

Meningkatkan Ketrampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS

Badrus Sholeh^{1*}, Soffi Soffiatun¹, Fiqoh Afriliani¹

¹Universitas Pamulang, Indonesia

*Corresponding Author: dosen00901@unpam.ac.id

Article History

Received: March 27th, 2023

Revised: April 18th, 2023

Accepted: May 16th, 2023

Abstract: Pembelajaran abad 21 menekankan agar peserta didik mampu dan memiliki ketrampilan yang dibutuhkan dalam abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif menggunakan penelitian kepustakaan. Sumber data penelitian menggunakan artikel ilmiah. Teknik pengumpulan data menggunakan data sekunder. Analisis data menggunakan model Milles and Huberman yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan penerapan model 1) *Problem-based learning*, 2) *Make A Match*, 3) *Two Stay Two Stray*, 4) *Teams Games Tournament*, 5) Sosio Drama, 6) *Round Table* dan *carousel feedback*, 7) *Traveller Game Learning*. Penerapan pembelajaran IPS guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan ketrampilan sosial.

Keywords: Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketrampilan Sosial, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 menekankan agar peserta didik mampu dan memiliki ketrampilan yang dibutuhkan dalam abad 21. Ketrampilan abad 21 berupa ketrampilan berpikir kritis, kreativitas, ketrampilan berkomunikasi dan ketrampilan berkolaborasi. Peran guru dalam pembelajaran abad 21 sangat penting untuk menyiapkan para peserta didik yang memiliki ketrampilan yang dibutuhkan dalam abad 21 tersebut. Ketrampilan abad 21 detak jantung sebagai upaya meningkatkan kualitas pengajaran agar sejalan dengan pola pendidikan yang semakin berkembang pada masa kini (Sulaiman & Ismail, 2020). Era digital saat ini kehidupan seseorang menggunakan kecanggihan teknologi dalam berbagai kehidupan manusia. Salahsatu dampak negatif teknologi informasi diantaranya melemahkan gotong royong dan rasa tolong menolong yang menjadi salahsatu ciri masyarakat indonesia, selain itu berkurangnya sosialisasi karena kurangnya proses tatap muka dikarenakan perkembangan alat komunikasi sehingga komunikasi menjadi hampa (Setiawan, 2018). Perubahan perilaku peserta didik yang dapat merusak norma-norma masyarakat, prinsip-prinsip pendidikan, dan moral sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (Maritsa et al., 2021). Mengingat hal tersebut perlunya pembelajaran yang menekankan pada norma

dan moral dalam kehidupan sosial. Ketrampilan abad 21 diintegrasikan ke dalam pengajaran dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial agar relevan dengan masyarakat digital saat ini, untuk membuat pengembangan ketrampilan berorientasi pada pekerjaan serta membantu siswa mengembangkan untuk memproses dan mengembangkan informasi (Oluwagbohunmi & Alonge, 2023). Ketrampilan sosial dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pada era modern seperti saat ini dengan berbagai tantangan kompleks dan terus berubah.

Salah satu disiplin ilmu yang ditawarkan pada tingkat SD, SMP, dan SMA adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Meskipun IPS bukanlah ilmu yang otonom seperti ilmu-ilmu sosial lainnya, kurikulumnya memanfaatkan konten ilmu-ilmu sosial yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan cermat untuk memenuhi tujuan pengajaran dan pendidikan (Endayani, 2018). Abad 21 menaruh harapan pada kemampuan-kemampuan yang harus dipelajari selama proses pembelajaran IPS, sehingga diperlukan adanya inovasi dalam berbagai model dan metodologi pembelajaran selama proses pengajaran IPS (Hati, 2021). Guru IPS harus menyadari dan merancang pembelajaran untuk memperkenalkan ketrampilan hidup abad 21 (Pandeeka & Maneekul, 2019). Era digital saat ini pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan ketrampilan abad 21 salahsatunya

adalah dalam pembelajaran IPS, oleh sebab itu peran guru IPS penting dalam pembelajaran abad 21 saat ini.

