

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MENGGUNAKAN MODEL  
INSPIRED DAN MEDIA EDUCAPLAY SDN MELAYU 5**

Kharisa Amalia Yasmiyanah<sup>1</sup>, Diani Ayu Pratiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>kharisaamalia26@gmail.com, <sup>2</sup>diani.pratiwi@ulm.ac.id

**ABSTRACT**

*The problem of this research is the low social skills of students. The low social skills of students are caused by the lack of good relationships from educators and students during learning activities. Efforts that can be made are educators using the INSPIRED learning model (PBL, TPS, NHT) and Educaplay media. This study aims to analyze the social skills of students. This research used Classroom Action Research (CAR) which was conducted in 4 meetings. The subjects of this study were grade IV students of SDN Melayu 5 Banjarmasin City, totaling 17 people in semester II of the 2023/2024 academic year. In this study, the data taken is qualitative data through observation of student's social skills. The findings of this study indicate that social skills at meetings I to IV have increased from a percentage of 29% to 94% with the criteria "Very Skilled". Based on these findings, it can be concluded that the INSPIRED model and Educaplay media can improve students' social skills.*

*Keywords: social skills, inspired model, educaplay media*

**ABSTRAK**

Permasalahan penelitian ini yaitu rendahnya keterampilan sosial peserta didik. Rendahnya keterampilan sosial peserta didik disebabkan kurangnya hubungan baik dari pendidik dan peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan yakni pendidik menggunakan model pembelajaran *INSPIRED* (*PBL, TPS, NHT*) dan media *Educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Melayu 5, kota Banjarmasin yang berjumlah 17 peserta didik pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini data yang diambil yaitu data kualitatif melalui observasi keterampilan sosial peserta didik. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa keterampilan sosial pada pertemuan I sampai IV meningkat dari presentase 29% hingga 94% dengan kriteria "Sangat Terampil". Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan model *INSPIRED* dan media *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Kata Kunci: keterampilan sosial, model *inspired*, media *educaplay*

## **A. Pendahuluan**

Revolusi Industri 4.0 pendidikan memegang peran penting untuk menyiapkan dan meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini, lembaga pendidikan harus menghadapi tantangan untuk menyediakan peserta didik dengan keterampilan hidup yang diperlukan untuk berkembang dan unggul dalam bidangnya. Revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan memiliki banyak efek, yaitu bagaimana menerapkan pembelajaran abad 21 yang memiliki banyak tantangan.

Peserta Didik pada pembelajaran Abad 21 dituntut agar memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis serta pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), terakhir berkolaborasi (*collaboration*) yang dikenal dengan istilah 4C. kegiatan belajar mengajar menuntut untuk bergatung kepada peserta didik, yang memiliki sifat kontekstual, kolaboratif, serta terintegrasi bersama masyarakat (Noorhapizah dkk., 2020: 43).

Hal lain tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan yaitu keberadaan

suatu kurikulum. Kurikulum memiliki peran yang sangat signifikansi untuk progres suatu kegiatan belajar mengajar. Kurikulum mencerminkan dasar atau pandangan hidup bangsa dalam dunia pendidikan. berdasarkan pendapat Angga dkk., (2022: 5879) kurikulum yang digunakan menentukan tujuan pendidikan negara. Merdeka belajar adalah program yang bertujuan untuk meningkatkan kempuan peserta didik dan pendidik untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tanpa adanya tekanan, dengan memperhitungkan bakat alamiah yang dimiliki setiap peserta didik Putridiyanti (2022: 4) setelah melakukan pemilihan sejumlah sekolah penggerak menggunakan merdeka belajar.

Pada kurikulum merdeka, pembelajaran PPKn diubah jadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dewi (2022: 134) menyatakan kondisi ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) bagi siswa sekolah dasar adalah mampu, 1) bermoral tinggi yang didasarkan pada kepercayaan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan melalui cinta kepada sesama manusia, cinta terhadap negara dan lingkungan

untuk mencapai persatuan dan keadilan sosial, 2) memahami arti dari nilai-nilai Pancasila, dan proses perumusannya sebagai landasan ideologi, pandangan hidup dan negara, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, 3) menelaah konstitusi dan peraturanyang ada serta menyelaraskan dengan nilai-nilai Pancasila, 4) mengakui dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk dan berusaha mewujudkan keadilan tanpa membedakan jenis kelamin, SARA, status sosial ekonomi serta penyandang disabilitas, 5) Mempelajari ciri khas bangsa Indonesia dan kearifan lokal di sekitarnya, dengan kesadaran serta komitmen untuk melindungi lingkungan, mempertahankan integritas wilayah NKRI, dan berkontribusi secara aktif dalam momunitas internasional.

