh siswa agar kelas lebih terkondisi, sebagaimana wawancara guru:

“Seringkali di kelas itu terjadi pertengkaran antar gender, ada kubu laki-laki dan perempuan, biasanya untuk pembagian kelompok di kelas saya akan menawarkan pada anak-anak agar kelas terkondisi. Juga biar anak-anak merasa memiliki kebebasan untuk mau kelompok dengan siapa atau dalam kebebasan berteman”

“Bukti yang terlihat ya, kalau menurut saya soalnya saya kan yang setiap hari memantau perkembangan anak-anak. Apalagi kelas VIII B kan saya wali kelasnya. Perkembangan kompetensinya pasti ada, melihat juga dalam pembelajaran itu semuanya berpartisipasi walau pas agak lama anak-anak juga ada yang rame, ya hal seperti itu biasalah”

Penerapan model pembelajaran game based learning menurut Bu Nailul selaku guru mata pelajaran IPS dapat membangun pengembangan kompetensi sosial bagi siswa kelas VIII. Dimana model pembelajaran ini memang belum sering digunakan namun dalam pelaksanaannya siswa lebih terarah dan hampir semua berpartisipasi dalam pembelajaran. Bu Nailul sendiri dalam pelaksanaan pembelajarannya lebih menekankan pada sikap kerjasama dan jujur.

“Biasanya saya menggunakan pembelajaran game itu berupa TTS, tanya jawab dengan point dan kuis. Kalau itu yang kebangun pada siswa lebih pada kompetensi individu ya, kalau seperti word square ini baru pertama saya terapkan dan ternyata pengerjaannya lebih baik. Bagi saya kerjasama dan jujur kan yang utama, dalam menyelesaikan word square ini anak-anak sudah punya strategi dalam penyelesaian lembar soalnya, mereka bagi satu per satu point soal yang akan dicari”

Membangun kompetensi sosial siswa membutuhkan perancangan pembelajaran yang tepat. Namun menurut Bu Nailul semua model pembelajaran dapat membangun kompetensi sosial pada ranah yang berbeda-beda. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti guru telah membangun kompetensi sosial pada siswa bukan hanya dalam perancangan keseharian saja namun juga pada kebiasaan siswa dalam beraktivitas di kelas. Seperti pada religi, tanggung jawab dan kerjasama.

“Dalam pembelajaran biasanya saya datang masuk kelas kemudian saya bangunkan dulu semangat anak-anak, kemudian pada religinya kita biasa awali dengan membaca surat pada jam pertama. Mengenai tanggung jawab saya biasa menanyakan siapa yang piket? Kok kelasnya masih kotor begitu. Setelah itu baru ke rasa percaya dirinya anak-anak dengan memberikan pertanyaan secara acak.”

“Kalau kompetensi sosial saya rasa semua model bisa diterapkan, tapi mungkin bisa atau tidak pembelajarannya itu dalam bentuk kelompok atau individu dan ranahnya kemana. Kemudian juga tergantung gamenya perlu diskusi atau tidak.”

Peran guru dalam membangun kompetensi sosial siswa juga terlihat dari bagaimana guru mengkondisikan jalannya game. Guru akan memeriksa lembar

soal masing-masing kelompok dan melihat sejauh mana kelompok tersebut melakukan diskusi. Pada siswa yang cenderung pendiam baik dikarenakan karakternya maupun kondisi lingkungan kelas yang tidak sesuai guru akan melakukan pendekatan secara khusus. Pendekatan dilakukan guru tidak hanya dalam pelajaran saja namun juga diluar pelajaran, seperti dengan menanyai sejauh mana pemahaman terkait materi yang disampaikan dan memberi kebebasan saat tukar tempat duduk.

”Dalam mengkondisikan siswa melalui model pembelajaran game seperti tadi dengan saya panggil satu-satu anaknya, kalau dalam menentukan kelompok ya itu memang saya serahkan pada anak-anak agar mereka merasa terdapat kebebasan dalam berteman”

Selain membangun kompetensi sosial melalui model pembelajaran game based learning, guru juga membangun kompetensi sosial melalui model pembelajaran yang lain. Disamping itu, guru juga merancang pendekatan khusus bagi siswanya yang kurang aktif didalam kelas.

“Kalau kasusnya disini itu ada anak yang pendiam tapi hanya di dalam kelas, kalau diluar kelas dia ya seperti anak biasanya. Biasanya saya dekati setiap pelajaran, saya itu tipe orang yang suka rolling. Jadi setiap pelajaran saya dekati, dan saya tanya mana yang kurang paham begitu. Kemudian di awal pelajaran saya kasih pertanyaan biar di terbiasa dan suaranya keluar”.

Selanjutnya peneliti menanyakan perbedaan kompetensi sosial dari siswa perempuan dan siswa laki-laki. Menurut pandangan guru siswa perempuan dan laki-laki memiliki perbedaan dalam pencapaian kompetensi sosialnya. Namun secara keseluruhan dapat dilihat bahwa kompetensi sosial perempuan lebih unggul dibandingkan kompetensi sosial laki-laki.

“Kompetensi sosial antara laki-laki dan perempuan jelas beda, kompetensi sosial perempuan lebih unggul dari pada kompetensi sosial laki-laki. Dalam hal tanggung jawab, sopan santun, percaya diri perempuan lebih unggul, namun dalam hal gotong royong laki-laki lebih unggul sedangkan

nilai sosial yang lain seperti kejujuran, disiplin, dan lainnya mereka hampir berimbang”.

Hasil data yang telah dipaparkan peneliti melalui observasi dan wawancara ini menunjukkan bahwa guru IPS memiliki peran besar dalam membangun kompetensi sosial siswa yang disertai dengan pengembangan model pembelajaran yang kreatif seperti *game based learning*. Kompetensi sosial yang ditanamkan guru antara lain pada nilai religi adalah dengan pembacaan doa sebelum memulai pelajaran, jujur terhadap hasil pengerjaan siswa, disiplin dalam pengumpulan tugas, tanggung jawab pada kewajiban yang dimiliki seperti tugas dan jadwal piket, serta kebebasan berteman dalam pemilihan kelompok.

b. Kompetensi Sosial Siswa

Siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum terbagi dalam dua kelas, yakni kelas VIII A dengan jumlah 18 siswa dan kelas VIII B dengan jumlah 16 siswa. Pada wawancara yang dilakukan dengan siswa peneliti melakukan pengambilan berdasarkan gender dengan melibatkan 5 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran siswa turut mendengarkan instruksi dari guru dan kondusif saat kegiatan belajar-mengajar. Siswa memilih kelompoknya sendiri dengan jumlah 3-4 orang pada setiap kelompok. Pengerjaan lembar soal word square dengan materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia dilakukan setiap kelompok melalui diskusi dan game. Siswa menyelesaikan lembar kerja dengan pemaparan yang sebelumnya diberikan guru dan materi di LKS.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pembelajaran IPS sangat diminati siswa, guru telah mengkreasikan pembelajaran IPS dengan

model-model lain, disamping itu guru juga berupaya dalam mengaktifkan kemampuan siswa dalam berbicara dan mengungkapkan pendapat. Saat siswa diberi pertanyaan terkait hal yang disukai dalam pelajaran IPS mereka memberikan jawaban yang bervariasi. Pelajaran IPS menjadi pelajaran yang menarik karena penyampaian guru dalam mengulas materi, topik kajiannya yang mencakup ekonomi dan sejarah, serta permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa pada kategori tinggi dan sedang menyukai pembelajaran IPS, namun beberapa siswa pada kategori rendah kurang menyukai pelajaran IPS dengan alasan seperti pelajaran lain dan soal yang disajikan terlalu banyak.

“IPS itu saya suka karena sosial, kemudian gurunya juga soalnya bu nailul itu favorit banget. Kadang kalau belajar itu sambil bercanda jadi kita juga suka dan bisa paham sama materinya” ujar yesi.

“kurang suka kak, karena pelajarannya banyak dan sering diberi soal juga setiap pertemuannya” ujar rendy.

Sebagian siswa merasa lebih menyukai game karena mereka lebih aktif dan mampu menjalin hubungan dengan teman yang lain. Materi dalam game juga lebih mudah untuk dipahami dengan pekerjaannya juga menyenangkan yang dilakukan bersama-sama anggota kelompok. Berdasarkan observasi seluruh siswa turut terlibat dalam penerapan game based learning, walau sempat terdapat siswa-siswa yang berbicara sendiri namun guru dengan tanggap menghampiri siswa tersebut. Hasil pengerjaan setiap kelompok juga selesai berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.

Sebelumnya guru telah menyatakan bahwa beliau juga menanamkan kompetensi sosial siswa berupa penguatan nilai-nilai religi. Peneliti memperkuat pernyataan tersebut dengan turut serta mewawancarai siswa mengenai nilai religi yang siswa telah ditanamkan. Hasil wawancara

menunjukkan semua siswa merasakan hal tersebut, dimana penanaman nilai religi diperoleh dari doa yang dilakukan sebelum dan sesudah pelajaran, nasehat guru, serta penekanan sikap jujur.

“Biasanya kita itu berdoa sebelum belajar dengan membaca al fatihah, kemudian kalau sudah selesai membaca hamdalah” ujar Yesi.

“Berdoa, kemudian jika mengerjakan harus jujur tidak tolah-toleh begitu” ujar Zaki.

Model pembelajaran *game based learning* dilakukan dengan berkelompok dimana siswa akan memilih teman-teman yang dekat dengan mereka. Guru dalam hal ini memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih kelompoknya masing-masing. Kebebasan tersebut guru berikan agar siswa merasa mereka bebas untuk berteman dengan siapapun.

“Kelompok ya lebih enak menentukan sendiri, soalnya nanti saya bebas untuk gabung teman-teman yang satu frekuensi dalam berteman saya memilih yang baik dan tidak sombong”. Ujar Nabila.

”Menentukan sendiri, dalam berteman ya bebas yang mau silahkan, saya tidak memilih semuanya dikelas juga berteman” Ujar Dhani.

Seluruh siswa menjawab jika dalam berkelompok mereka memilih untuk ditentukan sendiri. Namun pada pemilihan teman siswa perempuan cenderung memilih dibandingkan dengan siswa laki-laki. Siswa perempuan memiliki kategori dalam pertemanan mereka yakni yang sefrekuensi, baik dan cocok untuk berbicara. Siswa laki-laki cenderung tidak memilih dengan alasan semua siswa di kelas adalah teman.

Model pembelajaran *game based learning* memiliki aturan-aturan yang diterapkan siswa saat bermain, namun sayangnya peneliti melihat siswa laki-laki melanggar aturan dengan mencontek jawaban kelompok lain dan berbicara sendiri. Kondisi tersebut terjadi pada 2 orang siswa kelas VIII A. Sebagian besar

siswa mampu menaati aturan selama pembelajaran, ini membuktikan jika siswa memiliki pengendalian diri dan sikap disiplin yang baik.

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait bentuk partisipasi mereka dalam berkelompok sebagai wujud tanggung jawab yang mereka miliki untuk mencapai tujuan bermain yakni perolehan poin terbanyak. Seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan lembar jawaban, berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan siswa melakukan pembagian antar anggota kelompoknya dan setiap anggota mendapatkan bagiannya masing-masing. Hal ini menunjukkan sikap tanggung jawab setiap anggota kelompok.

“Iya kak, kalau dalam kelompok harus turut berpartisipasi semuanya, seperti saya kemarin mencari kata, kemudian ada teman saya satunya yang menjari materinya” ujar putri.

“Semuanya saya lakukan mau nulis, cari materi” ujar Adhim.

Partisipasi siswa dapat dikatakan sangat baik karena seluruh siswa menyadari tanggung jawabnya dalam berkelompok. Melalui interaksi setiap anggota kelompok akan lebih mudah untuk membangun sikap asertif sikap percaya diri siswa dalam memposisikan dirinya pada suatu kelompok. Sikap asertif ditunjukkan dengan bagaimana siswa berteman dengan mudah, kemampuan mengajak temannya dalam berpartisipasi secara sosial, inisiatif untuk memulai percakapan dalam kelompok, dapat menjadi pemimpin, dan mampu mengungkapkan keinginannya pada situasi tertentu.

Siswa mengungkapkan jika dalam mencari teman mereka cenderung mudah, namun beberapa siswa juga menunjukkan kesulitan saat berteman. Dari 10 siswa terdapat 7 siswa yang merasa mudah berteman dimana mereka lebih

suka memulai obrolan dan saling menyapa, 3 siswa memiliki kesulitan karena kurang bisa beradaptasi dan masih malu untuk memulai percakapan.

“Menurut saya kalau berteman itu sulit, kan kita harus bisa beradaptasi dulu dan saya anaknya sering takut kalau mau berkenalan gitu jadi ya susah” ujar Shafa.

“Mudah, ya karena saya tidak memilih teman. Kalau sama orang baru biasanya biar tidak canggung diajak ngobrol” ujar Yesi.

Asertif juga ditunjukkan siswa melalui tindakan yang mengajak untuk berpartisipasi dalam berkelompok dan inisiatif mereka dalam memulai percakapan. Siswa merasa malu saat dirinya memulai percakapan dalam sebuah kelompok namun mereka juga menyadari akan tututannya dalam berpartisipasi dan memulai percakapan.

“Kemarin itu ada 10 soal jadi langsung saya bagi-bagi ke ketiap anggota, biar mengerjakan semuanya” ujar Nayla.

“Dilihat dulu tugasnya bagaimana kemudian nanti kita ajak diskusi untuk menentukan pembagian tugas” ujar Rendi.

“Kalau semuanya diam ya saya berani memulai, soalnya kalau semuanya diam akan lama selesai” ujar Zaki.

“Jika anggotanya saya kenal itu saya berani memulai untuk bertanya, tapi kalau tidak kenal saya agak malu” ujar Nabila.

Mengenai rasa kepemimpinan, peneliti melihat sebagian siswa kurang percaya diri dan cenderung mengandalkan temannya yang lain. Sebesar 4 siswa merasa dirinya memiliki rasa kepemimpinan dan 6 siswa lainnya merasa kurang bisa untuk menjadi pemimpin.

“Sering si, dipilih anak-anak untuk memimpin kemudian nanti saya bagi sesuai kemampuannya masing-masing” ujar Yesi.

“Ga bisa kak, takut ada yang salah nanti mending yang lain saja, yang lebih pintar dari saya” ujar Fian.

Selanjutnya siswa juga telah mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang diinginkan dalam berkelompok. Siswa dapat memberi ungkapan berupa menanyakan materi, memberi saran, meminjam barang dan bertukar pendapat. Hasil menunjukkan bahwa siswa telah memiliki sikap asertif dengan ketercapaian pada indikator mencari teman. Mengajak untuk berpartisipasi, memulai percakapan, dan mengungkapkan keinginan. Namun, pada sikap kepemimpinan mereka cenderung kurang percaya diri dan lebih mengandalkan temannya yang lain.

Persaingan dan tantangan yang terdapat dalam game berupa kejelian dan kecepatan siswa menemukan kata, komunikasi dan interaksi kelompok yang terjalin dengan baik tentu akan membantu siswa segera menyelesaikan game. Saat ditanya mengenai tantangan yang mereka rasakan dalam game, seluruh siswa mengungkapkan dari sisi yang berbeda-beda.

“Tantangannya ya karena harus banyak mengumpulkan banyak point” ujar Shafa.

“Banyak-banyakkan point dengan kelompok lain, bingung juga karena soalnya banyak” ujar Zaki.

Setelah berjalannya game guru akan menentukan hasil dan memberi umpan balik kepada seluruh siswa. Umpan balik diberikan guru melalui ucapan dan gerak tubuh yang menunjukkan respon terhadap tindakan yang dilakukan siswa. Hasil dalam permainan berupa point yang masing-masing kelompok dapatkan. Guru menghimbau siswa agar tetap semangat dalam belajar, mampu menerima kekalahan dan turut memberikan selamat pada kelompok pemenang.

Berdasarkan hasil pemaparan data yang diperoleh peneliti melalui observasi maupun wawancara terkait kompetensi yang dimiliki siswa melalui

penerapan model pembelajaran game based learning, dapat dikatakan kompetensi sosial yang dimiliki siswa melalui penerapan game ini adalah kerjasama, saling menghargai, serta pengendalian diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Penerapan model pembelajaran game based learning dapat membangun interaksi antara siswa satu dengan yang lain, memberi kesan menyenangkan sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan.

2. Kendala Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning

Kegiatan pembelajaran memerlukan peran guru dan respon siswa agar dapat mengukur bagaimana ketercapaian kompetensi sosial yang penting dimiliki pada diri siswa. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda, bahkan pola penerimaan materi yang disampaikan guru juga berbeda. Hal inilah yang menjadikan timbulnya kendala guru maupun siswa membangun kompetensi sosial.

a. Guru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran game based learning adalah perbedaan karakteristik setiap siswa, sehingga guru perlu menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materinya dengan tetap memperhatikan kondisi tiap siswa melalui penerapan model tersebut. Apabila meninjau kembali guru juga terkendala pada fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Dimana seharusnya guru dapat menggunakan LCD agar mempermudah penampilan *word square*, karena penggunaan LCD tidak

memungkinkan maka guru membuat *word square* secara manual yang dikreasikan kembali dalam kertas karton.

”Apabila melihat fasilitas sekolah seperti LCD dan Lab itu disini ada, namun labnya kan hanya satu jadi harus bergantian. Kalau mau make lab ya harus dilihat dulu kosong apa tidak kadang kan juga dipakai sama anak MA, sebenarnya saya juga mau belajar melalui audio visual, namun sampai sekarang lab masih digunakan. Jika dibawa ke kelas itu di kelas delapan saluran listriknya mati, jadi ya susah juga”.

Kendala utama yang dihadapi guru adalah fasilitas yang kurang menunjang sehingga membuat guru terbatas dalam mengkreasikan pelajaran. Walaupun penerapan model pembelajaran *game based learning* melalui media *word square* dapat berjalan dengan baik dengan secara aktif melibatkan siswa, namun guru melihat kompetitif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini mampu menghambat pengembangan kompetensi sosial pada diri siswa.

“Pengerjaan *word square* kemarin itu menurut saya sudah berjalan dengan baik ya, dilihat dari pengembangan keseharian siswanya mulai dari mereka bekerjasama dalam kelompok. Tapi disini memang ada beberapa siswa yang kompetitif, mereka itu sukanya bekerjasama terus ya jalan bareng-bareng. Disuatu isi ya memang itu bagus tapi kalau di pelajaran kan ada buruknya itu, kadang jawabannya di oper-oper ya begitulah”.

Kompetitif dalam hal ini dimaksudkan dengan kerjasama siswa yang sangat tinggi mereka masih berpikir sama antara satu yang lain. Apabila dalam hubungan sosial tentu ini menjadi point yang bagus, namun di sekolah hal ini mengarah pada pengerjaan tugas siswa yang tidak ada kompetisi dan mudah ditiru dengan siswa lainnya.

Penerapan model pembelajaran *game based learning* terdiri atas lima fase yakni pemberian aturan, penyampaian tujuan, membangun interaksi, merencanakan persaingan dan tantangan, serta hasil dan umpan balik. Peneliti menemukan terdapat kendala yang guru hadapi dalam penerapan model

pembelajaran *game based learning* yang terdapat pada fase membangun interaksi.

“Saat interaksi disini saya meninjau kegiatan siswa pada awal hingga akhir permainan. Saya melihat anak-anak sangat berantusias sekali, sampai kadang saya kewalahan untuk mengkondisikan mereka. Soalnya kan takut juga jika mengganggu kelas-kelas yang lain. Jadi sempat itu saya kasih teguran jangan berdiri, hanya yang belum yang boleh angkat tangan, dan lain-lain. Supaya disini mereka lebih tertata lagi bermainnya.”

