



Pengoptimalan Sikap Sosial Siswa SMP melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sinta Muslimah¹, Maulfi Syaiful Rizal²

^{1,2}Universitas Brawijaya, Indonesia

E-mail: sintamuslimah@student.ub.ac.id, maulfi_rizal@ub.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-01 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-06 Keywords: <i>Bahasa Indonesia; Social Attitudes; Junior High School Students.</i>	<p>This research was conducted with the aim of describing the steps for using game-based media in bahasa Indonesian learning and efforts to optimize students' social attitudes through game-based media in bahasa Indonesian learning, while the method used is a qualitative descriptive method and using content analysis techniques, as well as data sources. This research used junior high school students studying bahasa Indonesian. The results of the analysis of data sources from junior high school students studying bahasa Indonesian show that social attitudes in learning bahasa Indonesian using game media can be more focused on learning and students will feel responsible for this learning. So learning bahasa Indonesian can help in forming the social attitudes of junior high school students. And the results of the research show that students think that learning bahasa Indonesian using game-based media can optimize students' social attitudes in their daily lives, one of which is learning bahasa Indonesian. Students also get very impactful results in increasing their knowledge of themselves, culture and the environment.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-01 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-06 Kata kunci: <i>Bahasa Indonesia; Sikap Sosial; Siswa SMP.</i>	<p>Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan upaya mengoptimalkan sikap sosial siswa melalui media berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dan dengan menggunakan teknik analisis isi, serta sumber data dalam penelitian ini menggunakan siswa SMP yang mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil analisis sumber data dari siswa SMP yang mempelajari bahasa Indonesia maka diketahui bahwa sikap sosial dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam menggunakan media permainan dapat lebih fokus dalam pembelajaran dan siswa akan merasa tanggung jawab atas pembelajaran tersebut. Jadi dari pembelajaran bahasa Indonesia tersebut dapat membantu dalam pembentukan sikap sosial siswa SMP. Serta hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa berpendapat pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis permainan dapat mengoptimalkan sikap sosial siswa di kehidupan sehari-hari mereka salah satunya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia ini siswa juga mendapatkan hasil yang sangat berdampak dalam menambah pengetahuan mengenai dirinya, kebudayaan dan lingkungan sekitar.</p>

I. PENDAHULUAN

Sikap sosial tidak dapat dihindari dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui sikap sosial, manusia dapat bekerja sama sehingga cara pencapaian tujuan hidup individu atau kelompok lebih mudah diwujudkan. Selain itu, interaksi juga mendorong adanya keyakinan akan suatu pola hidup individu atau kelompok yang terintegrasi sehingga setiap individu dapat meningkatkan standar peran sosial yang bervariasi dalam kehidupan kelompok. Interaksi tersebut juga mendorong terjadinya sikap positif pada setiap individu dalam proses sosial yang dilaluinya dan mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam berbagai bidang sehingga membentuk peradaban. Namun, sebenarnya bentuk

interaksi sosial tidak selalu positif dan bermanfaat bagi pembentukan peradaban. yang negatif dan tidak membawa manfaat bagi pembentukan peradaban.

Sikap sosial dalam kenyataan yang tercerminkan pada siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Lingkungan tersebut berupa keluarga, sekolah dan masyarakat. Jika perkembangan anak difasilitasi secara baik dan benar maka siswa mencapai perkembangan sikap sosial yang baik. Apabila lingkungan sosial memfasilitasi siswa dengan dampak negatif maka sikap sosial siswa akan dicerminkan perilaku yang buruk atau menyimpang. Oleh karenanya pengembangan sikap sosial siswa disekolah sangat penting dilakukan untuk

perkembangan sikap sosial yang baik. Menurut I.K.W Wiguna (2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka aspek sosial dibagi beberapa sikap yaitu: jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan santun, peduli dan percaya diri.

Tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam membentuk sikap sosial siswa adalah berbagai fenomena sosial yang bertentangan dengan nilai-nilai sikap sosial yang sedang dikembangkan yaitu, sikap sosial mereka saat bersosialisasi dengan teman, dalam bersikap disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya saat berada di kelas. Menyadari hal tersebut, peran pendidik sebagai guru harus memiliki potensi untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia menuju masa yang mana setiap elemen bangsa mampu untuk menerapkan nilai-nilai dan suatu masa yang menunjukkan bahwa warga negara memiliki sikap sosial yang luhur yang berdasarkan perilakunya pada budi pekerti, moral yang luhur dan layak untuk tidak melakukan tindakan yang merugikan orang lain, masyarakat atau memang perilaku yang membuat bangsa ini terpuruk.