Pentingnya keterampilan sosial pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP), harus dikembangkan, proses pembelajaran sehingga measah siswa agar mempunyai keterampilan sosial, peserta didik memiliki kemampuan sosial yang tinggi ditandai dengan

indikator menurut Amala dkk., (2021: 261) sebagai berikut : 1) Menjalin hubungan bersama teman sejawat (*Peer Relationship skills*), adalah tindakan yang memperlihatkan interaksi dimana baik terhadap rekan sejawat yang mencakup tindakan yang digemari, kepedulian, keterlibatan sosial, berpartisipasi dalam diskusi; 2) Manajemen diri (*Self management skills*), adalah keterampilan perseorangan guna mengelola dirinya sendiri yaitu mencakup penguasaan diri, independensi sosial, keahlian sosial, kewajiban sosial; 3) Kemampuan akademis (*Academic skills*), adalah keterampilan pribadi yang menunjang pencapaian akademis seperti adaptasi terhadap suasana sekolah. 4) Kepatuhan (*Compliance skills*), adalah kemampuan seseorang dalam mengikuti instruksi orang lain, termasuk mematuhi dan mentaati peraturan; 5) Perilaku assertif (*Assertion skills*), adalah perilaku yang dipengaruhi oleh keahlian dan memampukan individu untuk bertindak sesuai dengan situasi yang diinginkan.

Namun kenyataannya, kondisi di lapangan masih jauh dari kondisi

yang di harapkan. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas IV SDN Melayu 5 Banjarmasin yang bernama Norpitasari, S. Pd. Beliau mengatakan ada beberapa kendala munsul pada saat aktivitas pembelajaran, di temukan permasalahan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di kelas IV SDN Melayu 5 yaitu, pembelajaran kurang berjalan secara maksimal. Permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) situasi ini diakibatkan dari sejumlah alasan seperti: 1) Pendidik minim menggunakan media ajar yang memikat peserta didik, dapat menyebabkan peserta didik kelas IV akan jenuh selama proses pembelajaran; 2) Pembelajaran bersifat pasif hanya berfokus pada pendidik saja, peserta didik hanya menerima informasi daripada memproses dan menganalisis pada saat pembelajaran; 3) Pendidik kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi; 4) Kurangnya komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran; 5) Kurangnya ketertarikan peserta didik pada kegiatan belajar Pendidikan Pancasila, karena mata pelajaran ini.

Kondisi nyata keterampilan sosial yaitu 17 orang peserta didik kelas IV hanya 36% atau 6 peserta didik kurang mampu bekerjasama dengan temannya, sedangkan 64% atau 11 peserta didik sudah mampu bekerja sama apabila diberikan tugas kelompok. Secara keseluruhan peserta didik juga kurang mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peserta didik juga belum mampu mengendalikan dirinya. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, sebagai alternatif yang diusulkan guna menangani kendala di kelas IV SDN Melayu 5 Banjarmasin untuk memudahkan peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila serta memudahkan pendidik dalam mengajar materi berjalan selaras dengan kriteria serta capaian belajar yang sudah ditetapkan.

Peneliti menawarkan solusi yaitu memakai model *INSPIRED* adalah gabungan dari model *Problem Based Learning*, *Think Pair Share*, dan *Number Head Together*. Nama *INSPIRED* diambil dari berbagai huruf model kombinasi pembelajaran. Dengan tujuan meningkatkan kemampuan sosial, peserta didik

kelas IV di SDN Melayu 5 Banjarmasin.