Kondisi siswa yang sangat antusias membuat guru kewalahan untuk mengkondisikan kegiatan belajar dan bermain. Hal ini membuat guru segera melakukan tindakan untuk memberikan aturan-aturan baru agar setiap siswa mampu kembali bermain dengan baik

Disamping itu, Pada fase persaingan dan tantangan guru juga mengalami kendala terkait penerapan game yang membutuhkan waktu lebih lama jika dibandingkan model pembelajaran lainnya.

“Untuk membuat persaingan itu kita kan membutuhkan kreativitas yang menyesuaikan kondisi siswanya juga, karena saya membuat pembelajaran dengan point yang saya jadikan kendalanya itu waktunya, soalnya kan dalam pembelajaran kita juga harus menyampaikan dan mengerahkan belum lagi dengan persaingan yang tidak semua anak bisa kita arahkan dengan mudah dan itu membutuhkan waktu yang lama. Jadi saya pakai dua pertemuan biar penerapan gamenya itu lebih maksimal.”

“Pertemuan pertama kita kasih soal, kita jelaskan dan di pertemuan kedua kita mulai lihat aksinya melalui persaingan point itu tadi.”

Guru mengungkapkan jika game tidak bisa dilakukan dalam sekali pertemuan karena pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru mengambil dua kali pertemuan. Kondisi ini juga menyebabkan model pembelajaran *game based learning* jarang untuk diterapkan.

b. Siswa

Kendala yang dihadapi siswa adalah dimana mereka kurang untuk memperoleh materi yang disampaikan dengan bervariasi media sehingga sudah terbiasa dengan pembelajaran melalui metode ceramah. Bagi beberapa siswa mereka lebih menyukai metode ceramah dengan jawaban lebih suka mendengarkan, namun bila ditanya ke pemahamannya terhadap materi mereka lebih memilih penerapan word square. Kurangnya sikap kompetitif pada siswa juga menyebabkan siswa terkesan meremehkan tugas-tugas yang didapatnya. Hal ini juga akan terbawa pada bagaimana cara siswa menyikapi permasalahan-permasalahan sosial di lingkungan mereka.

Sebagaimana yang telah dipaparkan guru, bahwa pada kelas VIII guru jarang menerapkan model pembelajaran game based learning. Karakteristik siswa kelas VIII lebih cocok untuk menggunakan model pembelajaran ceramah atau yang berpusat pada guru dengan guru secara aktif menunjuk dan mengendalikan siswanya dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dua anak memilih untuk tetap menggunakan model ceramah seperti biasanya dengan alasan mereka lebih sering mendengarkan.

Saat meneliti mengajukan pertanyaan terkait cara mereka menghadapi perbedaan pendapat dalam sebuah kelompok, sebagian besar menjawab membiarkannya atau diam saja dan terdapat satu anak yang bersih keras untuk mempertahankan pendapatnya. Hal ini membuktikan sikap acuh siswa terhadap lingkungannya karena kurang kompetitifnya pelaksanaan pembelajaran di lingkungan mereka. Peneliti menanyakan tanggapan siswa terhadap teman mereka yang melanggar aturan dalam permainan.

“Cukup didiamkan saja, takut salah saya” ujar Adhim.

“Saya beri tahu ya saya tegur, apalagi kalau tindakan itu mengganggu saya” ujar Nayla.

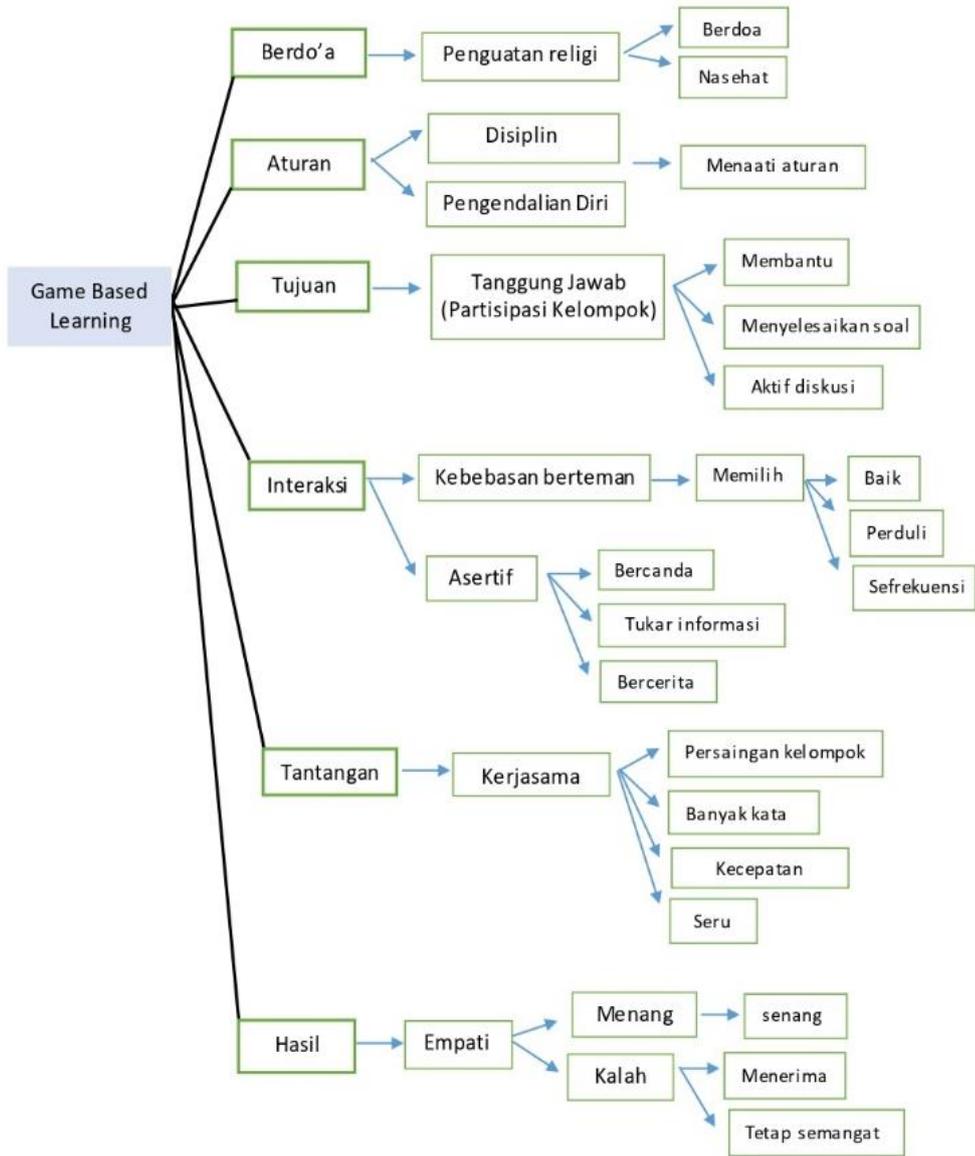
Kondisi ini menunjukkan adanya siswa sudah mengetahui sikap yang boleh dilakukan dan sikap yang melanggar. Pelanggaran aturan memiliki pandangan negatif dan tentu saja hal tersebut dapat menghambat perkembangan kompetensi sosial pada diri siswa.

Peneliti melihat bahwa beberapa siswa bersikap pasif saat berkelompok, mereka terlalu diam dan hanya mengendalkan salah satu temannya yang lebih unggul. Koondisi seperti ini tentu dapat menghambat kompetensi dan pemahaman mereka terkait dengan materi disampaikan. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran *game based learning* ini lebih mendukung jika diterapkan pada siswa-siswa yang memiliki keaktifan yang baik. Pada siswa yang memiliki kepribadian diam atau pasif, model pembelajaran ini bisa saja melatih mereka namun secara meteri meteka akan tertinggal dengan teman-temannya yang lain. Sehingga dibutuhkan peran guru sebagai pembimbing untuk membantu siswanya mencapai pengentahuan dan kemampuan yang optimal.

C. Visualisasi Hasil Penelitian

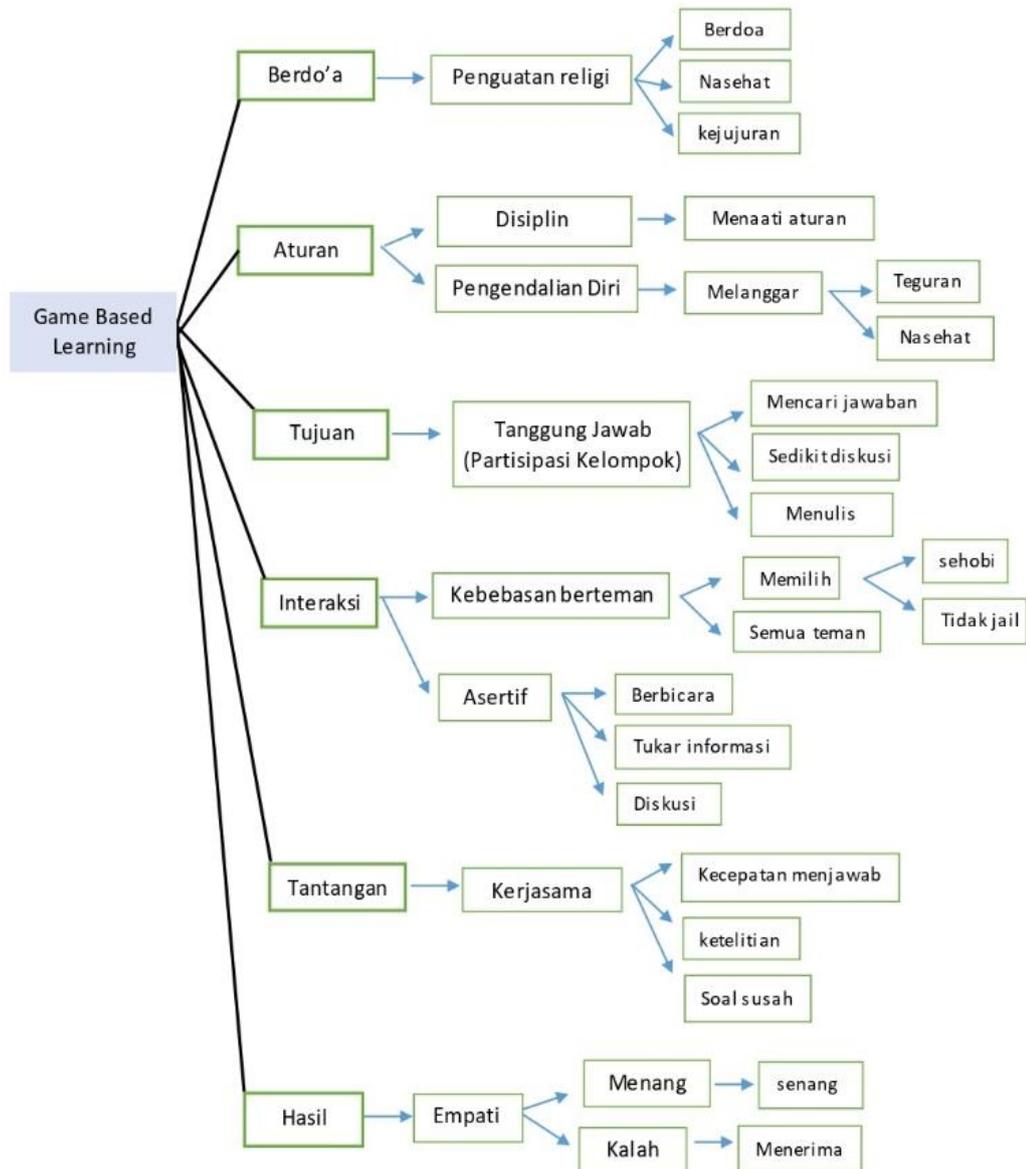
1. Kompetensi Sosial Siswa Perempuan

Gambar 4.1 Visualisasi Kompetensi Siswa Perempuan



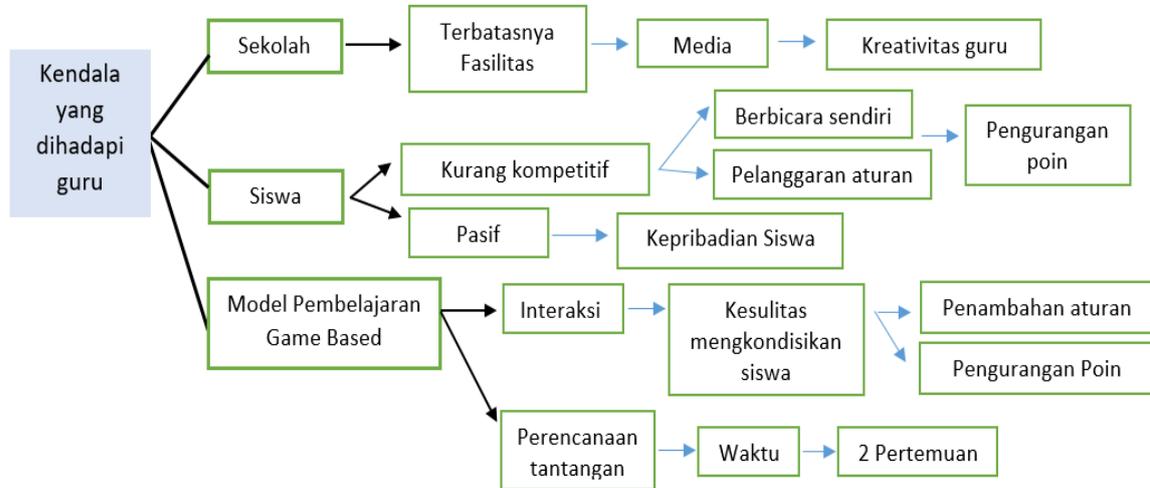
2. Kompetensi Sosial Siswa Laki-Laki

Gambar 4.2 Visualisasi Kompetensi Siswa Laki-Laki



3. Kendala Guru Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa

Gambar 4.4 Kendala yang dihadapi guru



D. Temuan Baru

Pada pelaksanaan model pembelajaran game based learning peneliti menemukan permasalahan baru yakni sikap siswa yang kurang kompetitif. Hal tersebut terbukti ketika sedang mengerjakan lembar soal terdapat siswa yang dengan mudahnya mengoper jawaban milik kelompoknya pada kelompok yang lain. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa salah satu permasalahan yang ada memang kompetitifnya siswa, siswa pada kelas VIII terkenal dengan kekompakan mereka hal inilah yang menjadi penyebab terdapat beberapa siswa yang kurang kompetitif.

Kegiatan siswa dalam pelaksanaan game yang telah dirancang berdasarkan sintaks model pembelajaran *game based learning* telah sesuai dan mampu mencapai seluruh aspek kompetensi sosial. Peneliti meninjau aspek kompetensi menurut Smart & Sanson yang terdiri atas asertif, kooperatif/kerjasama, tanggung jawab, pengendalian diri dan empati. Pada penerapannya peneliti menemukan

aspek-aspek lain yang guru tanamkan dan menjadi temuan baru pada penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Penanaman Religi

Penanaman religi dilakukan guru setiap kegiatan pembelajaran dengan melakukan doa bersama sebelum dan sesudah belajar di kelas. Saat menjalani aktivitas dalam belajar guru juga menguatkan sikap siswa secara spiritual dengan memberikan penanaman nilai-nilai keagamaan pada siswa. Hal ini berdasar pada visi dan budaya pada madrasah dengan tujuan membentuk dan membiasakan kultur perilaku-perilaku islami.

2. Kebebasan berteman

Kebebasan berteman diberikan saat penentuan kelompok, dimana guru menyerahkan sepenuhnya penentuan tersebut kepada siswa. Tindakan ini guru lakukan agar siswa merasa mendapat kebebasan bagi mereka untuk berteman dengan siapapun.

3. Disiplin

Disiplin merupakan suatu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.⁴⁴ Semua siswa secara disiplin harus menyiapkan buku IPS saat pembelajaran akan dimulai, setiap meja akan guru periksa. Game juga dilakukan dengan aturan-aturan yang membuat siswa lebih tertib dan terarah dalam menjalankan aturan tersebut. Begitu pula saat pengumpulan lembar soal, siswa harus mengumpulkan sesuai tenggat waktu yang guru berikan.

⁴⁴ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama."

BAB V

PEMBAHASAN

A. Peran Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning

Penelitian ini berfokus pada keberadaan peran guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam membangun kompetensi sosial siswanya melalui penerapan model pembelajaran *game based learning*. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti melihat terdapat siswa-siswa yang cenderung pasif dalam kesehariannya di kelas dan terdapat kubu yang memisahkan siswa perempuan dengan siswa laki-laki. Menyikapi hal tersebut maka dibutuhkan peran guru yang mampu membangkitkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana baru yang kooperatif selama berjalannya pembelajaran. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa *game based learning* dapat melibatkan kompetisi, keterlibatan dan penghargaan langsung, *game* juga dianggap berkaitan dengan dua teori utama dalam pendidikan yakni konstruktivis dan kognitif. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa belajar melalui permainan dapat meningkatkan penguasaan konten, keterampilan sosial dan keterampilan berpikir yang tinggi.⁴⁵ Prensky juga mengungkapkan bahwa kekuatan yang terdapat dalam sebuah permainan adalah bentuk kesenangan dan elemen struktural utama permainan. Elemen tersebut adalah Aturan, tujuan dan sasaran, hasil dan umpan balik, persaingan/tantangan, interaksi

⁴⁵ Juliet Patrice and Ed D Pinder, "Exploring the Effects of Game Based Learning in Trinidad and Tobago's Primary Schools: An Examination of In-Service Teachers' Perspectives," *University of the West Indies (UWI) Faculty of Humanities & Education*, 2016, <http://study.com/academy/lesson/game-based-learning-definition-and-examples.html>.

dan representasi.⁴⁶ Selanjutnya peneliti mengambil peran guru dalam pelaksanaan observasi diamati melalui 5 fase dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* yakni menyampaikan aturan permainan, penyampaian tujuan dan sasaran permainan, membangun interaksi siswa saat bermain, adanya persaingan dan tantangan dalam permainan, serta pemberian hasil dan umpan balik.

Membangun kompetensi sosial merupakan bagian penting yang dibutuhkan siswa, kompetensi sosial dapat menjadi langkah awal bagi siswa mencapai keberhasilan dalam melakukan interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Sebuah artikel tentang meningkatkan kompetensi sosial melalui permainan tradisional menunjukkan bahwa permainan yang diberikan pada saat jam pelajaran mampu mengasah aspek-aspek kompetensi sosial yang meliputi interaksi sosial, ekspresi emosi, konsep diri, tanggung jawab dan kemampuan pemecahan masalah.⁴⁷ Membangun kompetensi sosial pada diri remaja merupakan sesuatu yang diperlukan. Penelitian yang dilakukan oleh Smart & Sanson menunjukkan aspek kompetensi sosial yang ditinjau melalui 5 indikator diantaranya asertif, pengendalian diri, kerjasama, tanggung jawab dan empati.⁴⁸ Aspek inilah yang peneliti kaji untuk mengukur tingkat kompetensi sosial siswa kelas VIII di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Guru merupakan faktor penting tercapainya keberhasilan seorang siswa dalam menerapkan dan memahami kajian ilmu sosial dan kualitas pembelajaran sosial. Seorang guru yang memiliki kinerja mengajar yang baik akan mampu

⁴⁶ Marc. Prensky, "Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging," *Scientist*, 2001, 1–31, [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky(2001).pdf).