IPS sebagai disiplin multidisiplin memiliki pengetahuan, ketrampilan dan pengembangan karakter sebagai tujuan intinya dengan kurikulum fleksibel yang mudah menerima integrasi ide-ide baru dan bidang pengetahuan yang muncul (Oluwagbohunmi & Alonge, 2023). Pembelajaran digital lebih efektif meningkatkan ketrampilan sosial siswa dibandingkan dengan buku teks cetak (Suryani et al., 2021). Salah satu masalah yang dialami disekolah diantaranya kesulitan guru dalam mengidentifikasi ketrampilan sosial IPS (Supianto & Suryono, 2020). Sebagai cara untuk mendefinisikan perilaku dan sikap seseorang saat berinteraksi dengan orang lain, keterampilan sosial memainkan peran penting dalam pembelajaran. Ketrampilan sosial dalam pembelajaran memegang peranan penting bagi peserta didik (Ulum, 2018). Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditunjukkan individu ketika berinteraksi dengan orang lain secara verbal ataupun nonverbal (Istanti, 2018). Keterampilan sosial merupakan ketrampilan yang ditimbulkan karena adanya hubungan atau interaksi antar manusia dengan manusia lain yang saling membutuhkan (Maharani et al., 2018). Orang tua dan guru berperan utama dalam membantu perkembangan ketrampilan sosial anak. Anak-anak mempelajari keterampilan sosial melalui pengalaman dan observasi terhadap lingkungan sekitar mereka, sehingga orang tua dan guru memainkan peran penting dalam pengajaran keterampilan sosial (Rachman & Cahyani, 2019). Keterampilan sosial penting dibutuhkan dalam kehidupan saat ini, sehingga pembelajaran perlunya meningkatkan ketrampilan sosial pada peserta didik. IPS adalah kajian terpadu dari beberapa konsep pilihan dari ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lainnya dengan menggunakan filosofi pendidikan dan psikologis serta kelangsungan dan pentingnya bagi peserta didik dan kehidupan mereka (Suriyanti & Thoharudin, 2019). IPS sebagai pendekatan terpadu dari berbagai konsep ilmu, memiliki relevansi dalam konteks kehidupan peserta didik Pembelajaran IPS atau pendidikan IPS dapat membentengi peserta didik, karena didalamnya karena didalamnya diajarkan masalah sosial dan kehidupan manusia (Hilmi, 2017). Penggunaan mainan tradisional tematik meningkatkan ketrampilan sosial peserta didik

(Latifah, 2018). Materi pembelajaran digital lebih efektif dalam meningkatkan ketrampilan sosial dibanding buku teks cetak memberikan ruang interaksi bagi peserta didik dengan guru dan sesama peserta didik (Suryani et al., 2021). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui model-model pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan menggunakan studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan, membaca dan mencatat literatur (Sari & Asmendri, 2020). Studi kepustakaan mempelajari berbagai buku referensi dan hasil penelitian yang sejenis yang berguna sebagai landasan teori mengenai masalah yang diteliti (Sa'diyah et al., 2022). Teknik pengumpulan data menggunakan data sekunder dengan cara mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti obyek yang bersangkutan (Pringgar & Sujatmiko, 2020). Penggunaan data sekunder berhubungan dengan peningkatan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah dari jurnal dan prosiding. Analisis data menggunakan model (Miles & Huberman, 1994) yakni reduksi data, model data (*data display*) dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat meningkatkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS. Penerapan model pembelajaran yang tepat penting berdampak pada tujuan yang dicapai. Penerapan pembelajaran IPS untuk meningkatkan ketrampilan sosial dapat dilakukan dengan Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Penerapan pembelajaran PBL dapat meningkatkan ketrampilan sosial (Gunawan & Indrayani, 2021; Nasution, 2018; Silalahi & Adrina, 2018). Penerapan PBL menyebabkan minat dan motivasi belajar berdampak pada peningkatan aktivitas dan ketrampilan sosial siswa, selain itu penerapan pembelajaran berbasis masalah siswa lebih aktif, saling berkomunikasi dan bekerjasama dalam kelompok, pada model pembelajaran ini menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang

dilakukan. Hal ini sesuai dengan temuan (Saputra, 2021) bahwa dalam PBL peserta didik berkolaborasi dalam proses pemecahan masalah sehingga ketrampilan sosial mereka terbentuk saat mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber daya yang relevan dalam penyelesaian masalah.