Adapun untuk sintaks model *INSPIRED* yaitu sebagai berikut: 1) Pendidik memulai pembelajaran melalui orientasi, lalu pendidik menampilkan video yang berisi materi belajar; 2) Pendidik mengelompokkan peserta didik dibagi menjadi sejumlah kelompok, total kelompok 3-4 orang, lalu memberikan penomoran kelompok; 3) Pendidik menyajikan permasalahan dalam bentuk LKK dan kuis *game* yang ada di *website Educaplay*; 4) Pendidik memantau peserta didik berdiskusi di dalam kelompok guna menyelesaikan persoalan; 5) Pendidik memberikan kesempatan untuk setiap anggota kelompok menyampaikan pendapatnya, dan bertukar pemikiran; 6) Pendidik memanggil nomor kepala secara acak, peserta didik yang nomornya dipanggil mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menjawab kuis di media *Educaplay* yang sudah ditayangkan menggunakan LCD; 7) Pendidik menyampaikan peluang bagi kelompok lain agar menyampaikan umpan balik maupun masukan; 8)

Pendidik melakukan evaluasi dan memberikan masukan mengenai pengetahuan peserta didik mengenai konsep yang sedang dipelajari, keterampilan pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai model utama (*main model*) model ini mampu berpengaruh untuk peserta didik menyelesaikan persoalan atau kemampuan berpikir kritis didalam pengajaran. Metode pembelajaran berbasis masalah mengharuskan peserta didik kolaborasi di dalam kelompok menyelesaikan permasalahan. Persoalan ini dimanfaatkan untuk menghubungkan minat peserta didik dan kemampuan analisis mereka untuk belajar tentang materi pelajaran Ridani & Rafianti, (2024: 605) hal ini sejalan dengan Meilasari dkk., (2020: 196-197); Radiansyah & Amalia, (2022; 1547) model *PBL* berpusat pada permasalahan yang harus diselesaikan dengan siswa diberi tugas untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah sesuai dengan keahlian mereka.

Model pembelajaran *Think Pair and Share* merupakan model

pendukung (Supporting model) model ini merupakan akan satu satunya cara pembelajaran kooperatif yang mampu memajukan siswa agar terlibat di dalam pengajaran. Model *Think Pair Share* jenis model *cooperative learning* disusun dengan tujuan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa, sebagai cara peserta didik untuk mengubah cara berinteraksi dengan peserta didik yang lain Syauqi & Rafianti, (2024: 1197) hal ini sejalan dengan Rachmawati & Erwin, (2022: 7639) bahwa model *TPS* yaitu model kooperatif yang hanya memfokuskan siswa untuk berperan didalam kelompok pada saat melakukan diskusi, peserta didik mempunyai rasa kepedulian baik terhadap diri sendiri maupun kelompok.

Model pembelajaran *Number Head Together* selaku model pelengkap (*Complement model*) tujuan model ini adalah untuk memperbaiki prestasi akademik siswa sekaligus meningkatkan interaksi mereka. Agar bertujuan untuk menentukan pola hubungan peserta didik serta memberikan pendekatan berbeda dari struktur

kelas konvensional (Gracia & Anugraheni, 2021: 438).

Selain model pembelajaran *INSPIRED*, untuk mendukung model tersebut peneliti juga menggunakan media pembelajaran berbasis TPACK untuk proses pembelajaran yaitu, media *Educaplay*. media pembelajaran *Educaplay* ini memiliki kemampuan untuk membuat kegiatan dan aktivitas unruk dapat disesuaikan melalui keterampilan serta keperluan peserta didik. Memakai media dengan permainan keterlibatan berbasis *Educaplay*, peserta didik mampu menaikkan kemampuan berpikir kritis, keikutsertaan secara aktif dalam permainan, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, serta hasil belajar dalam pembelajaran (Utami dkk., 2023: 5811).

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu bertujuan menganalisis keterampilan sosial peserta didik selama mengikuti belajar mengajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *INSPIRED* dan media *Educaplay* di kelas IV SDN Melayu 5

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan metode kualitatif. Jenis penelitian dipakai oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Nurgiansah dkk., (2021) PTK merupakan proses pengamatan objek dengan aturan spesifik untuk mendapatkan data yang berguna untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. PTK merupakan studi tindakan di kawasan pendidikan yang berfokus pada perbaikan kualitas pengajaran pada ruang untuk belajar Suriansyah, (2013) dalam Pratiwi & Octavia, (2021: 250) menurut Kemmis & McTaggart dalam Susilo dkk., (2011: 13-14) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini ada empat tingkatan perencanaan, adalah tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) pada penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bertepatan pada SDN Melayu 5 Banjarmasin, ini beralamat pada jalan Veteran gang. Sempati, rt. 14, No. 33 kecamatan. Banjarmasin Tengah, kota Banjarmasin Kalimantan

Selatan. Pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian ini pada semester II berjumlah 17 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada muatan Pendidikan Pancasila menggunakan model *INSPIRED*.