⁴⁷ Murfiah Dewi Wulandari, "Meningkatkan Kompetensi Sosial Melalui Permainan Tradisional," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

⁴⁸ Diana Smart and Ann Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents," *Australian Institute of Family Studies*, no. 64 (2003).

meningkatkan kualitas pelajaran yang mereka sampaikan. Peran guru tidak terlepas dari aktivitas pembelajaran, yang mana guru harus terampil dalam pemanfaatan media dan membimbing siswa untuk memiliki semangat belajar sehingga mudah untuk memahami materi yang disampaikan.⁴⁹ Bu Nailul selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu guru muda yang terdapat di MTs Bahrul Ulum. Beliau dinilai sebagai sosok yang aktif dan ramah di lingkungannya. Pada pembelajaran IPS beliau memegang seluruh kelas VII, VIII dan IX. Pelaksanaan pembelajaran juga telah dikembangkan dengan menyesuaikan pada karakteristik siswanya. Menurutnya, kelas VII menjadi masa pengenalan sehingga lebih tepat menggunakan pembelajaran dengan model ceramah, kelas VIII cenderung memiliki karakter yang beragam sehingga guru selalu memberi penawaran pada siswa mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan, sedangkan pada kelas IX siswa lebih menyukai pembelajaran dengan diskusi.

Peran guru dalam pembelajaran IPS adalah dimana guru mencangkup aspek perencanaan, pelaksana, evaluator dan pembimbing.⁵⁰ Bu Nailul selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah melaksanakan perannya sebagai plenner dengan merencanakan model pembelajaran *game based learning* melalui penerapan media yang sesuai. Sebagai pelaksana guru telah menciptakan suasana belajar yang mampu membangun kompetensi sosial pada diri siswa dengan perannya sebagai fasilitator. Kemudian sebagai evaluator, guru memberikan evaluasi berdasarkan hasil penilaian lembar soal dan penilaian terhadap aktivitas siswa dalam

⁴⁹ Amalia Sari, Tri Joko Raharjo, and Cahyo Budi Utomo, "Learning Relevance IPS against Student Social Interaction in Multicultural Scope on Junior High School Remaja Parakan," *Journal of Educational Social Studies* 6, no. 2 (2017): 135–42, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/18035>.

⁵⁰ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, (Jakarta:MerC Publishing, 2016). Hlm 8.

berkelompok. Terakhir sebagai pembimbing dimana seorang guru memberikan bimbingan bagi seluruh siswanya yang dalam hal ini terlihat pada siswa-siswa yang mengalami permasalahan di kelas, seperti siswa yang cenderung pasif dimana guru melakukan pendekatan secara personal.

Guru membutuhkan keterampilan mengajar dalam pengelolaan kelas, dimana keterampilan mengajar tercermin melalui strategi dan model pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Sebagai seorang fasilitator guru juga dituntut sekreatif mungkin untuk dapat merangkai media dan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswanya. Pada pembelajaran IPS guru menggunakan model pembelajaran *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Permainan dalam hal ini merupakan permainan yang bukan hanya sekedar untuk menghibur siswa, namun juga memiliki unsur edukatif.⁵¹ Game dapat memfasilitasi pembelajaran dengan membina aspek kognitif, afektif, perilaku dan keterlibatan sosial.⁵² Pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* dapat membangun aspek kognitif dengan meninjau kemampuan berpikir siswa terkait pemahaman materi yang telah disampaikan. Menurut data wawancara yang telah didapatkan sebagian besar siswa dapat mudah memahami materi dengan adanya pembelajaran melalui game. Pada aspek afektif yang berarti terkait nilai dan sikap siswa ditunjukkan oleh partisipasi dan kerjasama yang dilakukan siswa melalui pembelajaran dengan game. Pada aspek perilaku dan keterlibatan sosial dimana

⁵¹ Ananda Wini Rosarian and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [*Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method*]," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2020): 146, <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.

⁵² Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83, <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.

pelaksanaan game dapat membangun interaksi sosial siswa secara aktif berkomunikasi dengan siswa yang lain.

Peneliti melakukan pengamatan berdasarkan perbedaan gender atau jenis kelamin, dimana terdapat siswa perempuan dan laki-laki. Pengkategorian ini ditinjau berdasarkan permasalahan dikelas yang mana terdapat kubu antar siswa perempuan dan laki-laki. Sehingga kondisi tersebut dapat berpotensi pada perbedaan kompetensi sosial antar keduanya. Penelitian menunjukkan bahwa secara khusus selama masa kanak-kanak tengah telah ditemukan perbedaan gender yang cukup kuat dalam pemahaman sosial yang mendukung anak perempuan. Anak perempuan cenderung mengembangkan keterampilan pemrosesan informasi lebih cepat daripada anak laki-laki.⁵³ Hal ini membuat dapat memiliki kemampuan untuk menafsirkan dan belajar interaksi lebih awal daripada anak laki-laki. Smart & Sanson juga mengungkapkan terdapat perbedaan tingkat kompetensi sosial diantara remaja perempuan dan laki-laki.⁵⁴ Penelitian-penelitian tersebut memperkuat peneliti untuk meninjau kompetensi sosial berdasarkan kategori gender, dimana terdapat siswa laki-laki dan perempuan.

Game dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni hari senin (20 Maret 2022) dan rabu (22 Maret 2022). Guru menggunakan *word square* sebagai pembelajaran berbasis game yang dilaksanakan di kelas VIII pada materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia. Media yang digunakan guru adalah lembar kerja *word square* dan salinan *word square* dalam gambar yang lebih besar sebagai media dalam pelaksanaan game. *Word square* menjadi game yang dipilih guru karena game ini

⁵³ Andrea M. Spruijt et al., "Linking Parenting and Social Competence in School-Aged Boys and Girls: Differential Socialization, Diathesis-Stress, or Differential Susceptibility?," *Frontiers in Psychology* 9, no. JAN (2019): 1–16, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02789>.

⁵⁴ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

menekankan pada ketelitian dan kerjasama kelompok dalam penyelesaiannya, disamping itu kelompok akan merasa senang ketika berhasil menemukan kata yang sesuai pada lembar *word square*. Kegiatan pembelajaran sebagaimana yang tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri atas pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Terdapat pula beberapa fase dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* sebagaimana uraian berikut.

1. Aturan Permainan

Pada fase pemberian aturan guru berperan sebagai planner atau perencana yang kemudian mampu membangun kompetensi pengendalian diri dan sikap disiplin. Sebagai perencana guru merancang kegiatan apa yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pemberian aturan dalam permainan menjadi bentuk peran guru sebagai perencana yang melihat kondisi keseharian siswanya dan kemudian dibuat dalam sebuah aturan. Aturan menjadikan kondisi permainan tetap berada dalam batasannya dan membuat segalanya menjadi adil. Sebuah penelitian mengungkapkan pandangannya terhadap aturan, dimana ketika seseorang bermain game mereka akan terhibur dan mampu berpartisipasi secara aktif. Game ditempatkan pada sebuah dunia yang diatur melalui aturan. Aturan akan menentukan tindakan seorang pemain atas boleh tidaknya dilakukan dalam memainkan sebuah game.⁵⁵ Sebagai awal sebelum dimulainya game guru akan membacakan aturan yang harus dipatuhi siswa selama berjalannya permainan. Aturan yang diberikan guru antara lain, siswa membentuk

⁵⁵ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah," *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)* 5, no. 3 (2011): 1–4.

kelompoknya sendiri dalam waktu 15 detik yang berisikan 3-4 anggota, siswa mengerjakan lembar soal dengan jujur, selama pengerjaan dimulai siswa hanya boleh berada di kelompoknya, tidak boleh melakukan kecurangan dalam game, guru akan menunjuk berdasarkan kelompok yang lebih cepat mengangkat tangan, serta siswa yang melanggar akan diberikan pengurangan 5 point.

Peneliti lain juga mengungkapkan dalam proses bermain terdapat aturan-aturan yang ditaati oleh setiap pemain, saat terdapat pemain yang melanggar aturan tersebut maka mereka akan mendapat sanksi sosial dari temannya.⁵⁶ Pernyataan dari penelitian-penelitian sebelumnya ini sesuai dengan kondisi yang dialami peneliti saat di lapangan. Hadirnya aturan membuat siswa dengan patuh menaati peraturan tersebut selama berjalannya game. Namun, kondisi tersebut tidak terjadi pada keseluruhan siswa. Peneliti melihat terdapat beberapa kecurangan dan kegaduhan di kelas saat game dimulai. Meninjau kondisi tersebut beberapa siswa mengungkapkan merasa emosi dan kurang menyukai teman-temannya yang sering melanggar peraturan. Hal ini menunjukkan adanya sanksi sosial terhadap pemain yang melanggar aturan permainan disamping diberlakukannya pengurangan point.

Aturan membuat siswa mampu menanamkan aspek pengendalian diri dalam kompetensi sosial mereka. Pengendalian diri merupakan sebuah sikap yang dimiliki siswa dalam mengontrol dirinya dalam berjalannya

⁵⁶ Purwaka Hadi, Abdullah Sinring, and Farida Aryani, "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP," *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2018): 32, <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>.

game sehingga peraturan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengendalian diri perlu dimiliki siswa dari sebelum sampai dengan permainan selesai dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Han & Kemple mengungkapkan :

*“Part of a teacher's role in strengthening social competence is to help children constructively channel and manage their feelings and impulses”.*⁵⁷

Bagian dari peran guru Peran guru dalam memperkuat kompetensi sosial adalah membantu anak secara konstruktif menyalurkan dan mengelola perasaan dan impuls mereka. Pengendalian diri diwujudkan dengan bagaimana siswa mampu mengendalikan egonya sendiri agar tidak melanggar aturan dan melakukan kecurangan saat permainan dimulai. Peran guru dalam hal ini adalah dengan turut memberi pengertian kepada siswa mengenai aturan yang terdapat pada game sehingga siswa memiliki kontrol diri baik dalam pelaksanaannya.

Selain dapat menguatkan pengendalian diri, aturan juga dapat menjadikan siswa lebih disiplin dengan mematuhi aturan yang ada. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa sikap disiplin adalah wujud pengendalian diri, penelitian tersebut mencontohkan seorang pimpinan yang senang ketika ucapannya didengarkan dan pegawai harus realistis mengetahui posisinya yang harus mendengarkan perkataan dari pimpinan. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa disiplin perlu dibuktikan berupa sikap

⁵⁷ Heejeong Sophia Han and Kristen Mary Kemple, “Components of Social Competence and Strategies of Support: Considering What to Teach and How,” *Early Childhood Education Journal* 34, no. 3 (2006): 241–46, <https://doi.org/10.1007/s10643-006-0139-2>.

dan perilaku dengan menjadi kepribadian yang taat akan aturan/perintah.⁵⁸ Sikap siswa yang mampu mengendalikan dirinya untuk mematuhi peraturan permainan dapat membangun sikap disiplin berupa adanya sikap dan perilaku yang tidak melanggar aturan tersebut. Guru akan memberikan sanksi kepada mereka yang melanggar aturan, sanksi ditentukan berdasarkan berat atau ringannya pelanggaran yang dilakukan siswa. Pada pelanggaran ringan guru hanya akan memberi teguran halus, namun jika pelanggaran yang dilakukan berat dan sering dilakukan maka siswa akan memperoleh pengurangan point. Secara garis besar peneliti menilai siswa dapat mengendalikan diri yang dibuktikan dengan tidak ada kericuhan dalam berdiskusi maupun saat dimulainya permainan, dimana mereka berhasil mengendalikan dirinya dari awal hingga berakhirnya pembelajaran.

Pada saat pemberian aturan siswa perempuan cenderung lebih menaati dibandingkan siswa laki-laki. Terdapat dua siswa laki-laki yang melanggar aturan permainan dengan pelanggaran berupa mencontek kelompok yang lain. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan bahwa remaja perempuan memiliki sifat yang patuh dan menerima aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga dan masyarakat. Remaja laki-laki cenderung lebih bebas dan berani menentang segala peraturan yang telah diberikan keluarga maupun lingkungannya.⁵⁹ Penerimaan aturan siswa perempuan lebih baik daripada siswa laki-laki, sehingga pada pengendalian diri dan

⁵⁸ Dede Suleman, "Disiplin: Sikap Dan Perilaku Taat," *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION : Economic, Accounting, Management and Business* 3, no. 1 (2020): 11–20, <https://doi.org/10.37481/sjr.v3i1.111>.

⁵⁹ Rinanda Wardani and Apolo, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Penyesuaian Sosial Remaja," *Widya Warta*, no. 01 (2010): 10–22.

sikap disiplin perempuan juga lebih dapat menyesuaikan dan menunjukkan perilaku yang baik.

2. Tujuan dan Sasaran Permainan

Pada pelaksanaan tujuan dan sasaran guru menjalankan perannya sebagai seorang pembimbing sehingga mampu membangun perilaku siswa yang bertanggung jawab. Guru memberikan siswa arahan dan memotivasi sehingga mencapai tujuan dari model pembelajaran. Peran guru. Tahap selanjutnya dalam pembelajaran *game based learning* adalah penyampaian tujuan dan sasaran. Melalui aturan yang telah dirancang guru dapat mengarahkan siswanya untuk mencapai tujuan dalam suatu permainan. Menurut Prensky tujuan atau sasaran dalam sebuah permainan adalah pembeda permainan tersebut dengan permainan lainnya. Tujuan penting dimiliki dalam permainan agar pemainnya dapat berorientasi mencapai tujuan sebagai motivasi untuk memenangkan permainan.⁶⁰ Berbagai jenis peraturan akan membantu pemain mencapai tujuan permainan.⁶¹ Pelaksanaan permainan melalui *word square* memiliki sasaran agar siswa dapat dengan teliti menyelesaikan lembar soal, kemudian secara aktif dan tanggap mampu mengumpulkan point-point atas instruksi yang telah guru sampaikan. Penyampaian tujuan dan sasaran yang jelas dapat meningkatkan motivasi siswa selama permainan berlangsung. Hal ini peneliti diamati langsung oleh peneliti pada saat pertemuan kedua yang melihat keantusiasan siswa dalam berebut point agar mereka mampu mencapai target dengan perolehan poin terbanyak dan memenangkan permainan.

⁶⁰ Marc. Prensky, "Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging."

⁶¹ M. Pivec, O. Dziabenko, and I. Schinnerl, "Aspects of Game-Based Learning," 2003.

Terdapat penelitian yang mengungkapkan bahwa sosok yang membantu siswa mengemban tanggung jawab sosial berarti guru telah memberikan kekuasaan terhadap siswa dalam pengambilan keputusan. Terdapat beberapa indikator tanggung jawab dalam penelitian tersebut antara lain yaitu menerima konsekuensi dari setiap tindakan dan keputusan yang dilakukan, melaksanakan tugas dengan baik, tidak menyalahkan orang lain dan konsekuen pada perkataan.⁶² Kegiatan siswa dalam usahanya mencapai tujuan mampu membangun kompetensi sosial berupa sikap tanggung jawab yang dimiliki setiap anggota kelompok. Tujuan dan sasaran yang telah disampaikan oleh guru membuat siswa dapat menempatkan perannya masing-masing dalam kelompok untuk memenangkan permainan.

Seluruh siswa turut bertanggung jawab dengan menunjukkan kewajibannya sebagai anggota kelompok, siswa memiliki tugas dalam kelompoknya masing-masing baik itu berupa mencari jawaban, mencari kata, dan mencari materi. Bu Nailul mengungkapkan bahwa dalam permainan setiap siswa harus memiliki perannya masing-masing dalam satu kelompok yang kemudian dipertanggungjawabkan atau dilaporkan ke guru. Melalui tanggung jawab guru dapat mengukur bagaimana individu dapat menyelesaikan dan menjalankan aktivitasnya dengan baik. Agar dapat mencapai sasaran permainan siswa harus melaksanakan tanggung jawabnya, dalam hal ini guru dapat membantu siswa mengemban tanggung jawab dengan memberikan kekuasaan terhadap siswa dalam pengambilan

⁶² Edy. Mukminan Surahman, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2017): 25–27, <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>.

keputusan atas apa yang mereka lakukan. Pengembangan tanggung jawab juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, dimana guru perlu membangun tim dan menciptakan suasana yang saling mendukung saat kegiatan pembelajaran.

Tanggung jawab yang dimiliki siswa laki-laki dan perempuan memiliki hasil yang sama, dimana seluruh siswa menyadari akan partisipasi mereka masing-masing sebagai anggota kelompok yang baik. Kesadaran yang sama antar siswa laki-laki dan perempuan dapat disebabkan oleh perkembangan yang sesuai dengan budaya ataupun kesempatan dari suatu keadaan.⁶³ Rasa tanggung jawab siswa pada saat pembelajaran melalui game terbangun karena penekanan dan kesempatan yang diberikan guru kepada siswanya untuk melakukan pembelajaran dengan optimal. Guru akan menghampiri setiap kelompok untuk meninjau sejauhmana pemahaman kelompok terhadap intruksi dan materi yang disajikan.

3. Interaksi Siswa

Peran guru pada tahap interaksi siswa adalah sebagai pembimbing yang mampu membangun sikap asertif dan kebebasan berteman pada diri siswa. Sebelumnya pada tahap aturan siswa telah terbagi menjadi beberapa kelompok, melalui kelompok inilah siswa mulai terjadinya interaksi antara satu dengan yang lain dalam sebuah tim. Interaksi akan membangun kesan menyenangkan selama berjalannya game yang dilakukan dengan bersama-

⁶³ Anisa Mei Pratiwi, Adelina Hasyim, and Yunisca Nurmalisa, "Studi Komperatuf Tingkat Kesadaran Siswa Laki-Laki Dengan Siswa Perempuan Terhadap Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Di Kelas VII MTs Daarul Huffazh Pesawaran Tahun Pelajaran 2012/2013.," *Jurnal Pendidikan*, 2014, 1-13.

sama.⁶⁴ Pada tahap ini guru membangun interaksi pada siswa dengan membimbing berjalannya permainan sekaligus memberi kepercayaan pada siswa untuk menentukan kelompoknya sendiri serta memberikan media berupa lembar soal *word square* pada setiap kelompok. Setiap anggota tanpa sadar melakukan interaksi dengan turut bertukar informasi dan diskusi dalam penyelesaian lembar soal. Guru juga menambahkan bahwa interaksi dilakukan oleh setiap anggota kelompok dengan saling meminjamkan barang dan bertukar pendapat antara siswa satu dengan yang lain. Kegiatan setiap kelompok juga tidak terlepas dari pengawasan guru melalui pendekatan pada setiap anggotanya.

Sebelumnya dalam membuat kelompok guru menyerahkan sepenuhnya kepada siswa dengan tetap pada pengawasan guru siswa dengan bebas dapat menentukan anggota kelompoknya sendiri. Tindakan guru tersebut bertujuan agar siswa merasakan adanya kebebasan dalam berteman dengan siapapun. Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa gaya kelekatan pada teman sebaya dapat menghasilkan kompetensi sosial yang tinggi, remaja dengan gaya kelekatan aman akan memiliki komunikasi yang baik dan dapat memposisikan dirinya sehingga lebih mudah untuk berbaur di setiap situasi dan kondisi.⁶⁵ Melalui kebebasan dalam menentukan kelompok siswa akan secara spontan memilih anggota berupa teman-teman yang dekat dengan mereka. Wawancara penelitian menunjukkan bahwa dalam berteman siswa di kelas VIII akan memilih teman yang baik, peduli,

⁶⁴ Marc. Prensky, "Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging."