Penerapan pembelajaran *Make a Match*. Penerapan pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu bergambar mampu meningkatkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS (Fitriani et al., 2018) peningkatan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS tersebut disebabkan karena adanya interaksi peserta didik dalam pembelajaran *Make a Match* dalam menemukan pasangan kartu yang diperoleh, dengan adanya interaksi berdampak pada peningkatan ketrampilan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran *Make a Match*, Model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan ketrampilan sosial siswa (Nurfitasari, 2018) pada pembelajaran ini melibatkan peserta didik dan menjadi wahana ketrampilan sosial didik menjadi berkembang, ketrampilan berhubungan dengan teman sebaya meningkat. Hal ini sesuai dengan temuan (Wahyuni & Sari, 2022), bahwa melibatkan komunikasi bersama teman maupun orang lain dalam pembelajaran *make match* meningkatkan ketrampilan sosial

Penerapan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*. Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan ketrampilan sosial peserta didik (Lisdiana, 2019) dalam pembelajaran TS TS siswa dituntut untuk mempelajari dalam kelompok kecil, memecahkan masalah kemudian mendiskusikannya dan mempresentasikan hasilnya. Temuan tersebut juga diperkuat dengan temuan (Hilman, 2017) bahwa Penerapan *Two Stay Two Stray* berpengaruh pada ketrampilan sosial peserta didik. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Penerapan pembelajaran TGT meningkatkan ketrampilan sosial (Firdausi & Taufina, 2020; Handayani et al., 2020) dalam pembelajaran TGT peserta didik berinteraksi dengan sesama peserta didik, setiap kelompok sama sama mendukung untuk penguasaan materi. Penerapan pembelajaran TGT peserta didik dituntut bekerjasama dalam tim dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru serta mempersiapkan anggotanya mengikuti *game* akademik yang diturnamenkan ketika akhir

kompetensi dasar selesai (Prastini & Retnowati, 2014). Berdasarkan uraian tersebut dengan penerapan pembelajaran TGT peserta didik saling berinteraksi dan bekerjasama dalam penyelesaian tugas-tugasnya.

Pembelajaran Sosiodrama (Aulya, 2020) pada pembelajaran sosio drama pembelajaran menjadi menyenangkan siswa berkomunikasi dan bekerjasama. Temuan ini diperkuat oleh temuan (Damayanti, 2017) bahwa pembelajaran sosiodrama peserta didik meningkat ketrampilan sosialnya dengan berani berbaur dan bersosialisasi Pembelajaran *Round Table* dan *Carousel Feedback*. Peningkatan ketrampilan sosial juga dapat dilakukan dengan penerapan pembelajaran *Round Table* dan *Carousel Feedback*. Model pembelajaran *Round Table* dan *Carousel Feedback* meningkatkan ketrampilan sosial siswa (Lestari et al., 2019), pada pembelajaran *rounde table* melatih siswa menyumbangkan ide serta dalam pembelajaran *Carousel Feedback* memberikan siswa saran atau pendapat terhadap hasil kerja kelompok lain. Menurut (Yusmanto et al., 2017) pembelajaran *Round Table* dan *Carousel Feedback* peserta didik dalam kelompoknya mendiskusikan pertanyaan atau masalah yang diajukan oleh guru secara kooperatif. Pembelajaran *Traveller Game Learning* berbantuan media jelajah nusantara dapat meningkatkan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS (Utomo, 2021), temuan tersebut menunjukkan peningkatan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS dengan bantuan peserta didik lain yang terampil disertai bimbingan guru dalam proses *scaffolding* berdampak pada peningkatan ketrampilan sosial peserta didik

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mengembangkan ketrampilan sosial karena model pembelajaran hanya menekankan pada pada ketrampilan peserta didik sebagai individu tidak akan memungkinkan mereka menghadapi tantangan hidup yang menuntut bekerjasama dengan orang lain (Ruskandi et al., 2019). Peningkatan ketrampilan sosial dalam pembelajaran IPS perlunya pemahaman dan wawasan guru dalam penerapannya . Guru mempunyai ketrampilan sosial yang baik, melaksanakan penelaahan tujuan pembelajaran IPS, memastikan tata cara pendidikan, tata cara langsung dalam pendidikan serta mengambil nilai-nilai dalam IPS untuk diintegrasikan dengan pengalaman serta ketrampilan sosial

(Syaifullah, 2021). Keterampilan abad 21 dalam pembelajaran IPS dapat diinternalisasikan melalui model dan metode pembelajaran yang relevan (Aslamiah et al., 2021). Guru dalam pembelajaran IPS dapat menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi peserta didiknya agar peserta didik mampu menghadapi tantangan hidup yang menuntut bekerjasama dengan orang lain.