Mengenai faktor yang diteliti yaitu keterampilan sosial peserta didik evaluasi dilakukan dengan lembar observasi yang menilai 5 aspek penelitian yaitu 1) Menjalinkan hubungan dengan teman sejawat (*Peer relationship skills*) 2) Memanajemen diri (*Self management skills*) 3) Keterampilan akademis (*Academic skills*) 4) Kepatuhan (*Compliance skills*) 5) Perilaku asertif (*Assertion skills*) Indikator keberhasilan keterampilan sosial peserta didik dianggap berhasil apabila skor mencapai  $\geq 76\%$  dari hasil peserta didik sudah mampu mencapai rentang skor 17-20 dengan kategori sangat terampil.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil**

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pelaksanaan yang dilakukan dengan mengimplementasikan model

pembelajaran *INSPIRED* yang merupakan gabungan model dari *PBL*, *TPS* dan *NHT* untuk peserta didik kelas IV SDN Melayu 5. Penelitian ini terdiri dari 4 kali pertemuan. Apabila pertemuan pertama tidak berhasil, maka akan dilanjutkan pada pertemuan kedua, ketiga, serta keempat. Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada keterampilan sosial peserta didik menggunakan model pembelajaran *INSPIRED* dan media *Educaplay*, maka diperoleh data pada pertemuan 1-4 yang dipaparkan sebagai berikut :

Tabel Peningkatan Kriteria Sangat Terampil Pada Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam 4 Pertemuan

No	PT 1		PT 2		PT 3		PT 4	
	ST		ST		ST		ST	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1	0	0%	8	47%	12	71%	17	100%
2	1	6%	1	6%	2	12%	11	65%
3	2	12%	3	18%	8	47%	13	76%
4	8	47%	8	47%	9	53%	13	76%
5	4	24%	7	41%	11	65%	14	82%

Berdasarkan tabel terlihat untuk setiap aspek yang diteliti dalam keterampilan sosial peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada tiap pertemuannya. Selama 4 pertemuan menggunakan model *INSPIRED* secara klasikal keterampilan sosial mampu

menghasilkan serta mencapai kriteria sangat terampil serta kerap mengalami peningkatan terjadi pada setiap pertemuan. Ini di sebabkan oleh aktivitas peserta didik dan pendidik yang meningkat sehingga keterampilan sosial peserta didik juga mengalami peningkatan. Ini karena tindakan pendidik dan peserta didik saling berkaitan. Tetapi masih sebagian besar peserta didik berada pada kriteria terampil, sehingga dari semua pertemuan belum seluruh peserta didik mencapai kriteria sangat terampil.

Pada pertemuan 1 mendapatkan presentase 29% secara klasikal hal ini dimaknai bahwa seluruh aspek keterampilan sosial belum mencapai hasil maksimal, masih banyak aspek-aspek yang masih belum berjalan dengan baik , ini terjadi sebagai akibat dari peserta didik yang belum terbiasa menggunakan pembelajaran "*INSPIRED*" akibatnya peserta didik masih sulit melakukan komunikasi dengan teman sebayanya, peserta didik belum bisa memberikan dorongan siswa belum percaya diri mengendalikan dirinya dan belum mempunyai tujuan positif pada dirinya dan peserta didik belum mampu

berpikir positif dan optimis dalam menghadapi berbagai situasi dan keadaan pada saat pembelajaran.

Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 47% secara klasikal dengan peningkatan 18% dimana dimaknai terdapat aspek ini masih belum terlaksana dengan benar oleh peserta didik peserta didik belum mampu mengendalikan dirinya, selain itu peserta didik belum bisa memahami konsep, prinsip, dan informasi yang diajarkan oleh pendidik, peserta didik belum menunjukkan rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan perasaan mereka pada saat kegiatan berdiskusi. Ini terjadi karena peserta didik masih menjalankan tahap pembiasaan menggunakan model “*INSPIRED*” sehingga kemampuan mereka dalam kemampuan akademis, manajemen diri peserta didik belum mendapatkan skor secara maksimal.