⁶⁵ Fuziah Putri Pebrianingsih, "Perbedaan Kompetensi Sosial Remaja Ditinjau Dari Gaya Kelekatan Dengan Teman Sebaya" (Universitas Muhammadiyah Malang, 2016).

tidak jail dan mampu bertukar pikiran. Kebebasan berteman mampu membuat siswa lebih nyaman berada dalam kelompoknya dengan tidak merasa asing sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

Kebebasan berteman yang terdapat pada siswa perempuan dan siswa laki-laki memiliki taraf yang berbeda. Penelitian menunjukkan perempuan lebih senang untuk menciptakan hubungan erat dengan teman sebayanya daripada laki-laki.⁶⁶ Siswa perempuan merasa pemilihan teman penting untuk dilakukan agar mereka dapat menemukan teman yang sefrekuensi, peduli dan nyaman. Sebaliknya beberapa siswa laki-laki merasa bebas akan lingkup peremanan mereka dengan pandangan semua adalah teman, walaupun begitu terdapat pula siswa yang memilih teman mereka dengan kategori memiliki hobi yang sama dan tidak jail atau dapat dikatakan memiliki perilaku yang baik.

Kegiatan dalam membangun interaksi pada diri siswa melalui model pembelajaran game based learning dapat menumbuhkan kompetensi sosial berupa aspek asertif. Asertif merupakan kemampuan pada diri seorang remaja dimana mereka menampilkan situasi yang diharapkan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, salah satunya terdapat sikap asertif berupa interaksi dan komunikasi yang positif selama berjalannya permainan.⁶⁷ Sebagaimana yang ditemukan peneliti melalui interaksi yang baik siswa

⁶⁶ Wardani and Apolo, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Penyesuaian Sosial Remaja."

⁶⁷ Hadi, Sinring, and Aryani, "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP."

dapat menunjukkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi dan menanyakan informasi kepada orang lain dengan baik. Hal ini didukung dengan kondisi mereka yang bebas untuk menentukan kelompok, sehingga siswa akan lebih mengenal anggota-anggota kelompoknya dan mampu mengendalikan sikap asertif mereka dengan baik.

Penanaman sikap asertif yang dilakukan pada diri siswa adalah dengan memberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru maupun teman sebayanya, namun jika siswa tidak memanfaatkan kesempatan tersebut maka guru akan mengambil tindakan dengan memberikan pertanyaan tentang materi maupun keadaan kelas kepada siswa secara acak. Menurut guru, tidak semua siswa di kelasnya merupakan siswa yang aktif sehingga dibutuhkan pendekatan tersendiri untuk membangun komunikasi dengan siswa tersebut. Pemberian pertanyaan secara acak menjadi solusi yang guru lakukan agar siswa-siswa yang cenderung pendiam terbiasa untuk berbicara dan lebih percaya diri dalam kesehariannya.

Anak perempuan akan mampu untuk mengembangkan keterampilan dalam proses informasi lebih cepat daripada anak laki-laki, sehingga pada usia lebih awal mereka telah mampu menafsirkan dan belajar terhadap interaksi sosial. Perempuan akan menonjolkan sikap sosialnya dengan orang yang dianggap dekat dengannya, sedangkan laki-laki bersikap egosentrisme.⁶⁸ Pada proses interaksi di dalam kelas, peneliti melihat bahwa baik siswa perempuan maupun laki-laki memiliki pola interaksi sesuai

⁶⁸ Spruijt et al., "Linking Parenting and Social Competence in School-Aged Boys and Girls: Differential Socialization, Diathesis-Stress, or Differential Susceptibility?"

kebutuhannya masing-masing. Siswa perempuan akan berantusias untuk menjalin interaksi dengan berbicara hal-hal lain diluar konteks materi, sedangkan siswa laki-laki lebih terfokus pada ketercapaian kelompoknya. Dapat dikatakan bahwa baik siswa laki-laki maupun perempuan telah mampu melakukan interaksi secara asertif pada diri mereka dengan baik.

4. Pemberian Tantangan dan Persaingan

Peran guru dalam pelaksanaan persaingan dan tantangan adalah sebagai pelaksana atau organizer yang mampu membangun sikap kerjasama siswa dalam berkelompok. Bagian paling menarik dalam berjalannya game adalah persaingan dan tantangan. Sebuah game akan menarik untuk dimainkan ketika didalamnya terdapat sebuah tantangan maupun persaingan yang memacu adrenalin untuk para pemainnya sehingga menghadirkan kreativitas dan semangat dalam memainkannya.⁶⁹ Peneliti melihat terdapat beberapa tantangan yang guru berikan selama kegiatan pembelajaran. Aturan yang sebelumnya telah guru rancang dapat dilaksanakan saat adanya suatu tantangan, melalui aturan siswa akan lebih terarah dan dapat menjalankan game dengan optimal Guru sebagai seorang *organizer* dalam berjalannya permainan menjalankan aturan yang sebelumnya telah dirancang. Lembar soal yang disediakan guru memberikan tantangan dengan syarat guru akan memberikan lembar soal tersebut pada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan. Tantangan selanjutnya adalah ketika siswa harus menjawab lembar soal dalam *word*

⁶⁹ Marc. Prensky, "Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging."

square. Pada *word square* siswa membutuhkan kejelian dan fokus dalam menemukan kata yang menunjukkan jawaban atas soal yang dilampirkan.

Sebuah penelitian menunjukkan tantangan yang terdapat pada game dengan berkelompok seperti game tebak huruf akan mendorong siswa berusaha menjawab secara tepat dan mendorong suasana belajar kompetisi di antara kelompok. Kompetisi pada kelompok menjadi suatu persaingan yang mendorong siswa berusaha segera memecahkan permasalahannya.⁷⁰ Pembelajaran tipe *word square* adalah dengan menggabungkan sejumlah kata dalam bentuk mendatar atau menurun yang membutuhkan kejelian dan ketepatan dalam mencocokkan jawaban. Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa *word square* menjadi tipe pembelajaran yang berdampak positif terhadap kerjasama antar siswa, yang ditunjukkan dengan adanya sikap tanggung jawab dalam kelompok dimana siswa mengajari temannya yang kurang mampu.⁷¹ Guru mengungkapkan jika melalui *word square* kerjasama siswa akan tertanam dengan baik

. Kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan melalui model pembelajaran *game based learning* melalui media *word square* menunjukkan bahwa siswa mampu mengerjakan lembar soal dengan baik. Pengerjaan yang dilakukan dengan berkelompok memunculkan inisiatif siswa untuk merancang strategi dengan membagi satu-persatu point yang akan dicari. Tindakan ini menunjukkan tantangan dalam game dapat diatasi

⁷⁰ Fikriah, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Materi Hubungan Sosial Melalui Game Tebak Huruf Dan Kata Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Ulim," *Perfeksional* 1, no. 1 (2018): 14–21.

⁷¹ Siti Maghfirah and Nisdar, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kejuruan Muda," *Journal of History and Humanities* 3, no. 2 (2020): 14–20.

dengan adanya kerjasama yang baik oleh seluruh anggota kelompok. Tidak hanya terdapat tantangan dalam pengerjaan nya, namun game ini juga memberikan tantangan melalui sistem point. Semakin banyak poin yang didapatkan maka akan semakin besar peluang kelompok tersebut menjadi pemenang. Hal ini membuat setiap kelompok secara kompetitif melakukan persaingan dengan kelompok lain melalui banyak point yang didapatkan.

Sebagaimana yang telah diuraikan bahwa fase tantangan dan persaingan akan membangun aspek kompetensi sosial berupa kooperatif atau kerjasama antar anggota kelompok selama berjalannya game. Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa game yang dilakukan secara berkelompok akan membangun kerjasama yang baik bagi siswa. Seperti dalam penelitian terkait permainan tradisional balogo yang menjadikan permainan balogo sebagai internalisasi nilai-nilai gotong royong dalam pembelajaran IPS. Peneliti menemukan bahwa permainan balogo dapat membangun kerjasama tim dalam mencapai tujuan.⁷² Kooperatif merupakan sikap yang harus menjadi bagian dari kehidupan seseorang untuk mencapai tujuan atau kualitas hidup yang lebih baik.

Pada penelitian ini sikap kooperatif ditunjukkan siswa dengan saling membantu, tidak melanggar peraturan, serta turut berbagi sesuatu. Guru mengungkapkan jika walau permainan ini jarang dilakukan, namun kerjasama yang terjalin antar setiap kelompok terlihat sangat baik. Dimana mereka mengerti dan menyadari perannya sendiri-sendiri dalam satu

⁷² Mr Syaharuddin, Mr Nasruddin, and M. Fajar Rivanny, "The Values of Balogo Traditional Game as the Source of Social Science Education (IPS) Learning" 147, no. Icsse 2017 (2018): 310–15, <https://doi.org/10.2991/icsse-17.2018.69>.

kelompok game. Beberapa siswa mengungkapkan jika mereka menyukai model pembelajaran *game based learning* karena pekerjaannya yang dilakukan dengan bersama-sama, sehingga mereka dapat lebih bersemangat dalam memenangkan permainan. Selain itu, sistem point yang akan membuat siswa lebih antusias dalam persaingan secara sehat untuk mengumpulkan point lebih banyak dibandingkan kelompok lain.

Smart & Sanson menjelaskan bahwa berbagai kecakapan yang menonjol cenderung ditampilkan remaja perempuan. Dorongan pada norma serta harapan sosial menginginkan remaja perempuan lebih kooperatif (penurut, hormat terhadap figur orangtua/guru), dan memiliki tanggung jawab (taat, memenuhi tugas-tugas yang diberikan) lebih membantu mereka mengembangkan kompetensi sosial dibandingkan remaja laki-laki.⁷³ Sikap kooperatif siswa perempuan dapat dikatakan lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Peneliti melihat bahwa kelompok yang terdiri atas siswa perempuan dapat lebih unggul dan memiliki kerjasama yang baik dengan perancangan strategi secara tepat sehingga dapat menyelesaikan game. Siswa laki-laki lebih terfokus pada penyelesaian soal, sehingga mereka mengalami kesulitan pada bagian-bagian yang lain.

5. Hasil dan Umpan Balik

Peran guru dalam pemberian hasil dan umpan balik adalah sebagai evaluator yang kemudian mampu membangun sikap empati pada diri siswa. Pemberian umpan balik harus bersifat komprehensif yakni berguna dan sesuai dengan apa yang telah dilakukan siswa. Seorang guru hendaknya

⁷³ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

memberi umpan balik terhadap siswa saat melakukan permainan agar dapat meningkatkan motivasi mereka. Sebagai evaluator guru memberikan evaluasi berdasarkan pada kegiatan yang dilakukan siswa atas suatu kategori yang telah ditentukan. Umpan balik dapat berupa imbalan secara langsung atas tindakan yang dilakukan siswa seperti pemberian point, memberikan umpan balik secara deskriptif pada akhir permainan, serta guru dapat mengakui jawaban siswa yang benar saat mereka terlibat dalam permainan.⁷⁴ Penelitian yang peneliti lakukan menemukan bahwa dalam pemberian umpan balik guru melakukannya dengan beberapa cara seperti penambahan poin, secara lisan memuji siswa dengan perkataan jawaban kamu benar/ jawaban kamu bagus / kamu pandai, kemudian guru juga menggunakan gerakan simbolis seperti memberikan jempol atau tepuk tangan kepada siswa yang secara tepat dan tanggap dapat menyelesaikan permainan.

Hasil dalam permainan akan ditentukan berdasarkan perolehan poin yang dikumpulkan setiap kelompok. Kelompok dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang permainan. Saat mengumumkan hasil permainan, guru juga turut memberi pengertian kepada setiap kelompok dengan memberi selamat pada kelompok pemenang dan memberi semangat kepada kelompok yang kalah agar tidak menyerah serta mempersiapkan diri untuk kesempatan di lain waktu. Pengertian yang diberikan guru dapat melampirkan emosional para pemain yang mengalami kekalahan. Peneliti tidak melihat adanya konflik saat pemenang diumumkan, seluruh siswa

⁷⁴ Patrice and Pinder, "Exploring the Effects of Game Based Learning in Trinidad and Tobago's Primary Schools: An Examination of In-Service Teachers' Perspectives."

bersikap suportif dan berlapang dada menerima hasil dari permainan mereka. Wawancara yang dilakukan oleh siswa pada kategori tinggi, sedang dan rendah menunjukkan setiap siswa menerima hasil dari permainan mereka walau sedikit mengecewakan, namun pengertian yang disampaikan guru membuat mereka lebih memahami tentang makna permainan. Siswa justru lebih menyukai game dari pada pembelajaran konvensional biasanya karena dapat memberi pemahaman dan meningkatkan keaktifan mereka.

Aspek kompetensi sosial yang dibangun dalam fase ini adalah empati. Bentuk empati dapat berupa sikap penghargaan terhadap perasaan dan pandangan orang lain.⁷⁵ Adanya sikap empati menjadi aspek penting yang meninjau bagaimana kepedulian siswa dan toleransi mereka antara satu dengan yang lain. Peneliti melihat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* siswa dapat menerima hasil yang telah dinyatakan oleh guru baik berupa kemenangan maupun kekalahan. Dalam hal ini siswa yang menang bangga dengan hasil yang mereka peroleh akan tetapi mereka turut menghargai perasaan kelompok yang kalah, sedangkan kelompok yang kalah ikut senang atas kemenangan tamannya serta mampu menerima kekalahan dalam permainan. Sikap empati tidak hanya ditunjukkan siswa melalui hasil permainan saja, namun juga kegiatan mereka selama game dilakukan. Guru IPS turut membimbing siswanya dengan memberikan pengertian agar menunggu teman atau kelompok lain yang belum menyelesaikan lembar soal dan mengingatkan siswa agar saling

⁷⁵ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

meminjamkan barang seperti pensil atau penghapus kepada temannya yang membutuhkan.

Perempuan akan cenderung emosional dibandingkan laki-laki karena perempuan menggunakan perasaan, sedangkan laki-laki akan lebih banyak menggunakan logika.⁷⁶ Pada umumnya perempuan akan lebih emosional, namun hasil lapangan membuktikan bahwa siswa baik siswa perempuan maupun siswa laki-laki dapat menerima atas hasil yang mereka dapatkan. Pada model pembelajaran *game based learning* siswa yang menang akan lebih sedikit dibandingkan siswa yang kalah. Hal ini membuat siswa yang menang turut merasakan kekalahan temannya yang lain sehingga tidak bersikap berlebihan. Begitupun yang terjadi dengan siswa yang kalah, dimana mereka mampu menerima kekalahan dan memiliki semangat lebih tinggi untuk dapat memenangkan permainan pada lain kesempatan.

Peneliti menyimpulkan bahwa fase-fase model pembelajaran *game based learning* mampu membangun kompetensi sosial siswa melalui beberapa aspek. Disamping itu, peneliti juga menemukan temuan dalam penelitian terkait dengan aspek lain yang guru tanamkan dalam penerapan model pembelajaran ini yakni religi dan kebebasan berteman. Religi merupakan aspek penting yang ditanamkan guru sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran. Sikap religi juga tertanam melalui budaya madrasah yang membiasakan perilaku islami pada diri siswa. Perilaku tersebut antara lain seperti pembacaan surat pendek sebelum dimulainya

⁷⁶ Melani Aprianti, "Perbedaan Kompetensi Sosial Pada Remaja Pria Dan Remaja Wanita," *Biopsikososial: Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta* 3, no. 2 (2019): 154, <https://doi.org/10.22441/biopsikososial.v3i2.9803>.

pelajaran, berdoa di awal dan akhir pelajaran dan kegiatan sholat dhuha bersama. Peran guru sebagai pembimbing juga turut menanamkan nilai-nilai religius pada diri siswa melalui penguatan akhlak dengan mengaitkan pembahasan pada materi pembelajaran dengan kajian-kajian islami.

Selain religi, salah satu aspek lain yang ditemukan peneliti adalah kebebasan berteman. Hal ini terjadi ketika terdapat pembagian kelompok dalam permainan, guru menyerahkan sepenuhnya pembagian kelompok kepada siswanya dengan syarat pada waktu 15 detik siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Alasan guru memberikan kebebasan berteman adalah karena setiap siswa memiliki hak yang sama dalam pertemanan tanpa memandang apapun. Kebebasan berteman juga diberikan guru sebagai pengertian terhadap kondisi siswa sebelumnya, dalam pelajaran lain pembagian kelompok kebanyakan ditentukan sehingga siswa jenuh dan kurang menikmati kegiatan pembelajaran. Seluruh siswa baik pada kategori tinggi, sedang, maupun rendah mengungkapkan bahwa guru IPS memiliki pribadi yang baik dan memahami kondisi mereka, mereka juga lebih menyukai jika dalam penentuan kelompok diserahkan pada siswanya masing-masing karena kesempatan ini jarang diberikan oleh guru lain.

Pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* di kelas VIII A dan B terbukti dapat berjalan sesuai dengan rencana pertemuan pembelajaran dan media yang telah guru rancang. Sebuah penelitian menunjukkan peran guru mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap sikap sosial yang dimiliki siswanya, karena ketika pembelajaran di kelas guru tidak hanya memberikan materi saja tetapi juga memberikan teladan pada siswanya dengan bersikap disiplin, mandiri, serta

berkepribadian baik.⁷⁷ Pada penelitian ini peneliti melihat peran guru yang sangat besar dalam terlaksananya pembelajaran IPS, dimana guru tidak hanya sekedar menyampaikan pembelajaran dan menuangkan kreativitasnya dalam menyusun model pembelajaran, namun guru juga bersikap selayaknya pembimbing yang mampu memahami kondisi siswanya dan melakukan pendekatan secara personal terhadap siswa yang mengalami masalah dalam belajar.

Belajar dengan bermain menjadi salah satu model pembelajaran yang guru terapkan untuk memahami kondisi siswanya yang mulai bosan dengan pembelajaran konvensional melalui ceramah yang biasanya diterapkan. Game based learning menjadi alternatif akan potensi pembelajaran yang baru, dimana permainan merupakan pendekatan penting untuk pembelajaran saat ini dengan memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan motivasi dengan unsur bermain, mekanisme, dan pemikiran dalam permainan.⁷⁸ Guru biasanya menggunakan permainan berupa kuis, teka-teki silang dan stimulasi latihan soal. Word square baru sekali ini diterapkan di kelas VIII namun guru melihat hasil yang baik dalam pengerjaan yang dilakukan siswa. Hal ini terjadi ketika berkelompok siswa telah merancang strategi dengan membagi satu-persatu point yang akan dicari. Kondisi ini menunjukkan model pembelajaran *game based learning* dapat membangun kompetensi siswa secara sosial melalui kerjasama kelompok.

Antusiasme siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran game based learning dapat dikatakan tinggi, selama berjalannya observasi peneliti melihat siswa melakukan instruksi yang guru sampaikan. Hasil wawancara juga menunjukkan

⁷⁷ Surahman, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP."

⁷⁸ Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas, "'Defense of the Ancients', Gamification in Learning: Improvement of Student's Social Skills."

bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk game, karena mereka dapat melakukannya dengan bersama-sama, game menghadirkan suasana yang seru saat berebut point dan dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Berapa penelitian menunjukkan terdapat perbedaan kompetensi sosial pada remaja laki-laki dengan remaja perempuan, dimana perempuan memiliki kompetensi sosial yang lebih tinggi dibanding remaja laki-laki.⁷⁹ Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian ini juga menunjukkan bahwa secara keseluruhan kompetensi sosial siswa pada siswa perempuan lebih unggul dibandingkan dengan siswa laki-laki. Pada seluruh aspek siswa perempuan telah menunjukkan kompetensinya dengan baik, sedangkan siswa laki-laki kurang dapat mengendalikan diri mereka dengan adanya pelanggaran peraturan. Guru juga mengungkapkan bahwa dalam kesehariannya kompetensi siswa perempuan lebih unggul dibandingkan dengan siswa laki-laki.

