

Pengembangan Buku Panduan Permainan Angin Puyuh dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPA SD

Rudi Hartono^{1),a),*}, I Wayan Suastra^{1),b)} Ida Bagus Putu Arnyana^{1),c)}

¹⁾Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Corresponding Author: hartonorudi037@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini merupakan: (1) untuk mengembangkan panduan permainan angin puyuh menjadi media yg menarik dan menyenangkan & acceptable, menurut kegunaan, ketepatan, kelayakan & relevansi pada menaikkan keterampilan sosial anak (2) buat mengetahui keterlaksanaan kitab pedoman permainan angin puyuh menjadi media yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang teridentifikasi pada pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yg menyelidiki pengembangan buku panduan permainan angin puyuh menjadi media yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran pembelajaran IPA sekolah dasar. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan buku panduan permainan angin puyuh sebagai sarana pengajaran yang dapat diterima berdasarkan kegunaan, ketepatan, kelayakan, dan relevansinya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran IPA. (2) buku panduan permainan angin puyuh sebagai sarana pengajaran dan media yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPA sekolah dasar

Kata Kunci: Pengembangan Buku, Permainan Angin Puyuh, Keterampilan Sosial IPA.

1. PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan, salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh anak dalam tahap perkembangan remaja adalah memiliki keterampilan sosial (social competence) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial menjadi kemampuan seorang pada menyesuaikan diri secara baik menggunakan lingkungannya dan menghindari permasalahan waktu berkomunikasi baik secara fisik juga verbal (Rachman & Cahyani, 2019). Keterampilan sosial dalam anak bisa dicermati pada cara anak melakukan interaksi, baik pada hal bertingkah laris juga pada hal berkomunikasi menggunakan orang lain, sebagai akibatnya nantinya bisa berguna bagi kehidupannya baik pada lingkungan famili juga lingkungan masyarakat. Menurut Lynech dalam (Fakhriyani, 2018) bahwa keterampilan sosial adalah perilaku individu yang mendorong interaksi positif dengan orang lain dan lingkungan. Beberapa keterampilan ini meliputi menunjukkan empati, partisipasi dalam aktivitas kelompok, kemurahan hati, menolong, berkomunikasi dengan orang lain, negosiasi, dan pemecahan masalah.

Keterampilan sosial adalah sesuatu hal yang penting dimiliki manusia untuk dapat berinteraksi dengan sesama manusia maupun lingkungannya (Riyan Rosal & Yosma Oktapyanto, 2016). Interaksi dalam kehidupan sehari-hari harus dilatih sejak dini, khususnya dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan output wawancara sama Guru kelas 1 sekolah dasar bahwa anak pada berinteraksi, menghargai orang lain, berkomunikasi dengan orang lain dan mengontrol dirinya masih kurang. Anak yang mempunyai keterampilan sosial dalam pembelajaran IPA yang rendah cenderung tidak sanggup untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik bersama teman sebayanya.

Permainan Angin Puyuh adalah permainan yang sangat mudah dan sederhana serta media-media permainannya mudah didapatkan dalam lingkungan sekitar tanpa ongkos mahal, tanpa melupakan lingkungan sekitar, memupuk kita lebih terlibat dalam berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga didalam permainan

pada pembelajaran IPA anak-anak dituntut untuk aktif dan partisipatif dalam kelompok untuk menyelesaikan kegiatan bermain angin puyuh ini sendiri.

Berkaitan dengan keterampilan sosial anak pada pembelajaran IPA, maka dalam buku panduan permainan angin puyuh ini nilai-nilai sosial yang akan muncul adalah bagaimana anak berempati, bekerjasama, berbagi, komunikasi, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk yang membutuhkan layanan dan bimbingan anak-anak dalam mengikuti kegiatan permainan angin puyuh dengan ragam jenis media yang berbeda dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran IPA