Pada pertemuan 3 meningkat menjadi 76% secara klasikal dengan peningkatan 29% hal ini dimaknai bahwa sebagian besar peserta didik pada pertemuan ini sudah memperoleh skor yang baik pada beberapa aspek seperti menjalin pertemanan sesama dengan teman sejawat, perilaku asertif, kepatuhan,

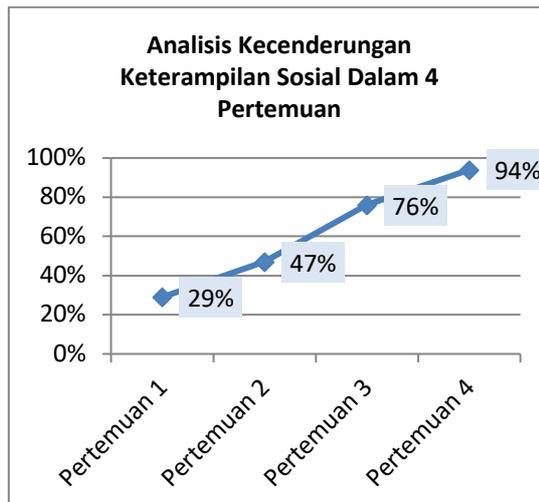
dan kemampuan akademis peserta didik. Peserta didik sudah mampu melakukan interaksi dengan teman sebayanya serta memiliki solidaritas yang baik dengan teman sebayanya. Peserta didik sudah mampu memahami konsep, prinsip, dan informasi yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap beajar serta mempunyai keinginan tahu yang tinggi. Lalu siswa sudah mampu menunjukkan rasa hormat kepada pendidik dengan menggunakan bahasa yang sopandan santun, serta peserta didik mampu membela diri ketika mereka merasa diperlakukan tidak adil atau dirugikan. Peningkatan ini terjadi karena pendidik melakukan refleksi di akhir pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan 4 keterampilan sosial peserta didik meningkat kembali menjadi 92% secara klasikal dengan peningkatan sebanyak 16% hal ini dimaknai bahwa hampir seluruh peserta didik sudah memperoleh skor maksimal pada kelima aspek keterampilan sosial yaitu, menjalin hubungan dengan teman sejawat (*peer relationship skills*), manajemen diri (*self management skills*), kemampuan

akademis (*academic skills*), kepatuhan (*compliance skills*), dan perilaku asertif (*assertion skills*). Efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik berdampak pada kemajuan keterampilan sosial.

Dengan demikian, apabila pendidik menginginkan keterampilan sosial peserta didik meningkat, maka diperlukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas peserta didik. Berdasarkan temuan pada hasil observasi dalam 4 pertemuan diatas, model *INSPIRED* dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model bisa memicu siswa untuk melaksanakan keterlibat proses pembelajaran serta menunjukkan setiap pertemuan mengalami peningkatan hal ini karena semakin terarahnya kegiatan di setiap pertemuan.

Dibawah ini dapat diamati grafik kecenderungan keterampilan sosial peserta didik dalam pertemuan 1, 2, 3, dan 4 sebagai berikut:



Grafik Analisis Kecenderungan Keterampilan Sosial Dalam 4 Pertemuan

Dari gambar dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan secara signifikan dari keterampilan sosial peserta didik pada pertemuan 1 ke pertemuan 4. Hal ini pertemuan 1 sebagian besar peserta didik menempati posisi pada kriteria "Cukup Terampil" sedangkan dalam pertemuan 4 peserta didik sebagian besar peserta didik memenuhi kriteria "Sangat terampil" dalam penilaian akhir. Awalnya peserta didik masih enggan membuat hubungan dengan teman sebaya, kurang mampu memajemen diri dan masih tidak adanya kemampuan akademis seperti memahami konsep, prinsip, dan informasi yang diajarkan. Namun, pendidik terus melakukan refleksi di setiap pertemuan hal ini

didapatkan bahwa kemampuan sosial peserta didik mengalami peningkatan dan mampu diperbaiki apabila belum tercapai.

### **Pembahasan**

Peserta didik disebut mempunyai kemampuan sosial jika mereka mampu melakukan komunikasi secara optimal menyesuaikan sesuai aturan pada kelompoknya. Jadi, fasilitas kelompok untuk berkomunikasi secara efektif adalah syarat terpenting dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa. Tim yang aktif merupakan tim dimana banyak mencapai target tim serta aktif dalam memberikan dukungan untuk kebutuhan anggota-anggotanya. Keaktifan kelompok tergantung pada semangat kerja kelompok, kebersamaan, serta kepemimpinan didalam kelompok (Syaifullah, 2021: 75).