B. Kendala Guru Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning

Kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan model pembelajaran game based learning ditinjau berdasarkan temuan peneliti terbagi dan keluhan yang guru berikan dalam wawancara. Peneliti menyimpulkan kendala ini atas tiga sebab, yakni terdapat siswa yang pasif di kelas, rendahnya sikap kompetitif siswa dan keberadaan fasilitas sekolah yang kurang memadai.

1. Keterbatasan Fasilitas Sekolah

⁷⁹ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

Kendala jelas dihadapi guru dalam melaksanakan model pembelajaran di kelas, namun hal ini bukan berarti model pembelajaran tersebut gagal untuk dilakukan. Pada hakikatnya pembelajaran akan berhasil jika siswa mampu menggunakan semua stimulus yang ada disekitarnya sehingga terbentuklah sebuah wawasan. Sebuah penelitian mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS, yang mana salah satunya adalah disruptif siswa dan kurangnya sarana prasarana.⁸⁰ Kendala terbesar dalam pembelajaran adalah kondisi siswa dan fasilitas sarana prasarana sekolah. Kendala tersebut juga dirasakan peneliti selama melakukan penelitian pada siswa kelas VIII MTs Bahrul Ulum Tajinan. Sarana dan prasarana menjadi bagian penting yang menunjang kelancaran kegiatan belajar. Penelitian yang disampaikan Ayeni dan Adelabu mengungkapkan bahwa sebagian besar guru menunjukkan komitmen yang kuat terhadap pengelolaan kelas dengan menciptakan suasana kelas yang sehat yang berfokus pada siswa dan mendorong mereka untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, namun bila terdapat kondisi gedung sekolah yang tidak menarik dan tidak ada fasilitas yang menunjang akan berkontribusi pada buruknya pencapaian kualitas pendidikan siswa di sekolah.⁸¹ Hal ini membuktikan bahwa keberadaan sarana dan prasarana yang menunjang berpengaruh pada kegiatan pembelajaran.

⁸⁰ B Fitri Rahmawati and Zidni, "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS," *Fajar Historia* 3 (2019): 1–10.

⁸¹ Adeolu Joshua Ayeni and Modupe A Adelabu, "Improving Learning Infrastructure and Environment for Sustainable Quality Assurance Practice in Secondary Schools in Ondo State, South-West, Nigeria," *International Journal of Research Studies in Education* 1, no. 1 (2011), <https://doi.org/10.5861/ijrse.2012.v1i1.20>.

Sebelumnya guru IPS telah menerapkan model pembelajaran *game based learning* yang mampu memberikan suasana baru di dalam kelas. Peneliti melihat penerapan model pembelajaran *game based learning* melalui *word square* yang telah dilakukan memiliki beberapa kendala diantaranya adalah tersedianya fasilitas sekolah yang kurang mumpuni untuk menunjang media pembelajaran. Guru telah berencana menggunakan lab multimedia untuk menunjang penyampaian pembelajaran secara digital, namun atas beberapa hal yang diperhitungkan seperti estimasi waktu dan lab yang akan digunakan sehingga guru lebih memilih untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Kemudian, peneliti melihat guru menyediakan media pembelajarannya sendiri melalui portofolio yang berukuran lebih besar. Pembuatan media tersebut tentu membutuhkan waktu yang lama dan akan lebih efisiensi jika guru menggunakan LCD. Saat melakukan wawancara terkait peneliti mendapat informasi jika fasilitas yang terdapat di sekolah memang kurang menunjang, tidak semua kelas memiliki aliran listrik yang aktif sehingga untuk guru lebih menggunakan lab multimedia. Namun, karena memang lab multimedia banyak digunakan untuk kegiatan lain maka pembelajaran IPS lebih memilih di kelas dengan menggunakan media yang telah dikreasikan sendiri.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran akan lebih dinamis dan mampu mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu dan media lain.⁸² Menyikapi kendala terkait

⁸² Fitri Rahmawati and Zidni, "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS."

keterbatasan media pembelajaran tentu dapat mengganggu pembelajaran IPS, namun guru secara kreatif mengkreasikan bahan-bahan disekelilingnya sebagai media yang dapat menunjang pelaksanaan model pembelajaran *game based learning*. Hal ini menunjukkan keterbatasan fasilitas sekolah tidak mempengaruhi guru untuk menjalankan peran sebagai fasilitator dengan mengkreasikan media yang ada.

2. Kondisi Siswa Kurang Kompetitif dan Pasif

Kendala selanjutnya adalah terdapat pada kondisi siswa, dimana siswa kurang memiliki sikap kompetitif dan beberapa siswa terlihat pasif dalam kegiatan belajar. Padahal kompetisi atau persaingan pada diri siswa yang dilakukan secara sehat memberikan kesempatan untuk mengukur kemampuan dirinya sendiri melalui kemampuan yang dimiliki orang lain. Belajar yang disertai persaingan mampu menumbuhkan upaya belajar yang sungguh-sungguh dengan prinsip apa yang dicapai sendiri harus lebih baik dengan pencapaian orang lain.⁸³ Siswa memiliki solidaritas dan kerjasama yang tinggi, inilah yang menyebabkan sikap kompetitif yang mereka miliki cukup rendah. Guru yang menyadari hal tersebut menilai bahwa jika pengerjaan soal disajikan dalam bentuk lembaran mereka akan mudah untuk mengoper jawabannya kepada teman-teman yang lain. Walaupun tidak semua siswa melakukan hal tersebut tapi kondisi ini juga akan mempengaruhi siswa-siswa yang lain jika pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam berkelompok.

⁸³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa kompetisi sangat berperan dalam pengembangan individu, dimana kompetisi terhadap diri sendiri maupun teman teman yang lain membuat siswa ingin berprestasi dan selalu membandingkan dengan teman teman prestasi yang telah dicapai sekarang.⁸⁴ Rendahnya sikap kompetitif siswa tentu menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* yang memberlakukan sistem point. Peneliti melihat kecenderungan pelanggaran dilakukan oleh siswa laki-laki dengan tindakan mencontek kelompok yang lain dan tidak mengikuti kerja kelompok. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Smart & Sanson menjelaskan bahwa terdapat perbedaan kompetensi sosial antara remaja laki-laki dan perempuan. Smart & Sanson menjelaskan dorongan dari norma dan harapan sosial yang menginginkan remaja perempuan lebih kooperatif dan bertanggung jawab mampu membantu mereka mengembangkan kompetensi sosial dibandingkan dengan remaja laki-laki.⁸⁵ Sikap kompetitif yang rendah dapat menghambat siswa untuk mengembangkan kompetensi sosial mereka pada segala aspek. Saat siswa tidak memiliki sikap kompetitif mereka akan cenderung meremehkan dan tidak mampu membangun sikap tanggung jawab, pengendalian diri, asertif, kerjasama dan empati pada dirinya.

Sikap pasif yang dimiliki seorang siswa akan menghambat tugas perkembangan mereka dalam belajar, disamping itu siswa akan susah untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka pada orang lain. Sebuah

⁸⁴ Nunung Faisul Muna, Sri Hartati, and Imam Setyawan, "Hubungan Antara Kemandirian Dengan Motif Berkompetisi Pada Siswa Kelas VII Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional," *Doctoral Dissertation*, 2009.

⁸⁵ Smart and Sanson, "Social Competence in Its Nature and Antecedents."

penelitian yang menunjukkan bahwa untuk salah satu aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan dengan bersama-sama akan membuat siswa mampu mengungkapkan perasaannya dan beraktivitas secara normal di kelas. Penelitian tersebut juga menyatakan jika game dapat menjadi kegiatan yang efektif digunakan untuk mengatasi kepasifan siswa.⁸⁶ Guru IPS menyatakan bahwa pada setiap kelas memiliki siswa yang pasif dalam pembelajaran, kepasifan tersebut dikategorikan pada dua hal yang pertama mereka memang memiliki karakter pendiam dan kedua karena mereka tidak memahami materi. Pada siswa yang pasif secara kepribadian guru memberi pendekatan secara personal kepada siswa tersebut dan memberikan pancingan berupa pertanyaan agar siswa tersebut terbiasa dalam melakukan interaksi di kelas.

Pelaksanaan game mungkin dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa yang pasif karena tidak memahami materi, siswa mendapat kebebasan untuk berkelompok dengan teman-teman terdekatnya sehingga mereka berada pada situasi yang nyaman dan dapat bertukar informasi satu sama lain. Begitupun pada siswa yang pasif secara karakter, mereka mendapat kesempatan untuk lebih banyak berinteraksi dengan teman-temannya sehingga perlahan dapat menyesuaikan diri. Namun, perlu diketahui bahwa game tidak bisa setiap pertemuan digunakan karena pelaksanaan game juga membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru juga berperan secara personal untuk memantau perkembangan siswanya melalui model-model yang lain.

⁸⁶ Malik, Irma Erfiana, Pengaruh Sosial Game Terhadap Siswa yang Pasif dalam Belajar di SMP Negeri 2 Bantaeng. (Universitas Negeri Makassar, 2015).

3. Kendala Dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Kendala selanjutnya adalah dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan guru menemukan kendala pada pelaksanaan tantangan saat bermain game yang membutuhkan waktu lama dan posisi guru yang sulit untuk mengkondisikan kelas.

a. Game membutuhkan waktu lama

Model pembelajaran *game based learning* membutuhkan kesiapan guru dalam mengelola kelas pada tahap aturan, tujuan, interaksi, tantangan dan hasil. Sebuah penelitian mengenai *game based learning* menunjukkan bahwa manajemen waktu dalam pengelolaan kegiatan belajar perlu diperhatikan karena permainan membutuhkan waktu yang lama.⁸⁷ Pada penerapannya guru harus memberikan penjelasan terkait materi pembelajaran, memantau kesiapan belajar siswa, melakukan game yang disertai dengan mengkondisikan siswa-siswa yang melanggar aturan, dan sebagainya. Sebagai tindakan yang dilakukan untuk memaksimalkan model pembelajaran *game based learning* guru menyusun perencanaan pembelajaran dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama sebagai tahap bagi guru untuk menjelaskan

⁸⁷ N Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas, “‘Defense of the Ancients’, Gamification in Learning: Improvement of Student’s Social Skills.,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 2020, 132–40.

materi dan pengerjaan lembar soal. Pertemuan kedua adalah dimana guru melaksanakan permainan.

b. Kesulitan mengkondisikan kelas

Pada pelaksanaan game based learning guru akan menjadi pemandu bagi siswa saat berjalannya game dari awal hingga akhir, sehingga kendala yang dihadapi guru adalah susahnya mengkondisikan kelas. Pada setiap kelas akan terdapat 5 kelompok, seringkali beberapa kelompok kurang memahami intruksi yang diberikan guru, hal ini membuat guru harus memantau satu persatu kelompok. Disamping itu guru harus menyiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk tahapan selanjutnya. Siswa juga sangat berantusias dalam berjalannya permainan, keriuhan saat perebutan poin seringkali terjadi, namun guru dengan cepat mengkondisikan mereka agar tidak mengganggu kelas yang lain. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti dalam model pembelajaran berbasis game yang salah satunya adalah suasana ramai saat permainan berlangsung harus dapat dikendalikan oleh guru sebagai fasilitator.⁸⁸ Salah satu tindakan yang dilakukan adalah dengan guru hanya memperbolehkan siswa yang belum menjawab untuk mengangkat tangan dan guru akan memberikan pengurangan poin kepada siswa yang ramai atau ricuh saat game berlangsung.

⁸⁸ Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas.

Ketercapaian kompetensi sosial diperoleh dari faktor bawaan yang antara lain merupakan proses belajar dan pengalaman individu dalam berinteraksi dan melakukan kesehariannya dengan orang lain.⁸⁹ Pembentukan kompetensi sosial melalui model *game based learning* memang masih memiliki kendala pada fasilitas, rendahnya sikap kompetitif pada diri siswa, maupun kendala yang dihadapi guru dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Namun penerapan model pembelajaran ini juga mampu memberikan manfaat dan pengembangan kompetensi sosial siswa melalui aspek-aspek yang lain. Atas kendala yang terdapat selama pelaksanaan model pembelajaran ini mungkin guru dapat berperan untuk meminimalisir pengaruh kendala tersebut pada diri siswa atau mengkreasikan model pembelajaran lain yang dapat membangun kompetensi sosial mereka.

⁸⁹ Hurlock, E.B. 1973. *Adolescent Development*. (Terjemahan). Tokyo : McGraw Hill Kogakusha.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Guru IPS menjalankan perannya sebagai perencana atau planner pada tahapan pemberian aturan sehingga mampu membangun pengendalian diri dan sikap disiplin siswa.
2. Guru IPS menjalankan perannya sebagai pelaksana atau organizer pada tahapan tantangan dan persaingan dalam bermain sehingga mampu membangun sikap kooperatif dalam berkelompok.
3. Guru IPS menjalankan perannya sebagai evaluator pada tahapan pemberian hasil dan umpan balik sehingga mampu membentuk sikap empati pada diri siswa.
4. Guru IPS menjalankan perannya sebagai pembimbing pada tahap pemberian tujuan dan interaksi siswa sehingga mampu membangun sikap tanggung jawab, kebebasan berteman dan asertif.
5. Guru mengalami kendala dalam membangun kompetensi sosial karena adanya fasilitas yang terbatas, siswa masih kurang kompetitif dan pasif, game membutuhkan waktu lama, serta sulitnya mengondisikan kelas.
6. Penelitian ini menunjukkan bawa kompetensi sosial yang dimiliki siswa perempuan lebih unggul dari pada kompetensi sosial laki-laki.

B. Saran

1. Pihak sekolah

Kegiatan pembelajaran membutuhkan perancangan model pembelajaran yang secara luas dapat membangun kompetensi sosial siswa, diharapkan pihak sekolah dapat mendukung guru untuk mengkreasikan model pembelajaran yang beragam dengan memfasilitasi media-media yang dibutuhkan dalam belajar.

2. Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran *game based learning* dengan pengolahan game-game secara digital seperti *Educandy* atau *Wordwall* yang mampu melatih siswa membangun kompetensi sosialnya sekaligus menerima perkembangan teknologi sekarang ini.

3. Siswa

Hendaknya siswa dapat lebih kompetitif dalam kegiatan belajar dengan memiliki semangat bersaing secara akademik dan siswa juga diharapkan dapat menerapkan kompetensi sosial yang telah mereka dapatkan di kelas pada kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya mungkin dapat memperluas penelitian ini dengan pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* yang tidak hanya dapat diterapkan secara non-digital sebagaimana yang peneliti lakukan, namun juga dapat diterapkan secara digital untuk melatih perkembangan kompetensi sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, Melani. "Perbedaan Kompetensi Sosial Pada Remaja Pria Dan Remaja Wanita." Ayeni, Adeolu Joshua, and Modupe A Adelabu. "Improving Learning Infrastructure and Environment for Sustainable Quality Assurance Practice in Secondary Schools in Ondo State, South-West, Nigeria." *International Journal of Research Studies in Education* 1, no. 1 (2011). <https://doi.org/10.5861/ijrse.2012.v1i1.20>.
- Biopsikososial: Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta* 3, no. 2 (2019): 154. <https://doi.org/10.22441/biopsikososial.v3i2.9803>.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Dr. J.R. Raco, Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik. Dan keunggulannya (Jakarta: PT Grasindo, 2010). Hlm 113
- Erhansyah. "Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Masa Transisi." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (1970): 246–59.
- Fikriah. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Materi Hubungan Sosial Melalui Game Tebak Huruf Dan Kata Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Ulim." *Perfeksional* 1, no. 1 (2018): 14–21.
- Fitri Rahmawati, B, and Zidni. "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS." *Fajar Historia* 3 (2019): 1–10.
- Hadi, Purwaka, Abdullah Sinring, and Farida Aryani. "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2018): 32.
- Han, Heejeong Sophia, and Kristen Mary Kemple. "Components of Social Competence and Strategies of Support: Considering What to Teach and How." *Early Childhood Education Journal* 34, no. 3 (2006): 241–46.
- Iswinarti. "Bermain Dan Kompetensi Sosial Anak : Studi Meta-Analisis." *Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi* 2, no. 3 (2014): 219–25.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. "Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2017, 43–45. <http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1>. Panduan Penilaian SMP - Cetakan Keempat 2017.pdf.
- Muslihah, Nenda. *Peran Sekolah Dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja*, 2016.
- Maghfirah, Siti, and Nisdar. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kejuruan Muda." *Journal of History and Humanities* 3, no. 2 (2020): 14–20.
- Marc. Prensky. "Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging." *Scientist*, 2001, 1–31. [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky(2001).pdf).
- Pivec, M., O. Dziabenko, and I. Schinnerl. "Aspects of Game-Based Learning," 2003.

- Plass, Jan L., Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer. "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83.
- Pratiwi, Anisa Mei, Adelina Hasyim, and Yunisca Nuralisa. "Studi Komperatuf Tingkat Kesadaran Siswa Laki-Laki Dengan Siswa Perempuan Terhadap Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Di Kelas VII MTs Daarul Huffazh Pesawaran Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Pendidikan*, 2014, 1–13.
- Ratnawati, N., Sukanto, S., Ruja, I., & Wahyuningtyas, N. "Defense of the Ancients', Gamification in Learning: Improvement of Student's Social Skills." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 2020, 132–40.
- Rosarian, Ananda Wini, and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro. "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2 (2020): 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.
- Rojuli, Subkhan. 2016. Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS. Jakarta: Mer-C Publishing.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, cet ke-21 (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 372
- Saldana, Miles & Huberman. 2014. Qualitative Data Analysis. America: SAGE Publications.
- Semrud-Clikeman, Margaret. "Social Competence in Children." *Social Competence in Children*, 2007, 1–299. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-71366-3>.
- Smart, Diana, and Ann Sanson. "Social Competence in Its Nature and Antecedents." *Australian Institute of Family Studies*, no. 64 (2003).
- Suleman, Dede. "Disiplin: Sikap Dan Perilaku Taat." *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business* 3, no. 1 (2020): 11–20. <https://doi.org/10.37481/sjr.v3i1.111>.
- Spruijt, Andrea M., Marielle C. Dekker, Tim B. Ziermans, and Hanna Swaab. "Linking Parenting and Social Competence in School-Aged Boys and Girls: Differential Socialization, Diathesis-Stress, or Differential Susceptibility?" *Frontiers in Psychology* 9, no. JAN (2019): 1–16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02789>.
- Syahrudin, Mr, Mr Nasruddin, and M. Fajar Rivanny. "The Values of Balogo Traditional Game as the Source of Social Science Education (IPS) Learning" 147, no. Icsse 2017 (2018): 310–15. <https://doi.org/10.2991/icsse-17.2018.69>.
- Farida Nugrahani, Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan dan Bahasa, (Solo: Cakra Books, 2004), hlm 97.
- Wardani, Rinanda, and Apolo. "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Penyesuaian Sosial Remaja." *Widya Warta*, no. 01 (2010): 10–22.