KESIMPULAN

Peningkatan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS yakni: 1) Pembelajaran berbasis masalah, 2) *Make A Match*, 3) *Two Stay Two Stray*, 4) *Teams Games Tournament*, 5) Sosiodrama, 6) *Round Table* dan *Carousel*, *Feedback* dan 7) *Traveller Game Learning*. Dalam pembelajaran IPS guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik agar mampu menghadapi tantangan yang menuntut bekerjasama dengan orang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian.

REFERENSI

- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82–92.
- Aulya, Y. N. (2020). Implementasi metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(6).
- Damayanti, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 4 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 337–345.

- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Ittihad*, 2(2).
- Firdausi, M., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Model Kooperatif Teams Game Turnament untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 794–800.
- Fitriani, F., Wahjoedi, W., & Towaf, S. M. (2018). Penerapan model kooperatif tipe make a match berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar ips. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(12), 1577–1584.
- Gunawan, P. A., & Indrayani, L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 44–49.
- Handayani, S., Poerwanti, J. I. S., & Wahyuningsih, S. (2020). Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5).
- Hati, S. T. (2021). Social Studies Education Responding to the Challenges of the 21st Century: A Critique of Learning Practices in Elementary Education. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5573–5582.
- Hilman, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 11(2), 144–152.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Latifah, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik. *BASIC EDUCATION*, 7(38), 3–800.
- Lestari, E. F., Zainuddin, M., & Soetjipto, B. E. (2019). Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif roundtable dan carousel feedback. *Jurnal Pendidikan:*

- Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(10), 1304–1308.
- Lisdiana, A. (2019). Memantik Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS). *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 162–183.
- Maharani, L., Masya, H., & Janah, M. (2018). Peningkatan keterampilan sosial peserta didik SMA menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(1), 65–72.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Nasution, N. F. H. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Pelajaran IPS Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Di Kelas IV SD Negeri 085119 Sibolga TP 2016/2017. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 1(1), 36–45.
- Oluwagbohunmi, M. F., & Alonge, R. A. (2023). 21st Century Skills and Its Applicability to Social Studies. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 41(3), 37–43.
- Pandeeka, P., & Maneekul, J. (2019). Instructional models of social studies teachers to development of critical thinking skills for living in the 21st century. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies (Former Name Silpakorn University Journal Of Social Sciences, Humanities, And Arts)*, 314–339.
- Prastini, M., & Retnowati, T. H. (2014). Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS melalui model kooperatif TGT di SMPN 1 Secang. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2).
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 317–329.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan keterampilan sosial anak usia dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 52–65.
- Ruskandi, K., Hikmawan, R., & Suwangsih, E. (2019). Project-based learning: Does it really effective to improve social's skills of elementary school students? *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 012119.
- Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., & Ningsih, Y. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–115.
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
- Silalahi, W., & Adrina, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Pelajaran Ips Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas Iv Sd Swasta Rgm Besitang Tahun Pelajaran 2017/2018. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(3), 8–13.
- Supianto, K., & Suryono, Y. (2020). Social studies teachers' difficulties in assessing social skills. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2175–2183.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117–121.
- Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), 417–432.
- Ulum, C. (2018). Keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas v mi muhammadiyah selo kulon progo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 229–254.
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969.
- Yusmanto, H., Soetjipto, B. E., & Djatmika, E. T. (2017). The Application of Carousel Feedback and Round Table Cooperative

Learning Models to Improve Student's Higher Order Thinking Skills (HOTS) and Social Studies Learning Outcomes. *International Education Studies*, 10(10), 39–49.