Proses pembelajaran dengan memakai model *INSPIRED*, keterampilan sosial peserta didik telah mencapai tingkat sangat terampil dan mengalami peningkatan terus-menerus di setiap pertemuan. Kegiatan pertemuan 1 keterampilan sosial pesera didik secara klasikal berada pada 29% pada kriteria cukup

terampil, pada pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 47% memenuhi kriteria cukup terampil, dalam pertemuan 3 meningkat menjadi 76% dengan kategori terampil, pada pertemuan 4 meningkat menjadi 94% dengan kriteria terampil.

Hal ini disebabkan oleh peningkatan dalam aktivitas pendidik dan peserta didik, sehingga kedua faktor tersebut mempengaruhi keterampilan sosial peserta didik selama proses pembelajaran. Peningkatan ini disebabkan oleh pembelajaran dengan model *INSPIRED*, yang membuat peserta didik aktif dan terlibat karena metode ini berhubungan dengan konteks dan kehidupan sosial, sehingga mereka dapat berdiskusi dan mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan, ini membuat proses pendidikan yang lebih mendalam akibatnya pengajaran yang bermakna tersebut mungkin membantu peserta didik lebih banyak memahami materi dan memberikan dampak positif. Hal ini juga yang meningkatkan kemampuan sosial siswa.

Ini konsisten dengan pengertian Rosnaeni (2021: 4336) mengatakan keterampilan sosial

harus terus ditingkatkan karena satu-satunya kemampuan yang harus dikuasai siswa selaku manusia sehingga dapat menyelaraskan dirinya dengan lingkungan termasuk lingkungan belajar yang mampu mengatasi masalah masalah yang timbul dan mencapai hasil pembelajaran dapat bisa berhubungan dengan cara efektif bersama orang lain. Peningkatan kegiatan belajar dikarenakan pendidik secara terstruktur pada setiap pertemuan selalu melakukan refleksi sehingga pendidik dapat memberikan pelatihan kepada peserta didik sehingga peroleha skor selalu mengalami peningkatan (Sugiarto & Pratiwi, 2023).

Ini selaras dengan temuan penelitian Agil dkk., (2023: 180) mengatakan bahwasanya pentingnya mengembangkan kemampuan sosial peserta didik agar bisa memulai kehidupan sosial, peserta didik yang belum mempunyai kemampuan sosial akibatnya menghadapi kesusahan untuk mengawali serta membina komunikasi bersama teman sekelasnya. Keterampilan sosial yang sangat bagus mampu mengembangkan hasil belajar siswa, dikarenakan peserta didik tidak

berduduk saja dalam kelas serta mendengarkan di kelas, tetapi juga aktif berhubungan sosial dengan teman-teman sekelasnya. Hal ini memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam kelompok belajar, yang bermanfaat untuk interaksi sosial sehari-hari.

Kemampuan sosial peserta didik mengalami peningkatan karena membuat komunikasi yang memiliki keuntungan timbal balik bersama kedua belah pihak dan menampilkan sikap empati, simpati, serta kerja sama. Keterampilan sosial di dapat ketika melakukan pembelajaran di berbagai jawaban di lingkungan sekitar terhadap peserta didik. Sependapat dengan penelitian Syahyudin (2019: 274) tentang peningkatan kemampuan sosial peserta didik karena menyadari bahwa kemampuan sosial merupakan salah satu hal dianggap sangat berpengaruh di pada kehidupan termasuk kedalam hubungan belajar mengajar dengan pendidik dan peserta didik. Menurut pendapat Aslamiah dkk., (2022: 2); Yulianto & Nugraheni, (2021) yang menjelaskan bahwa pada saat tahapan pengajaran yang sudah dilaksanakan, guru membawa

kontribusi yang signifikan sebagai penunjang tahapan keberhasilan dalam pengajaran dengan strategi khusus.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil riset terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu oleh Marbangun dkk., (2020: 153); Agil dkk., (2023: 180) yang menyatakan bahwa pada keterampilan sosial peserta didik terlaksana dengan efektif sehingga mendapat dan memperoleh keterampilan sosial kriteria “sangat baik” serta sudah berhasil meraih capaian keberhasilan yang sudah ditentukan masing-masing peneliti.