Lampiran I

Hasil Observasi

A. Pelaksanaan Observasi

Peran Guru IPS

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Mengkondisikan kesiapan siswa sebelum memulai pelajaran	√		Pada awal pembelajaran guru mengkondisikan siswa dengan hanya mempersiapkan buku dan LKS IPS di mejanya
2.	Menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran	√		Guru menyampaikan pengemasan pembelajaran pada materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia
3.	Menjelaskan konsep dari model pembelajaran game based learning yang akan diterapkan	√		Guru melakukan game dalam bentuk Word Square yang dirancang melalui pembagian lembar kerja dan kemudian dijadikan game bersama di kelas
4.	Membagi siswa kedalam beberapa kelompok		√	Pembagian kelompok ditentukan oleh siswa sendiri dengan setiap kelompok berisikan 3-4 anggota. Guru memberi waktu 15 detik untuk siswa menentukan anggotanya. Total terdapat 6 kelompok pada setiap kelas
5.	Membacakan aturan dalam permainan	√		Pada pertemuan pertama belum ada aturan karena guru hanya membagikan lembar kerja, pertemuan kedua guru membacakan aturan yang berkaitan dengan permainan
6.	Memfasilitasi media yang digunakan dalam bermain	√		Media disajikan guru dalam bentuk lembar kerja word square dan portofolio yang ditampilkan di depan kelas
7.	Mengarahkan jalannya pelaksanaan permainan	√		Guru mengarahkan siswa dengan menghampiri setiap kelompok dan memeriksa proses pengerjaannya Pada pelaksanaan game turut mengkondisikan kelas dan memimpin jalannya game dengan baik

8.	Mengumumkan kelompok pemenang	√		Kelompok pemenang diumumkan guru pada pertemuan kedua yang ditentukan oleh perolehan poin terbanyak
9.	Memberi penghargaan pada kelompok pemenang	√		Pemberian penghargaan dilakukan pada akhir kegiatan sebagai reward bagi kelompok pemenang
10.	Memberi umpan balik dan evaluasi terhadap kinerja siswa	√		Guru memberikan motivasi bagi muridnya untuk belajar dan memberi umpan balik terkait materi yang telah disajikan, umpan balik diberikan guru dengan tindakan-tindakan simbolik dengan spontan kepada muridnya seperti melalui tepuk tangan dan memberi jempol. Evaluasi diumumkan dengan meninjau kinerja setiap kelompok

Kompetensi Sosial Siswa Kelas VIII A

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Mudah dalam berteman atau beradaptasi dengan kelompoknya	√		Adaptasi mudah dilakukan karena pembagian kelompok telah ditentukan siswa sendiri
2.	Aktif dalam mengemukakan pendapat	√		Keaktifan dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran game, berupa pertanyaan pada guru dan partisipasinya dalam tugas kelompok
3.	Membantu kelompok dalam penyelesaian tugas	√		Sebagian besar siswa turut membantu penyelesaian tugas, hanya saja pada pertengahan pembelajaran terdapat beberapa yang kurang fokus
4.	Berpartisipasi saat melakukan diskusi kelompok	√		Diskusi kelompok berjalan dengan baik, walau ada beberapa yang masih sedikit berpartisipasi
5.	Menunjukkan sikap saling membantu dan peduli saat mengerjakan tugas kelompok	√		Setiap anggota kelompok menunjukkan kepedulian dan keikutsertaan baik dalam game maupun tugas kelompok
6.	Menunjukkan sikap menghargai pendapat anggota kelompok	√		Kelompok dapat menerima pendapat satu sama lain, tidak terdapat pertikaian dalam kelompok

7.	Jujur dalam mengerjakan tugas kelompok yang telah disajikan oleh guru		√	Terdapat beberapa kelompok yang mengoper jawabannya kepada kelompok yang lain
8.	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	√		Hanya ada dua kelompok yang mampu mengerjakan tugas tepat waktu, guru memberi dispensasi waktu sampai pertemuan selanjutnya
9.	Mematuhi aturan saat berjalannya permainan		√	Terdapat dua anak yang beberapa kali melanggar aturan dengan melihat jawaban kelompok lain
10.	Mampu mengendalikan diri saat berjalannya permainan	√		Siswa sempat tidak kondusif karena terlalu berantusias dalam melakukan permainan

Kompetensi Sosial Siswa Kelas VIII B

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Mudah dalam berteman atau beradaptasi dengan kelompoknya	√		Adaptasi mudah dilakukan karena pembagian kelompok telah ditentukan siswa sendiri
2.	Aktif dalam mengemukakan pendapat	√		Keaktifan dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran game, berupa pertanyaan pada guru dan partisipasinya dalam tugas kelompok
3.	Membantu kelompok dalam penyelesaian tugas	√		Sebagian besar siswa turut membantu penyelesaian tugas, hanya saja pada pertengahan pembelajaran terdapat beberapa yang kurang fokus
4.	Berpartisipasi saat melakukan diskusi kelompok	√		Diskusi kelompok berjalan dengan baik, selurung anggota turut melakukan diskusi dengan dampingan guru
5.	Menunjukkan sikap saling membantu dan peduli saat mengerjakan tugas kelompok	√		Setiap anggota kelompok menunjukkan kepedulian dan keikutsertaan baik dalam game maupun tugas kelompok
6.	Menunjukkan sikap menghargai pendapat anggota kelompok	√		Kelompok dapat menerima pendapat satu sama lain, tidak terdapat pertikaian dalam kelompok
7.	Jujur dalam mengerjakan tugas kelompok yang telah disajikan oleh guru	√		Kelompok mengikuti aturan yang diberikan guru dengan jujur mengerjakan tugasnya masing-masing

8.	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	√		Hanya ada dua kelompok yang mampu mengerjakan tugas tepat waktu, guru memberi dispensasi waktu sampai pertemuan selanjutnya
9.	Mematuhi aturan saat berjalannya permainan	√		Permainan berjalan sesuai arahan guru
10.	Mampu mengendalikan diri saat berjalannya permainan	√		Siswa sempat tidak kondusif karena terlalu berantusias dalam melakukan permainan

Lampiran II

Hasil Wawancara

Wawancara Guru

Ibu Nailul Faidho (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
2.1	Bagaimana anda menyikapi permasalahan dalam belajar pada diri siswa?	Remaja itu kan pasti memiliki permasalahan entah sama teman maupun lingkungannya. disini itu masalahnya pada gender, laki-laki sendiri, perempuan sendiri, jadi kayak mereka ada sekatnya. Siswanya disini untuk kelas delapan ya tipenya seperti ini diberi tahu satu kali, dua kali masih belum mengerti, tapi kalau sudah ketiga kali dan saya tunjukkan di bukunya mereka baru paham. Saya selalu menawarkan kepada siswa mau belajar apa hari ini, mau menulis, latihan, atau dijelaskan.
1.1	Bagaimana cara guru untuk membangun kompetensi sosial pada diri siswa?	Dalam pembelajaran biasanya saya datang masuk kelas kemudian saya bangunkan dulu semangat anak-anak, kemudian pada religinya kita biasa awali dengan membaca surat pada jam pertama. Mengenai tanggung jawab saya biasa menanyakan siapa yang piket? Kok kelasnya masih kotor begitu. Setelah itu baru ke rasa percaya dirinya anak-anak dengan memberikan pertanyaan secara acak. Saat saya masuk pada jam pertama maka pembelajaran akan saya kendalikan, tapi kalau sudah jam ke 3 apalagi masuk ke akhir, itukan kita tidak tahu aktivitas sebelumnya mereka bagaimana jadi saya tanya ke mereka mau belajar dengan model yang gimana. Karena apa, tipe guru disini itu hampir semuanya sudah sepuh jadi model pembelajarannya ya hanya menerangkan saja. Saya pribadi juga masih menerangkan belum 100% menerapkan K-13 soalnya disini juga kondisi siswanya kurang mumpuni.
1.2	Apa bentuk game pada model pembelajaran game based learning yang biasa anda terapkan?	Biasanya itu saya pake game berupa kuis dan teka-teki silang. Ini juga menyesuaikan dengan tipe anaknya dulu seperti apa. Namun memang game based learning ini jarang saya terapkan pada siswa karena melihat kondisinya juga.
1.3	Bagaimana cara mengkondisikan siswa saat penerapan model pembelajaran game based learning?	Kalau mengkondisikan saat jam pelajaran ya dengan saya panggil satu-satu anaknya sesuai dengan absen. Saya juga memberi pilihan pada siswa untuk memilih kelompok agar mereka merasa memiliki kebebasan untuk memilih teman.

1.4	Apa kompetensi sosial yang tertanam pada diri siswa melalui penerapan model pembelajaran game based learning?	Menurut saya aspek yang tertanam itu bisa dari kerjasama, kejujurannya juga. Kemarin saat melakukan word square saya melihat pengerjaan siswanya lebih baik, karena mereka dalam berkelompok itu sudah merancang strategi dengan membagi satu-satu point yang mau dicari. Bagi saya point penting dalam pembelajaran IPS yang saya tekankan pada semua siswa itu ya jujur dan tanggung jawab.
1.5	Apakah terdapat model pembelajaran lain yang anda terapkan untuk membangun kompetensi sosial siswa?	Saya rasa semuanya bisa, tergantung bagaimana cara guru mengatasinya. Kalau saya biasanya menggunakan tanya jawab, diskusi dan untuk evaluasi yang memakai soal latihan.
2.2	Apakah terdapat perbedaan dalam segi peningkatan kompetensi sosial siswa melalui model game based learning dengan model pembelajaran lain?	Kalau pada model pembelajaran lain, biasanya kan saya pakai hanya menjelaskan saja dan memberi pertanyaan secara acak sehingga yang kebangun itu lebih pada kompetensi individunya. Kalau melalui game seperti ini maka yang kebangun itu mereka secara sosial pada kerjasama kelompoknya.
2.3	Bagaimana langkah yang anda lakukan dalam membangun kompetensi sosial pada siswa yang kesehariannya cenderung pasif atau terisolir di kelas?	Kalau kasusnya disini itu ada anak yang pendiam tapi hanya di dalam kelas, kalau diluar kelas dia ya seperti anak biasanya. Biasanya saya dekati setiap pelajaran, saya itu tipe orang yang suka rolling. Jadi setiap pelajaran saya dekati, dan saya tanya mana yang kurang paham begitu. Kemudian di awal pelajaran saya kasih pertanyaan biar dia terbiasa dan suaranya keluar.
1.6	Adakah bukti jika model pembelajaran game based learning ini dapat membangun kompetensi sosial siswa?	Kalau buktinya secara data resmi memang saya mengakui tidak ada, namun disini saya menilai berdasarkan perkembangan keseharian siswanya ya, tentu ada. Namanya kita kan mengembangkan pembelajaran ya, pasti itu ada hasilnya bagi siswa walaupun sedikit.
2.4	Dalam membangun kompetensi sosial siswa, adakah kendala yang anda hadapi?	Dari saya sendiri ya mungkin kendalanya itu pada fasilitas dan kemampuan siswanya. memang saya akui disini kan sekola swasta jadi sikap kompetitif siswanya kurang, kemudian dari fasilitas memang lab multimediana hanya satu dan itu kalau ingin memakai juga harus bergantian. Kemudian kalau LCD dibawa ke kelas itu memang bisa tapi ada beberapa kelas yang aliran listriknya mati.
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru terhadap siswa-siswa yang melanggar aturan?	Iya, ditegur dengan halus jika itu pelanggaran ringan namun jika pelanggaran yg dilakukan berat maka akan dapat pengurangan poin

1.8	Bagaimana guru memberikan umpan balik kepada siswa melalui penerapan game based learning?	Umpan balik yang saya lakukan ada beberapa cara ada penambahan atau pengurangan poin, ada juga cara lisan contoh dengan bilang jawaban kamu benar/ jawaban kamu bagus/ kamu pandai,yang terakhir biasanya menggunakan gerakan seperti memberikan 2 jempol
1.9	Apakah terdapat tantangan pada diri siswa melalui penerapan game based learning?	Jika peserta didik memiliki karakter kompetitif pasti ada karena word square ini kan melihat kejelian mereka, namun jika peserta didik tipe yang pasif hal ini sedikit sulit
1.10	Bagaimana guru menumbuhkan sikap asertif (keterampilan berkomunikasi / kepekaan dengan orang lain) melalui model pembelajaran game based learning?	Dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya kepada guru maupun teman sebayanya, namun jika tidak ada sama sekali peserta yang memanfaatkan kesempatan tersebut maka saya cenderung memberikan pertanyaan tentang materi maupun keadaan kelas/ keadaan peserta didik secara acak
1.11	Bagaimana guru membangun sikap religius siswa melalui penerapan model pembelajaran game based learning?	Berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengaitkan pembahasan dengan kajian-kajian islam
1.12	Bagaimana guru menumbuhkan sikap kooperatif pada diri siswa selama pelaksanaan game based learning?	Setiap peserta didik harus memiliki tanggung jawab dan perannya sendiri-sendiri dalam satu kelompok game
1.13	Bagaimana guru membangun sikap tanggung jawab melalui penerapan game based learning?	Setiap peserta didik harus memiliki peran dalam satu kelompok yang kemudian dipertanggungjawabkan/ dilaporkan ke pihak guru
1.14	Bagaimana guru membangun sikap empati siswa melalui game based learning?	Dengan memberikan pengertian terhadap peserta didik agar sabar dan mau menunggu teman yang belum menyelesaikan tugas game. Mengingatkan peserta didik agar mau saling meminjamkan barang (pensil, pulpen, penghapus dll) kepada teman yang memerlukan
1.15	Bagaimana guru melatih siswa dalam pengendalian diri selama pelaksanaan game based learning?	Memberikan pengertian dan peraturan pembelajaran kepada peserta didik sehingga akan terjalin kerjasama dalam pelaksanaan game

1.16	Mengapa guru membangun kebebasan berteman pada diri siswa dalam penerapan <i>game based learning</i> ?	Karena setiap peserta didik memiliki hak yang sama dalam pertemanan tanpa harus memandang apapun, disamping itu biasanya pada mata pelajaran lain pembagian kelompoknya kan ditentukan jadi saya memilih untuk diserahkan kepada siswanya saja agar tidak jenuh.
2.5	Apa kendala yang guru hadapi pada tahap penyampaian aturan dalam model pembelajaran <i>game based learning</i> ?	Aturan disini saya sesuaikan dengan kebiasaan buruk mereka dikelas, seperti sukanya mencontek ya saya jadikan itu untuk tidak melihat jawaban kelompok lain. Walau ada beberapa murid yang melanggar tapi ini bisa jadi penghalang mereka untuk melakukan pelanggaran
2.6	Apa kendala yang guru hadapi pada tahap penyampaian tujuan dalam model pembelajaran <i>game based learning</i> ?	Kalau tujuan ya aman saja, karena kita menerapkan sesuai dengan materi mereka dan kebetulan materinya itu tentang sejarah. Anak-anak kalau diceritakan saja kan bosan, sudah biasa mereka sehingga bagi saya juga lebih cocok dilakukan melalui game
2.7	Apa kendala yang guru hadapi pada tahap membangun interaksi dalam model pembelajaran <i>game based learning</i> ?	Saat interaksi disini saya meninjau kegiatan siswa pada awal hingga akhir permainan. Saya melihat anak-anak sangat berantusias sekali, sampai kadang saya kewalahan untuk mengkondisikan mereka. Soalnya kan takut juga jika mengganggu kelas-kelas yang lain. Jadi sempat itu saya kasih teguran jangan berdiri, hanya yang belum yang boleh angkat tangan, dan lain-lain. Supaya disini mereka lebih tertata lagi bermainnya.
2.8	Apa kendala yang guru hadapi pada tahap perencanaan persaingan dalam model pembelajaran <i>game based learning</i> ?	Untuk membuat persaingan itu kita kan membutuhkan kreativitas yang menyesuaikan kondisi siswanya juga, karena saya membuat pembelajaran dengan point yang saya jadikan kendalanya itu waktunya, soalnya kan dalam pembelajaran kita juga harus menyampaikan dan mengerahkan belum lagi dengan persaingan yang tidak semua anak bisa kita arahkan dengan mudah dan itu membutuhkan waktu yang lama. Jadi saya pakai dua pertemuan biar penerapan gamenya itu lebih maksimal. Untuk pertemuan pertama kita kasih soal, kita jelaskan dan di pertemuan kedua kita mulai lihat aksinya melalui persaingan point itu tadi.
2.9	Apa kendala yang guru hadapi pada tahap pemberian hasil/umpan balik dalam model pembelajaran <i>game based learning</i> ?	Kalau umpan balik saya rasa tidak ada ya mbak, karena kita memberikan tindakan ya sesuai dengan yang mereka lakukan. Mungkin ada siswa yang merasa kurang suka kalau pointnya dikurangi tapi ya mereka bisa menerima itu. Begitupun dengan hasil saya rancang secara rill poin saya tulis dipapan, lembar soal saya bagikan, dan itu memang sesuai

		dengan kemampuan mereka masing masing.
1.17	Bagaimana guru meninjau kompetensi sosial yang dimiliki siswa perempuan dan siswa laki-laki ?	kompetensi sosial antara laki-laki dan perempuan jelas beda, kompetensi sosial perempuan lebih unggul dari pada kompetensi sosial laki-laki. dalam hal tanggung jawab, sopan santun, percaya diri perempuan lebih unggul, namun dalam hal gotong royong laki-laki lebih unggul sedangkan nilai sosial yang lain seperti kejujuran, disiplin, dan lainnya mereka hampir berimbang

Wawancara Siswa 1
Shafa (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Suka, karena IPS itu pelajarannya membahas tentang ekonomi. Terus bu nailul kalau ngajar itu enak, soalnya sama bercanda
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Senang, karena belajarnya bisa lebih seru
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Lebih seru dengan game, karena ada persaingannya banyak-banyakan point gitu kak, kalau biasanya kan cuma diterangkan saja
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Dengan Game kayak tebak-tebakan gitu juga suka
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, itu adalah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Kalau berteman jelas pemilih, ya memilih yang sikapnya baik ke kita
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Ditentukan sendiri, soalnya enak sih bisa milih yang sebangku atau dekat gitu biar tempatnya ga berpindah-pindah, terus lebih dekat juga
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Ya ikut dalam kegiatan diskusi, kemarin juga kebagian cari materi untuk beberapa soal
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Tetap diskusi saja, menjalankan tugas saya. Pokoknya dia juga sudah saya beri tugas gitu
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Kalau perbedaan pendapat gitu saling menghargai, kemudian nanti dipilih lagi mana pendapat yang diterima
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Jengkel ya kak, tapi tetap diberi tahu. Biasanya cowok itu yang sering melanggar
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Biasanya itu di tegur, tapi kemarin pas permainan itu kan ada pointnya sehingga ya dikurangi
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Serunya waktu berebut point, soalnya takut dapat kelompok yang lain

1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Bu Nailul itu selalu mengarahkan gitu dan memberi motivasi kalau ada yang salah, ibunya bilang gapapa nanti dicoba lagi
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Interaksinya ya sama teman-teman itu saling membantu, bekerjasama juga
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Sebelum belajar itu diharuskan membaca surat dulu, seperti waqiah atau yasin
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kemarin itu kelompok saya kalah, ya karena kurang cepat. Sikap saya ya menerima, nanti belajar lagi kan masih banyak kesempatan

Wawancara Siswa II

Nayla (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Sangat saya sukai, karena materinya itu tentang kehidupan sehari-hari
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Suka, soalnya kalau game itu bisa bareng-bareng mengerjakannya
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Perbedaannya ya bareng-bareng itu jadi lebih paham sama materinya
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Semuanya saya suka, pokoknya bu Nailul yang mengajar Soalnya beliau asik, ada cerita-cerita gitu
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Pemilih, intinya ya saya suka teman yang baik dan peduli sih. Pokoknya ingat sama saya gitu
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Ditentukan sendiri, soalnya enak sih bisa memilih sama teman-teman yang dekat, ya sahabat saya gitu kak
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Tanggung jawab sama kelompoknya, jadi saya ikut mencari jawaban dan diskusi juga, membantu teman-teman lah

2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Tetap diterima, kan sudah sekelompok saya juga mau gimana lagi
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Cekcok kak, ya ngeyel gitu pokoknya
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Saya omongin saya tegur, apalagi kalau mengganggu saya gitu
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Kalau ada yang menyontek dikurangi poinnya
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Tantangannya itu kan ada banyak hurufnya, jadi saya sudah dapat jawabannya tapi bingung ini katanya yang mana. Akhirnya ya keduluan kelompok yang lain
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Waktu mengerjakan itu bu nay memberi tips, terus dibangkitkan biar berusaha lagi
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Kelompok saya itu saling membantu, bertukar informasi dengan anggota yang lain
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdoa sebelum belajar, sama sering diberi ceramah gitu kalau ada yang nakal
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Saya kemarin menang, senang kak soalnya dapat hadiah. Kalau melihat kelompok lain ya kasihan