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan 'penelitian dan pengembangan'. Menurut Borg dan Gall (2003:569), strategi penelitian dan pengembangan (R&D) ini merupakan siklus pengembangan yang terdiri dari delapan langkah pengembangan. (2) Penelitian awal dan pengumpulan informasi. (3) rencana pembangunan; (4) Pengembangan Produk Awal. (5) Uji lapangan pertama (verifikasi oleh para ahli). (6) Revisi I, (7) Ujian Kelompok Kecil. (8) Revisi II. Studi perkembangan ini dilakukan di kelas 1 SDN Slipi 15 Pada tahap uji ahli atau validasi ahli, peneliti menguji produk Buku Panduan Permainan Angin Puyuh dengan dua orang ahli. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan sampling tertarget atau target sampling. Jenis data yang dikumpulkan dalam pengembangan panduan permainan angin puyuh ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data awal, setelah itu diberikan angket evaluasi penerimaan kepada dua orang ahli dan mereka mendapatkan buku pedoman permainan tradisional bugis makassar dilakukan angket dengan respon dari anak-anak dan guru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Observasi awal peneliti menemukan bahwa belum ada media yang memadai untuk mendukung bimbingan guru dalam meningkatkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPA kelas satu sekolah dasar. Guru kelas masih terbatas dalam memberikan layanan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Sehingga berdampak besar terhadap keterampilan sosial anak, baik interaksi maupun komunikasi. Untuk menekan sikap negatif siswa, kecerdasan sosial emosional sangat diperlukan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah. Maka, untuk mengembangkan keterampilan dan kecerdasan sosial emosional siswa perlu diterapkan teknik pengembangan keterampilan sosial emosional yang sesuai dengan sifat dan tujuan pembelajaran IPA dan juga siswa yang mempelajarinya (Masyithah, 2021). Pembelajaran yang menarik dan layanan yang tidak sesuai cenderung mengurangi minat belajar pada pembelajaran IPA. Selama ini, media yang digunakan dalam pembelajaran sangat terbatas dan masih bergantung dengan media yang sudah ada atau yang siap digunakan saja tanpa ada kreasi yang dikembangkan atau media yang dimodifikasi oleh Guru.

Guru kelas mengungkapkan bahwa media berupa video dan panduan permainan dipandang sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan layanan belajar yang menarik, interaktif, efektif dan menghibur bagi anak khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar

Berikut hasil wawancara dengan guru kelas: (a) Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas sering terkendala oleh keterbatasan sarana dan prasarana. (b) Media yang digunakan dalam kegiatan bermain-belajar masih terbatas. (c) Buku panduan bermain permainan angin puyuh sangat dibutuhkan di sekolah dasar sebagai sarana pemberian layanan efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. (d) melalui buku panduan bermain permainan angin puyuh ini sebagai media permainan yang memudahkan sekolah dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dan sekaligus memberikan pengalaman baru bagi anak karena media-media permainan dalam buku panduan bermain permainan angin puyuh menarik dan menyenangkan. Model bimbingan teoretis yang disebut 'Buku Panduan Permainan Angin Puyuh untuk meningkatkan Keterampilan Sosial dikembangkan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan. Model ini diterapkan dalam bentuk kegiatan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan adaptasi, komunikasi, kolaborasi dan empati. Sejalan dengan (Rahmanuddin et al., 2021) bahwa siswa dengan keterampilan sosial mungkin merasa lebih mudah untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya selama proses