Mengacu pada teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya, dengan didukung oleh beberapa hasil penelitian lainnya yang sesuai dan keterkaitan yang terlebih dahulu, sehingga hasil penelitian menampakkan dan membuktikan bahwa keterampilan sosial model pembelajaran *INSPIRED* mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dinyatakan dapat diterima.

Peningkatan peran peserta didik tidak luput dari hasil belajar peserta didik pendidik yang berupaya melakukan perbaikan di setiap

pertemuannya sampai menghasilkan pada peningkatan hasil belajar peserta didik pelaksanaan pendidikan formal, hasil belajar dapat diinterpretasikan dengan poin yang didapatkan dari hasil tes yang diberikan selaras dengan studi yang dilakukan oleh Marlina & Rahmah, (2023: 151); (Fatimah dkk., 2023: 76) proses pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan prestasi yang tinggi untuk seluruh peserta didik, serta timbulnya kemampuan kemampuan yang baik dalam menjalin kehidupan sosial, timbulnya kemampuan yang baik, meningkatnya rasa percaya diri, dan rasa mempercayai diantara sesama teman.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian memakai model pengajaran *INSPIRED* dan media *Educaplay* di dalam kelas IV SDN Melayu 5 dengan demikian diperoleh kesimpulan yakni keterampilan sosial peserta didik telah meningkat sangat terampil dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Diharapkan temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam

memberikan pembinaan kepada pengajar dalam memilih strategi pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan kegiatan pengajaran. Untuk pendidik digunakan untuk acuan pertimbangan dalam memilih strategi pengajaran yang bermacam-macam untuk menciptakan kondisi pengajaran yang efektif efisien dan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan sosial siswa didalam setiap kegiatan pengajaran. Untuk peneliti lain semoga dapat dijadikan rujukan dan bahan informasi bagi peneliti berikutnya, terutama dalam penelitian yang melibatkan model pembelajaran, agar dapat menggabungkan dengan metode lain serta diterapkan pada pengajaran yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agil, S., Hadiyanti, A. H. D., & Kriswanto, Y. B. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Metode Permainan Open the Box. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 180–189.  
<https://doi.org/10.21009/jpd.v13i2.34777>
- Amala, D. N., Setiawan, F., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Pembelajaran Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 9(1), 258–269.  
<https://doi.org/10.1093/benz/9780199773787.article.b00115185>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Aslamiah, A., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2022). *Pengelolaan KELAS*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.  
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>  
<http://fiskal.kemenukeu.go.id/ejournal>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.  
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fatimah, N., Mujianto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76–86.  
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Gracia, A. P., & Anugraheni, I. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 436–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.338>
- Marbangun, M. F., Kasdi, A., & Warsono, W. (2020). Penerapan Pembelajaran Think Pair Share Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Kemampuan Siswa Memahami Aktivitas Dan Perubahan Kehidupan Manusia Dalam Bidang Ekonomi Pada Kelas V Sdn Ploso I/172 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p153-162>
- Marlina, M., & Rahmah, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal IBTIDA'*, 04(02), 151–161.
- Meilasari, S., Damris, M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Noorhapizah, N., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2020). *Learning Material Development Containing Critical Thinking and Creative Thinking Skills Based on Local Wisdom*. 501(Icet), 43–57.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurhotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Pratiwi, D. A., & Octavia, V. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, 12(2), 245–260. <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.280>
- Putridiyanti, A. F. (2022). Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Indonesia. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 1–13. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jumpa>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Radiansyah, & Amalia, E. (2022). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 Increasing Students' Learning Outcomes of Single and Mixed Objects Learning Materials Through the Combination Models of Pbl, Nht and Mm Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekola*. 11(5), 1545–1554.
- Ridani, M. S. Al, & Rafianti, W. R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan PPKN Menggunakan Model Problem Based Learning, Group Investigation, Dan Snowball Throwing Pada Siswa Kelas V SDN Asam Pauh. 01(03), 602–612.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik
-

- dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sugiarto, A. R., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model Pemimpin Berbantuan Media Vr Box Dan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 2224–2237.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Keprofesionalan dan Calon Guru*. Bayumedia Publishing.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 2(1), 272–282.  
<https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Syaifulah, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Usia Dasar Melalui Pembelajaran IPS. *At-Tahtzib Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(01), 72–82.  
<http://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/At-Tahtzib/article/view/207>
- Syauqi, M. O., & Rafianti, W. R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Prima Pada Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Pagar 3. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1196–1203.  
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpds>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42.  
<https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>