Wawancara Siswa III

Nabila (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Saya suka, soalnya kalau di IPS itu kan yang diajarkan tentang sosial begitu
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Yaa suka, soalnya bisa lebih paham sama materinya

1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Biasanya kan ceramah jadi boring, game ini kan sering digunakan jadi suka. Kalau game itu kan ada lucunya bisa mudah paham juga.
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	IPS, saya suka dengan game dan diskusi Pokok yang dibuat kelompok gitu
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Memilih, suka yang sikapnya baik seperti tidak berbohong
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Menentukan sendiri, soalnya saya nanti bisa gabung sama teman-teman yang satu frekuensi
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Ikut berpartisipasi, menyelesaikan soal dan ikut cari katanya yang dalam lembaran itu
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Diterima, ya gapapa kan sama-sama belajar
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Yang saya lakukan adalah menerima pendapat itu, karena kita satu kelompok
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Jelas ditegur, kan ga adil sama kelompok yang lain
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Kalau sama bu nailul nanti nilainya akan dikurangi, sebelum bermain juga sudah dibilangin gitu tapi anak-anak saja yang bandel
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Merasa semangat karena kan bersaing sama kelompok lain
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Bu nailul itu sering memberikan pujian, kayak bilang jawaban kamu bagus, banar pintar sekali gitu
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Komunikasi ya dengan anggota kelompok saya, kita diskusi sama cerita-cerita
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Biasanya kalau mau belajar itu berdoa dulu

1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kemarin saya menang kak, karena ada yang kalah ya kita menghargai sama kasih semangat
------	--	---

Wawancara Siswa 1V

Yesi (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Suka, karena belajarnya tentang sosial kemudian gurunya juga cara mengajarnya menyenangkan
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Iya, bisa lebih paham tentang materinya
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Kalo biasanya itu cuma diterangkan saja sama baca LKS, jadi lebih menyukai game
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Melalui game, kayak kuis juga suka tapi kadang kalau tidak siap ya gugup kak
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung memilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Teman saya memilih, yang cocok lah kita yang sefrekuensi
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Sebenarnya apapun menerima, tapi kalau sukanya lebih memilih untuk ditentukan sendiri
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Dalam kelompok harus aktif gitu, ada bagiannya masing-masing Seperti saya kemarin dapat yang mencari katanya
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Ya dibiarkan selama itu tidak mengganggu saya, kalau mengganggu baru nanti nyolot kak
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Pendapat yang diterima, nanti diomongin lagi sama anggota kelompok
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Emosi, tidak suka soalnya kan itu mengganggu. Kadang ada yang jail gitu jadi ga suka

1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Di hampiri terus dikasih peringatan
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Saat mencari jawaban itu kan harus cepat-cepat, nanti keburu dapat kelompok yang lain. Pas itu seru sih kak bisa heboh
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Kemarin kelompok saya dapat pujian soalnya kompak
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Komunikasinya baik, semuanya belajar sambil bercanda, ya seru gitu jadi senang
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdoa sebelum belajar baca al fatihah gitu, terus kalau sudah belajar baca hamdalah, kalau pulang baca al-ashr
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kalah kemarin, tapi ya menerima kan kelompok saya juga diberi pujian kompak jadi tetap senang

Wawancara Siswa V

Putri (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Sama IPS itu saya suka, soalnya kita belajar sejarah, jadi tau dulu itu ceritanya kayak gimana
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Senang, karena jarang dilakukan jadi tertarik gitu terus memahaminya juga lebih paham
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Berbeda, biasanya itu bosan kak kadang mengantuk. Tapi kalo lewat game itu jadi semangat ya lebih paham
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Jelas pake game, lebih suka pokoknya
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Pemilih yah, saya kan suka ngomong jadi cari teman jang bisa ngobrol juga nyambung

1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Ditentukan sendiri, soalnya bebass mau sama siapa aja
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Ikut mencari jawaban soal nomor 1-3 gitu, nanti saya yang cari kata yang di lembaran
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Ya diterima saja, pokoknya dia ikut bantu di kelompok
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Kalau tidakan ya tentu menghargai, menerima pendapat dia seperti apa
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Saya tegur, kan mengingatkan kalau sikapnya salah
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Dipanggil terus diomongin, kalau yang bermain kemarin ada yang dikurangi nilainya
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Sulit cari kata di lembaran itu, terus soalnya juga ada satu yang belum saya jawab
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Ya tindakan guru waktu ada yang melanggar itu ditegur, kalau yang pintar selesainya cepet itu dipuji
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Asik dan seru, soalnya walaupun susah kita masih bisa bercanda
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdoa terus diberi nasehat gitu, seperti harus jujur, disiplin kalau ada yang ga piket itu
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kelompok saya kalah, gapapa tetap semangat yang menang ya diberi selamat, kan teman saya juga

Wawancara Siswa VI

Zaki (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Suka sama bu gurunya, caranya menjelaskan terus ada bercandanya juga

1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Suka ya karena suasananya itu lebih aktif dan bisa paham materinya
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Bagi saya game itu bisa lebih seru, kalau biasanya kan hanya mendengarkan
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Saya suka sama game kayak kemarin itu
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung memilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Berteman ya memilih, yang bisa untuk diajak bicara entah pelajaran atau hobi
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Saya lebih suka kelompoknya ditentukan sendiri, bisa memilih yang cocok nanti
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Anggota kelompok ya ikut berpartisipasi dengan mencari jawaban sesuai bagiannya dapat soal yang nomer berapa
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Ya cuek saja
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Kalau pendapatnya tidak sama ya saya mengalah
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Kalau temannya itu dekat dengan saya nanti akan saya bilangin, kalau tindakannya melanggar
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Bu nailul itu seringnya ditegur, tapi kalau pakai point kemarin ya itu yang dikurangi
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Game itu susahnya waktu berebut point, terus kalau kan ada yang hurufnya banyak itu susah mencarinya, harus teliti
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Yang guru lakukan ya kalau kita cepat benar nanti dikasih point
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Komunikasinya baik, sama teman yang lain bisa sama-sama mengerjakan
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdo'a, kemudian kalau mengerjakan harus jujur ga boleh tolah-toleh gitu

1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Menang, karena usaha ya senang kak, tapi kan banyak yang kalah jadi tidak boleh berlebihan
------	--	--

Wawancara Siswa VII

Dhani (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Di IPS itu saya suka dengan materinya banyak bacaan, terus gurunya juga suka sering ngasih kuis dan asik
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Tentu suka, karena jarang sekali Belajarnya juga lebih semangat
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Biasanya itu di jelaskan, mengerjakan soal kadang ditunjuk sama bu nailul Lebih suka game sih kak, saya jadi semangat
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Pokoknya pakai soal yang ganti-gantian gitu terus nanti dikasih point
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Pemilih, teman yang tidak jail Soalnya di kelas itu ada beberapa anak yang jahil, jadi saya kurang suka
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Ditentukan sendiri, kan bebas nanti bisa memilih teman yang dekat
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Saya ikut berkelompok, tugasnya ya nulis jawaban, juga cari jawaban
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Dibiarkan saja, kadang walaupun jail juga saya biarkan saya, nanti lak jerah sendiri
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Menyerah, biasanya kalau anak cewek itu ngotot gitu kak, jadi ya sesukanya dia
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Dibiarkan, nanti kan ditegur sendiri sama gurunya

1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Ada 2 orang yang kemarin melanggar terus sama bu nailul dikurangi point
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Waktu mencari jawaban si, kan itu saingannya kelompok lain jadi harus cepat
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Guru itu sering memberi nasehat, melerai kalo ada yang nakal
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Kita ya saling membantu kak
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdoa dan diberi nasehat gitu biar tidak melanggar
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kalah, ya biasa saja menerima kekalahan mungkin belum waktunya menang

Wawancara Siswa VIII

Rendy (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Biasa saja, IPS itu soalnya banyak materinya juga banyak
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Biasa saja, ya seperti belajar-belajar sebelumnya
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Lebih enak pakai game si, karena bisa bareng-bareng mengerjakannya
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Melalui ceramah, ya saya tinggal mendengarkan saja
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Teman ya yang mau berteman silahkan, saya tidak milih-milih semuanya di kelas juga berteman
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Kelompok lebih suka ditentukan sendiri, enak ya bebas mau sama siapa saja
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Tidak ikut, ya paling ikut mencari dikit-dikit Saya gabisa soalnya

2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Dibiarkan saja, cuek gitu kak
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Dibiarkan saja, biar itu urusan mereka saya ya ngikut aja maunya bagaimana
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Ya saya omongin, ditegur gitu apalagi kalau mengganggu
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Pas game kemarin dikurangi poinnya
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Tantangannya ya soalnya mungkin, susah kan saya ga ikut jawab
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Bu guru biasanya itu menyenangkan sikapnya baik terus kalau ada kesalahan ya dinasehati
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Partisipasinya yaa paling ikut diskusinya ngomong-ngomong gitu dikelompok
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Saya sering diceramahi kalau melanggar atau ada kesalahan gitu
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kalah, ya biasa saja mau gimana juga kan gamenya sudah selesai

Wawancara Siswa IX

Adhim (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Biasa saja, saya mikir ya seperti pelajaran lain
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Biasa saja ya saat game seru tapi seperti pelajaran yang lain
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Daripada biasanya ya lebih suka game melalui game
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Melalui ceramah, karena saya suka mendengarkan

2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung memilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Tidak memilih, semuanya saya temenin kak
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Ditentukan sendiri, karena ada teman-teman dekat ya itu nanti yang saya pilih sekelompok
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Apapun saya lakukan, semuanya ya cari materi, cari jawaban, pokok yang bisa dilakukan ya saya lakukan
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Ya membatin saja, disimpan dihati gitu kak
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Menghargai kan kelompok juga teman-teman saya sendiri jadi ya dihargai
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Didiamkan , takut salah apa atau apa ya mending saya diam saja
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Tindakannya ya pasti ditegur dan dikurangi poin, kalau pelanggarannya berat ya BK kak
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Ini kompetisinya pas banyak-banyakan poin dengan yang lain
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Waktu jawaban saya salah dibilangin, ditunjukkan yang benar terus disuruh belajar lagi
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Ya kerjasama semua anggota walau ada satu yang ga ikut, terus soal-soal itu dikerjakan, dijawab
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Religi itu dengan berdoa dan diberi nasehat
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Kalah, menerima kekalahan ya pasrah saja soalnya kelompok saya memang banyak salahnya

Wawancara Siswa X

Fian (28 Maret 2022)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	Suka gurunya, kalau menjelaskan mudah dipahami dan sering memberi arahan
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	Senang karena bisa lebih ramai gitu kelasnya dan materinya lebih mudah untuk dipahami
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Yang saya rasakan itu, biasanya kan soalnya dikerjakan individu jadi sulit, kalau ini kan bersama-sama jadi lebih mudah untuk dipahami
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	Pembelajarannya ya enak melalui game yang kemarin
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	Ya kalau teman biasa sih tidak, tapi yang dekat atau sahabat itu memilih yang seru
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Kelompok aku lebih suka ditentukan sendiri
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai anggota kelompok yang baik?	Dalam kelompok kemarin saya ya ikut menulis point-point yang penting
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Cuek saja, asal tidak mengganggu yang lain
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	Aku ya harus diterima
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	Ya biarkan dia melanggar nanti kan ada resikonya sendiri, saya ya paling hanya ngasih tahu
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Yang melanggar akan diberi pengurangan point

1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Saya susahnya itu pas cari jawaban terus menemukan, pas dicari di kotak-kotak itu bingung soalnya katanya kan banyak
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Tindakan ya kalau ada yang tidak tau diarahkan, terus mengawasi saat berkelompok
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Kita bagi tugas kemudian saling tukar informasi
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Berdoa sebelum dan sesudah belajar
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	Menang, ya alhamdulillah tapi harus belajar lagi

Lampiran III

Visualisasi data hasil wawancara siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.1	Apakah mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kamu sukai? Mengapa?	8 Siswa menjawab suka dengan alasan : <ul style="list-style-type: none"> - Penyampaian guru IPS - Membahas kehidupan sehari-hari - Kajian IPS : ekonomi dan sejarah 2 Siswa menjawab biasa saja dengan alasan : <ul style="list-style-type: none"> - Terlalu banyak soal - Sama seperti pelajaran lain
1.2	Apakah kamu senang jika mata pelajaran IPS dilakukan dalam bentuk game?	8 Siswa menyukai dengan alasan : <ul style="list-style-type: none"> - Game lebih seru - Dikerjakan bersama-sama - Lebih bersemangat dalam belajar - Lebih aktif saat belajar - Lebih memahami materi 2 Siswa menjawab biasa saja
1.3	Adakah perbedaan yang kamu rasakan saat pembelajaran dilakukan dengan game dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya?	Seluruh siswa lebih menyukai game dengan alasan : <ul style="list-style-type: none"> - Belajar dengan game lebih seru - Lebih suka game karena pembelajaran konvensional membosankan - Dapat memahami materi yang disajikan dalam bentuk game
1.4	Kalian lebih menyukai pembelajaran IPS disampaikan dengan cara seperti apa?	<ul style="list-style-type: none"> - 5 siswa melalui game - 1 siswa melalui diskusi - 2 siswa melalui ceramah - 1 siswa melalui latihan soal - 1 siswa menyukai semua penyampaian pembelajaran
2.1	Apakah dalam berteman kamu cenderung pemilih, atau adakah karakter teman tertentu yang kamu sukai?	8 siswa menjawab pemilih dengan alasan : <ul style="list-style-type: none"> - Teman yang baik - Teman yang peduli - Teman yang dapat bertukar pikiran - Teman yang tidak jail
1.5	Saat pembagian kelompok, kamu lebih senang jika kelompok ditentukan sendiri atau ditentukan guru?	Seluruh siswa menjawab untuk kelompok ditentukan sendiri dengan alasan <ul style="list-style-type: none"> - Memilih yang sebangku - Memang sudah ada teman-teman yang biasanya berkelompok
1.6	Saat pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, partisipasi seperti apa yang kamu lakukan sebagai	Seluruh siswa turut aktif dalam mencari materi dan menentukan jawaban

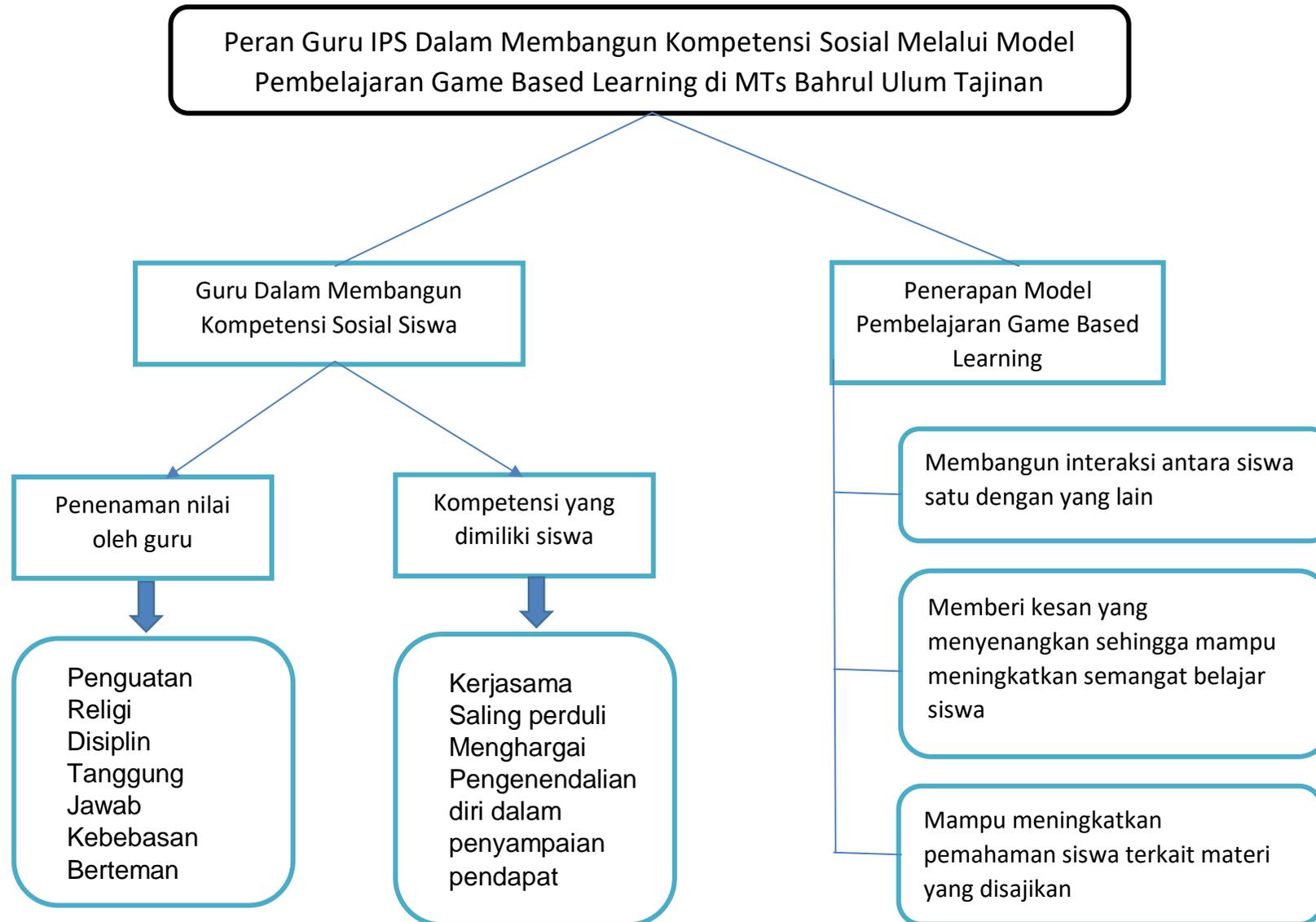
	anggota kelompok yang baik?	
2.2	Apabila dalam kelompok bermain ada teman yang kurang kamu sukai, sikap seperti apa yang kamu lakukan?	Saat terdapat anggota kelompok yang kurang disukai semua siswa menjawab secara netral dengan membiarkan dan menerima anggota tersebut
2.3	Bagaimana tanggapanmu terkait dengan adanya perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok?	9 siswa memilih untuk bersikap toleransi dengan menerima dan menghargai pendapat yang berbeda dalam diskusi kelompok. 1 siswa lainnya memilih untuk bersikeras dan kokoh akan pendapat yang mereka miliki
2.4	Apa tanggapan kamu saat terdapat teman yang melanggar aturan permainan?	7 siswa memilih sikap dengan menegur dan memberitahu kesalahan yang dilakukan temannya 3 orang lainnya bersikap emosi dan membiarkan sikap tersebut
1.7	Apa tindakan yang diberikan guru kepada mereka yang melanggar aturan?	Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru memberi pengurangan poin kepada siswa yang melanggar aturan, namun jika masih sesekali melanggar guru akan memberi peringatan dan menasehati siswa tersebut
1.8	Tantangan apa yang kalian rasakan saat bermain ?	Saat bermain siswa merasa tertantang dengan pemberian poin, pencarian jawaban dengan waktu yang terbatas, serta selisih banyak poin yang didapatkan
1.9	Bagaimana kalian melihat tindakan/umpan balik yang diberikan guru saat berjalannya permainan?	Guru akan memberi pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan soal dan memberi nasehat kepada mereka yang melanggar aturan
1.10	Bagaimana komunikasi dan interaksi yang terjalin antara satu dengan yang lain saat berjalannya game ?	Interaksi terjalin melalui pelaksanaan game yang dilakukan dengan berkelompok, siswa ikut bertukar informasi dan membantu anggota lain yang mengalami kesulitan
1.11	Apakah terdapat penanaman sikap religi dalam pembelajaran?	Penanaman religi dilakukan melalui berdoa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran, guru juga menasehati siswa-siswa yang melakukan pelanggaran
1.12	Sebagai kelompok yang menang atau kalah, bagaimana kalian menghargai kelompok yang lain?	4 siswa berada pada kelompok yang menang, sedangkan 5 siswa berada pada kelompok yang kalah dan mereka turut menghargai satu sama lain.