pembelajaran. (Widoretno et al., 2015) mengatakan Semua aspek keterampilan sosial teridentifikasi melalui diskusi, presentasi dan laporan kegiatan. Kegiatan bermain biasanya dimainkan oleh beberapa anak, sehingga anak-anak harus berinteraksi dengan lawannya saat bermain. (Shinta et al., 2016) mengatakan bahwa interaksi kelompok dalam pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan inteligensi interpersonal yang berkaitan dengan kemampuan seseorang menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Permainan tradisional memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran IPA, khususnya untuk membangkitkan semangat dan minat belajar mereka. Bermain sangat penting bagi anak sekolah dasar kelas 1 karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif. (Putrayasa et al., 2022) mengatakan bahwa salah satu karakteristik potensi peserta didik yang diperhatikan guru yaitu adanya perbedaan individu dalam hal kecerdasan terutama dalam kecerdasan interpersonal. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya (Farhurohman, 2017). Kerjasama yang baik merupakan bagian pengembangan keterampilan sosial anak. (Apriyani et al., 2016) mengatakan keterampilan sosial ini kerja sama, mengontrol diri dan orang lain, dan menyampaikan pendapat. Kerjasama yang baik perlu dimiliki dan dilatih sejak dini. (Setyo, 2023) keterampilan sosial itu memuat aspek-aspek keterampilan untuk hidup dan bekerjasama; keterampilan untuk mengontrol diri dan orang lain; keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya; saling bertukar pikiran dan pengalaman sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompok tersebut. Sehingga akan berdampak terhadap kehidupan sehari-harinya. (Prasetya & Fahmi, 2020) Keterampilan sosial membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya. Bermain merupakan proses kegiatan harian anak usia dini. Anak biasanya melakukan aktivitas bermain dengan caranya sendiri. Namun seiring usia dan pengalamannya tentang bermain bertambah, mereka akan melakukan aktivitas bermain secara bersama-sama sesuai dengan keinginannya. Tahapan aktivitas bermain yang dilakukan anak dari hanya mengamati sampai mampu melakukan suatu permainan secara berkelompok melalui aturan tertentu (Elfiadi, 2016).

Berdasarkan informasi yang diterima dari guru dan hasil analisis kebutuhan. Hasil penelitian teoritis dan empiris sangat membutuhkan adanya panduan bermain angin puyuh untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Bersamaan dengan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang dilakukan dan diperjelas kajian literatur tentang buku panduan permainan angin puyuh dan video permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak pada pembelajaran IPA kelas satu di sekolah dasar

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta tahap pengembangan buku panduan permainan angin puyuh dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Mengembangkan buku panduan permainan angin puyuh sebagai media pembelajaran yang efektif yang dapat diterima berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*feasibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. (2) Buku panduan permainan angin puyuh sebagai media permainan yang asyik dan menyenangkan oleh anak dan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dalam pembelajaran IPA di kelas 1 sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Saya sebagai peneliti mengucapkan terima kasih kepada guru-guru dan orang tua siswa di SDN Slipi 15 atas kerjasama yang baik dalam mendampingi dan memotivasi siswa-siswi. Semoga anak-anak SDN Slipi 15 tercapai harapan dan cita-citanya. Terakhir, siswa-siswi SDN Slipi 15 “Kalian anak-anak hebat” yang mau belajar dan belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

Daftar Pustaka

- Apriyani, Maryanto, A., & Nurohman, S. (2016). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp Effects. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(9), 1-7.

- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51-60.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39-44. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3685>
- Farhurohman, O. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27-36.
- Masyithah, M. (2021). Penerapan Teknik Keterampilan Sosial Emosional pada Pembelajaran IPA Materi Bioteknologi dan Produksi Pangan Siswa Kelas IX-1 di SMP Negeri 4 Bolo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2), 135-146. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i2.76>
- Prasetia, S. A., & Fahmi, M. (2020). Jurnal tarbawi stai al fithrah | 21. *Jurnal Tarbawi Stai Al Fithrah*, 9(1), 21-37.
- Putrayasa, I. B., Suastika, I. N., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022). *INTERPERSONAL DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA*. 12(2), 100-109.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 52-65. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5312>
- Rahmanuddin, F., Sudarmiati, S., & Wahjoedi, W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray dengan Outdoor Study terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPA pada Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(8), 1269. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i8.14959>
- Riyan Rosal, & Yosma Oktapyanto. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jpsd*, 2(1), 96-108.
- Setyo Eko Atmojo. (n.d.). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Model Problem Based Learning Berbasis SETS Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Oleh: Setyo Eko Atmojo, (Dosen Universitas PGRI Yogyakarta)*. 344-357.
- Shinta Ratnasari, Allesius Maryanto, M.Pd., dan Wita Setianingsih, M. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran.... (Shinta Ratnasari) 1. *FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-7.
- Widoretno, S., H, S., Y, A., & M, A. (2015). Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Inkuiri Pada Pelajaran Ipa Di Smp. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, November, 318-329.