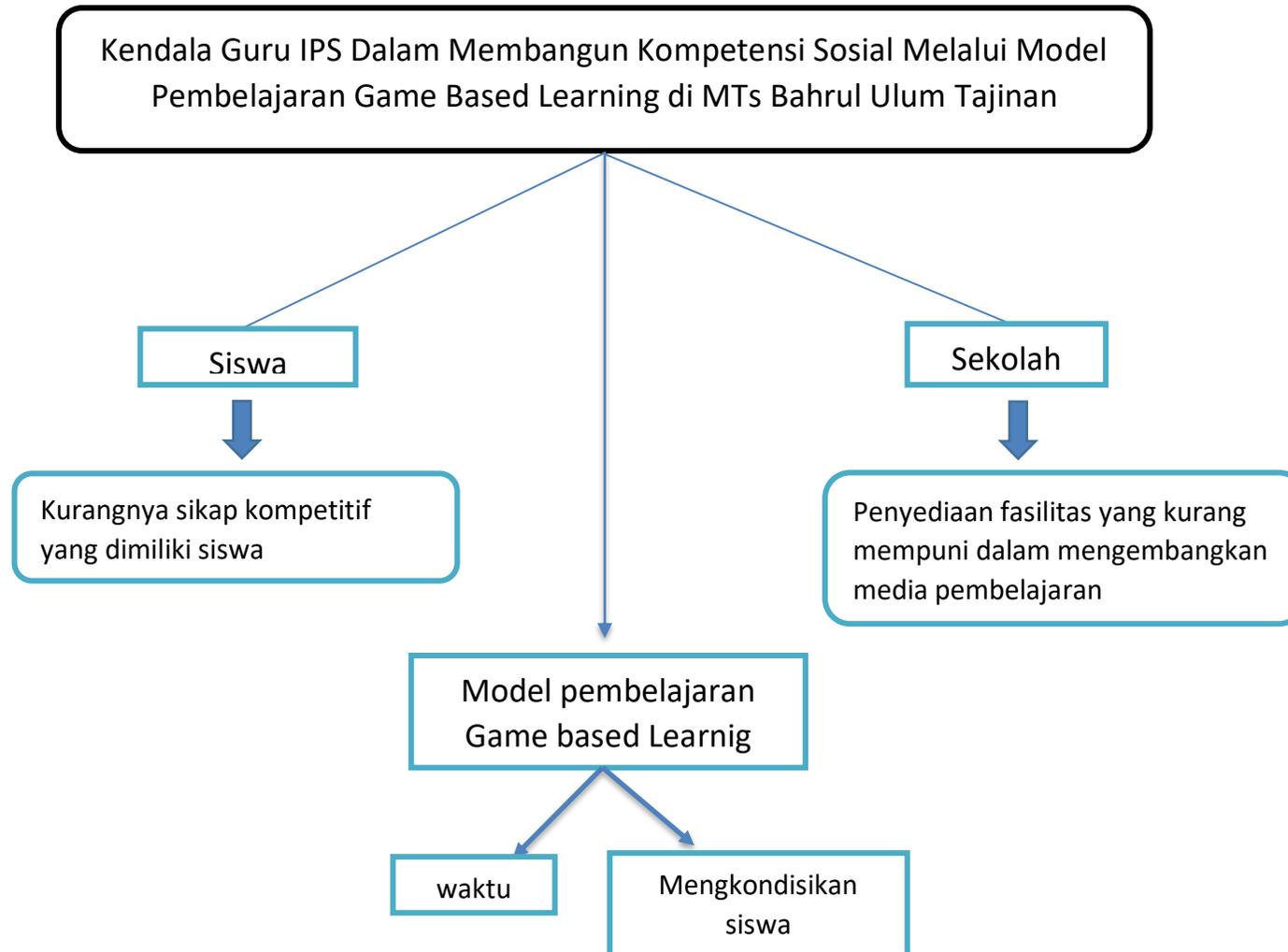
Kompetensi Asertif Siswa

Pertanyaan	Jawaban
Apakah menurut kamu mencari teman itu merupakan sesuatu yang mudah ?	<p>Shafa : menurut saya kalau berteman itu sulit, kan kita harus bisa beradaptasi dulu dan saya anaknya sering takut kalau mau berkenalan gitu jadi ya susah</p> <p>Nayla : ya kalau berteman itu mudah tapi kalau cari yang cocok itu sulit, saya biasanya tanya asalnya dan hobi</p> <p>Nabila: biasa saja, tapi biasanya sama orang baru itu saya ya malu-malu gitu kak, gabisa memulai percakapan duluan</p> <p>Yesi : mudah, ya karena saya tidak memilih teman. Kalau sama orang baru biasanya biar tidak canggung diajak ngobrol</p> <p>Putri : saya suka berteman, sering menyapa murid yang lain juga yang satu sekolah</p> <p>Zaki : biasa saja, harus ramah pokoknya mudah bergaul gitu karena nanti kita kan membutuhkan orang lain</p> <p>Dhani : sulit karena kan karakternya berbeda, kalau tidak kenal ya diam saja</p> <p>Rendy : ya mudah saja kalau sudah kenal baik</p> <p>Adhim : kalau saya semuanya ya teman, kalau misalnya ada yang tidak kenal saya tanyain gitu biar tidak diam</p> <p>Fian : kalau dikelas ya semuanya itu teman kak, ya akrab juga sama anak-anak yang lain</p>
Bagaimana kamu mengajak temanmu yang lain untuk berpartisipasi dalam berkelompok ?	<p>Shafa : saya beri tahu untuk tidak diam saja dan ikut mengerjakan tugas kelompok</p> <p>Nayla : kemarin itu ada 10 soal jadi langsung saya bagi-bagi ke setiap anggota, biar mengerjakan semuanya</p> <p>Nabila: dengan mengerjakan sama-sama, karena kemarin memilih sendiri jadi saya cari yang rajin biar mau diajak kerjasama</p> <p>Yesi : kalau saya dengan kita bagi tugas, nanti ada yang mencari jawaban, mencari kata, mencari materi</p> <p>Putri : kita bagi tugas dan setiap anggota ya harus menyelesaikan tugasnya masing-masing</p> <p>Zaki : kalau itu tergantung kesadarannya ya kak, karena ga enak juga kalau mau mengatur</p> <p>Dhani : kesadaran kalau mau berkelompok itu perlu, jika tidak berpartisipasi ya kita laporkan saja</p> <p>Rendi : dilihat dulu tugasnya bagaimana kemudian nanti kita ajak diskusi untuk menentukan pembagian tugas</p> <p>Adhim : kalau saya apapun dilakukan pokoknya ikut mengerjakan</p> <p>Fian : saya ajak berdiskusi dan membuat pembagian tugas</p>
Bagaimana cara kamu memulai percakapan dalam suatu kelompok ?	<p>Shafa : memulai percakapan ya dengan saya tanya terkait materinya sudah dipahami apa belum</p> <p>Nayla : biasanya langsung spontan gitu kak, seperti pembagian kelompoknya gimana</p> <p>Nabila : kalau anggotanya saya kenal itu saya berani memulai untuk bertanya, tapi kalau tidak kenal saya agak malu</p> <p>Yesi : melihat anggota kelompoknya dulu, kalau anak-anaknya</p>

	<p>enak ya saya berani untuk bertanya atau kasih saran gitu</p> <p>Putri : percakapan ya dengan bertanya tentang materi atau cerita-cerita topik yang lain</p> <p>Zaki : kalau semuanya diam ya saya berani memulai, soalnya kalau semuanya diam akan lama selesai</p> <p>Dhani : saya lebih suka mersepon, untuk memulai percakapan jarang si, tergantung kelompoknya juga</p> <p>Rendi : dalam kelompok ya saya mulai membagi tugas setiap anggota harus dapat, biar kerja semua</p> <p>Adhim : lebih suka diam saja kak, ikut bagaimana nanti alurnya</p> <p>Fian : percakapannya ya dimulai dengan membagi tugas atau misal ada yang kurang faham itu kita bahas bersama</p>
<p>Apakah kamu dapat menampilkan diri sebagai seorang pemimpin dalam sebuah kelompok ?</p>	<p>Shafa : pemimpin ya harus bisa membuat strategi, mengarahkan anggota kelompoknya yang lain, sering begitu sih kak</p> <p>Nayla : kurang bisa, karena masih ada siswa yang lebih baik dari saya</p> <p>Nabila : terkadang bisa kalau darurat, maksudnya kalau memang tidak ada yang bisa diandalkan ya nanti saya mau</p> <p>Yesi : sering si, dipilih anak-anak untuk memimpin kemudian nanti saya bagi sesuai kemampuannya masing-masing</p> <p>Putri : tidak bisa, soalnya kurang percaya diri dan takut nanti malah kacau mending yang lain saja</p> <p>Zaki : sebagai pemimpin ya saya berbagi tugas, intinya semua anggota bisa paham dan tugas terselesaikan</p> <p>Dhani : Jarang, karena banyak yang lebih pintar dari saya</p> <p>Rendi : bisa, dengan merancang strategi untuk kelompoknya biar tugas bisa cepat selesai dan benar</p> <p>Adhim : kalau saya lebih suka ikut saja apa kata anak-anak</p> <p>Fian : ga bisa kak, takut ada yang salah nanti mending yang lain saja, yang lebih pintar dari saya</p>
<p>Apakah kamu dapat mengungkapkan sesuatu yang kamu inginkan di kelompok ?</p>	<p>Shafa : bisa, seperti meminjam barang, menanyakan materi kemudian memberi saran juga</p> <p>Nayla : bisa, karena dalam berkelompok itu kita kan diperbolehkan untuk mengungkapkan pendapat</p> <p>Nabila : mengungkapkan dengan baik agar yang lain tidak tersinggung, intinya saling memahami saja</p> <p>Yesi : bisa, saya sering mengusulkan sesuatu seperti pembagiannya nanti seperti apa</p> <p>Putri : saya kadang kurang bisa, karena takut pendapat saya nanti tidak diterima oleh teman-teman yang lain</p> <p>Zaki : ya diungkapkan saja daripada tidak tahu nanti malah sesat di jalan</p> <p>Dhani : agak malu, soalnya takut diremehkan dan seperti kok saya sendiri yang tidak bisa</p> <p>Rendi : ya bisa, namanya kan juga berkelompok jadi harus bisa saling bertukar antara satu dengan yang lain</p> <p>Adhim : harus mengungkapkan, kan satu kelompok</p> <p>Fian : tergantung situasinya kalau kepepet ya saya bisa, atau kalau ada teman yang dekat begitu</p>

Lampiran IV Coding Hasil Penelitian





Lampiran V
Dokumentasi Penelitian

Gambar 1
Wawancara bersama guru IPS



Gambar 2
Wawancara bersama siswa kelas VIII



Gambar 3
Kegiatan siswa pertemuan 1



Gambar 4
Dokumentasi kegiatan siswa pertemuan 2



Lampiran VI

RPP dan Lembar Soal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Bahrul Ulum Mata Pelajaran : IPS	Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Genap Alokasi Waktu : 4 x 30 menit (1 x Pertemuan)
Sub Materi Pokok : KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA	

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Model *Word Square* peserta didik diharapkan mampu menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan dan mampu menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial dan budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan ke 12 dan 13

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa dan absensi. 2. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan 3-4 orang anggota. 	Religius Nasionalis	15'
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari : kedatangan bangsa barat ke indonesia 5. Guru mengajukan pertanyaan terkait negara mana saja yang menjajah Indonesia dan mengapa? 6. Guru membagikan lembar word square terlampir kepada siswa dengan persyaratan siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru akan memperoleh lembar kerja terlebih dahulu 7. Setelah semua kelompok memperoleh lembar word square, guru membacakan waktu pengerjaan dan aturan dalam permainan 	Kemandirian, Integritas, Kerjasama	40'

	8. Peserta didik memikirkan berbagai cara penyelesaian masalah 9. Peserta didik bekerjasama dengan kelompoknya dalam penyelesaian tugas yang ada pada lembar kerja word square 10. Lembar kerja dikumpulkan, guru mengoreksi dan memberi point bagi setiap jawaban yang benar 11. Guru menyajikan portofolio word square di depan kelas 12. Setiap kelompok secara cepat berebut untuk menentukan jawaban yang benar berdasarkan soal yang guru bacakan 13. Guru memberikan poin tambahan kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar 14. Guru mengumumkan pemenang dalam permainan dan memberi arahan kepada siswa lain untuk dapat menerima kekalahan		
Penutup	Guru memberikan umpan balik, kemudian menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan terakhir berdoa/salam penutup.	Religius	5'

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi/Jurnal

Penilaian Pengetahuan : Poin, Tes Tulis dan Penugasan

Penilaian Keterampilan : unjuk kerja kegiatan diskusi dan kerjasama tim

Lembar Soal

LEMBAR KERJA WORD SQUARE
KEDATANGAN BANGSA-BANGSA BARAT KE INDONESIA

Nama Anggota:

.....

.....

Kelas : VIII

Petunjuk pengerjaan:

1. Kerjakanlah soal dengan cara mencari jawaban dalam *word square* dibawah ini!
2. Untuk memperkuat referensi kalian bisa baca LKS hal 65-70

Word Square

G	O	L	D	I	W	R	A	D	A	K	A	I	N	D	I	A	N	A	G
K	L	E	U	P	R	I	O	K	G	U	L	T	A	K	I	R	E	M	L
O	E	O	N	G	M	A	N	C	I	C	F	I	M	U	R	T	E	N	O
C	H	R	I	S	T	O	P	E	R	C	O	L	U	M	B	U	S	N	R
L	A	G	A	N	A	M	B	I	E	A	N	L	G	O	S	P	F	A	Y
O	M	A	B	A	N	T	E	N	V	L	S	S	O	D	A	E	E	M	P
N	T	L	B	U	H	A	K	N	O	F	O	A	K	N	B	L	R	T	O
I	U	I	E	J	N	A	O	A	L	O	D	R	A	I	I	I	D	U	R
G	O	S	P	E	L	T	C	V	U	N	A	A	M	A	M	A	I	O	T
A	H	L	L	V	O	A	T	B	S	S	L	G	A	U	A	K	N	H	U
L	E	E	A	O	G	K	R	O	I	O	B	O	M	T	S	A	A	E	G
I	D	I	N	C	N	I	O	C	I	D	U	S	U	R	A	M	N	D	A
S	S	I	D	A	A	R	O	A	N	E	R	A	M	I	N	E	D	S	S
M	I	M	A	K	G	F	I	J	D	A	Q	F	U	S	G	N	M	I	G
E	L	P	S	O	A	A	W	A	U	L	U	R	I	M	O	G	A	L	L
G	E	E	P	N	D	K	A	K	S	B	E	A	R	A	L	L	G	E	O
A	N	R	A	S	I	Y	E	A	T	U	R	N	E	L	A	A	L	N	R
L	R	I	Y	O	L	W	R	L	R	E	Q	C	P	A	D	M	L	R	I
P	O	R	T	U	G	I	S	A	I	R	U	I	M	D	E	K	E	O	A
I	C	A	L	I	S	M	E	M	U	Q	E	S	I	D	R	A	K	C	E

Soal:

1. Negara pertama yang menginjak kakinya dan kemudian menjajah Indonesia adalah
2. Tokoh yang berhasil menguasai wilayah malaka dari Bangsa Portugis, adalah
3. Kata latin dari kolonialisme adalah
4. Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia ialah untuk bersaing mendapatkan daerah temuan baru dan memperluas wilayahnya agar dianggap paling Jaya. Uraian tersebut merupakan tujuan dari Imperialisme yaitu
5. Tahun 1596 Cornelis de Houtman beserta armadanya berhasil mencapai kepulauan Nusantara dengan mendarat di
6. Orang spanyol yang memprakarsai untuk melakukan penjelajahan samudra agar menemukan tanah penghasil rempah adalah
7. Kontak pertama antara Belanda dengan Indonesia adalah kedatangan penjelajah Belanda bernama
8. Kedatangan Bangsa Barat membawa pengaruh budaya pada bangsa Indonesia yakni dengan adanya ajaran agama Kristen. Hal ini dapat dikategorikan sebagai tujuan imperialisme kuno yang berpijak pada semboyan
9. Perubahan tujuan imperialisme kuno ke imperialisme modern terjadi akibat adanya pengaruh dari

Lampiran VII

Media Pembelajaran



Lampiran VIII

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 251/Un.03.1/TL.00 1/02/2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

21 Februari 2022

Kepada
 Yth. Kepala MTs Bahrul Ulum Tajinan
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nadiyah Qotrunnada
 NIM : 18130079
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
 Judul Skripsi : **Peran Guru IPS dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan**

Lama Penelitian : **Februari 2022** sampai dengan **April 2022**
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran IX



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 034
 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Nadiyah Qotrunnada
 NIM : 18130079
 Judul Skripsi : Peran Guru dalam Membangun Kompetensi Sosial
 Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di
 MTs Bahrul Ulum Tajinan
 Dosen Pembimbing : Ulfi Andrian Sari, M.Pd

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	TTD
1.	08 Maret 2022	Ukumen Penelitian (lembar wawancara dan observasi)	
2.	15 April 2022	Wawancara - memberi keterangan berdasarkan fokus penelitian.	
3.	18 April 2022	- wawancara selesai - Mulai pada hasil dan pembahasan	
4.	20 April 2022	- indikator kompetensi sosial - Cara guru membangun kompetensi sesuai model.	
5.	23 Mei 2022	- pengecekan tulisan typo - fase model pembelajaran disesuaikan teori	
6.	2 Juni 2022	- penyajian hasil sesuai kategori siswa - memperbaiki penulisan	
7.	4 Juni 2022	- perubahan kategori siswa berdasarkan gender. - Kajian pustaka ditambahkan sesuai gender	
8.	13 Juni 2022	- kepenulisan berdasarkan spot - ACC.	

Dosen Pembimbing

Ulfi Andrian Sari M.Pd

NIP: 1988053020180212139

Lampiran X**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Nadiyah Qotrunnada

NIM : 18130079ss

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 15 Mei 2001

Alamat : Desa Wadeng, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik

Nama Ayah & Ibu : Ahmad Nasirul Huda & Mukhoyaroh

Email : nadiyahqnada155@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Muslimat NU Nurul Huda (2004-2006)
2. MI Nurul Huda Wadeng (2006-20012)
3. SMP N 1 Sidayu (2012 – 2015)
4. MAN Denanyar Jombang (2015-2018)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2018-2022)

Lampiran XI

Bukti Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 4481/Un.03.1/PP.00.9/09/2021

diberikan kepada:

Nama : Nadiyah Qotrunnada
 NIM : 18130079
 Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Karya Tulis : Peran Guru IPS Dalam Membangun Kompetensi Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MTs Bahrul Ulum Tajinan

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 7 Juni 2022

Kepala,


 Benny Afwadzi