Seperti halnya di lingkungan sekolah dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa itu sendiri yang berdampak terhadap kelangsungan pembelajaran di kelas, bisa juga di dalam sekolah, maupun di luar sekolah. SMP Brawijaya Smart School sesuai dengan hasil pengamatan peneliti, siswa kelas VII-A dalam kondisi pembelajaran, tampak bahwa sikap sosial siswa dikategorikan kurang baik. Seperti yang peneliti temukan bahwa siswa tidak mencerminkan sikap bersosialisasi dengan teman sekitar, sopan santun, dan kurangnya kerjasama.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia sangat bermanfaat sepanjang masa karena akan membantu para siswa dalam pembentukan karakter berbahasa sopan, budaya, peningkatan kemampuan analisis, mengemukakan pendapat dengan baik serta imajinatif. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, akurat dan tepat dalam bahasa tulis dan lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan akan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Kriteria berbahasa yang baik dan benar menurut Sugono (2019), khususnya adalah pemilihan kata yang baik dan akurat tergantung pada situasi berbicara dan menulis. Kemudian pembelajaran bahasa Indonesia ini bisa berdampak untuk mengoptimalkan dalam sikap sosial para siswa di sekolah. Oleh karena itu

dalam hal ini pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu dalam mengoptimalkan sikap sosial dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan SMP Brawijaya Smart School kelas VII-A.

SMP Brawijaya Smart School merupakan sekolah yang menerapkan siswa untuk tidak membawa Smartphone saat pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan karena melihat para siswa tidak ada yang membawa Smartphone saat pembelajaran dan siswa hanya bisa melakukan sosialisasi secara langsung dan tanpa adanya Smartphone untuk bisa bermain bersama atau bersosialisasi satu sama lain saat istirahat berlangsung sehingga bisa lihat bagaimana pembelajaran bahasa Indonesia ini membantu para siswa di SMP Brawijaya Smart School dalam pengoptimalan sikap sosial siswa, karena pada kenyataannya apa yang harus dihadapi guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Brawijaya Smart School dalam pembelajaran sastra untuk mengoptimalkan sikap sosial masih ada siswa di kelas yang belum mengalami perubahan sikap sosial yang mengarah pada aktif mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia, karena beberapa siswa masih cenderung kurang berinteraksi dengan siswa lain dibandingkan dengan yang lainnya, suka menyendiri, beberapa siswa sudah memiliki kelompok temannya masing-masing dan sikap disiplin yang masih kurang. Menyadari hal tersebut, sebagai guru bahasa Indonesia sangat penting dalam peran sekolah untuk mengintegrasikan sikap sosial dalam semua upaya pembelajaran. Oleh karena itu guru kelas VII-A menggunakan media pembelajaran berbasis permainan untuk bisa mengoptimalkan sikap sosial siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Peneliti sebelumnya pertama tentang optimalisasi sikap sosial pernah dilakukan oleh Binti Septiani dan Muhammad Widda (2021) dengan judul "Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS". Sebagai hasil penelitiannya dalam proses pembelajaran, siswa dalam pembelajaran IPS belum mencerminkan sikap sosial yang baik, baik dalam disiplin, sikap saling berinteraksi, siap dalam membantu dan saling menghargai. Oleh karena itu butuh dikembangkan sikap sosial siswa tersebut melalui metode diskusi. Permasalahan penelitian terdahulu hampir sama dengan yang dilakukan penelitian sekarang ini sama-sama membahas sikap sosial dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya pene-

litian terdahulu tidak dalam pembelajaran yang sama yaitu peneliti saat ini menggunakan pembelajaran bahasa Indonesia yang dan media yang digunakan juga tidak sama dengan penelitian sekarang.

Penelitian terdahulu yang kedua yang berhubungan dengan peneliti ini yaitu dilakukan oleh Siti Mariana dkk (2022) dengan judul "Penguatan Karakter Gemar Membaca Melalui Cerita Daerah Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa". Penelitian terdahulu yang kedua ini memiliki relevansi terhadap kedua peneliti terdahulu yaitu terletak pada fokus sikap sosial siswa dalam pembelajaran. Untuk kelebihan peneliti kedua yaitu, peneliti menggunakan hasil kesimpulan dari literasi yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang dibahas peneliti, tetapi kekurangan peneliti ini yaitu tidak terfokus ke pelajaran di jenjang apa, dan hanya berpatokan pada buku dan analisis dari para peneliti lain. Oleh karena itu, permasalahan penelitian terdahulu lakukan atau belum dituntaskan akan dilakukan pada penelitian ini, sehingga penelitian ini dibuat untuk mengisi permasalahan dari penelitian sebelumnya dengan mengisi semua permasalahan yang terdapat pada dua penelitian terdahulu lakukan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dan dengan permasalahan tersebut, diharapkan tujuan penelitian ini bisa mengoptimalkan sikap sosial siswa SMP Brawijaya Smart School Kelas VII-A melalui media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan begitu hasil yang didapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini akan berdampak, yaitu membantu keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan sosial, serta mengembangkan kreativitas dan juga rasa mendukung pembentukan sikap sosial siswa.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang menggunakan cara deskriptif kualitatif. Menurut Suwardi Endraswara (2015) Penelitian kualitatif dilakukan dengan tidak mengutamakan angka-angka, tetapi menggunakan pendalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Sumber data penelitian dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School yang mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 30. Untuk data dalam penelitian ini menggunakan hasil dari observasi, wawancara dengan guru dan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas VII-

A SMP Brawijaya Smart School. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan dengan cara dokumentasi, serta menganalisis data dengan mengamati, mengidentifikasi, mengklasifikasi, menjabarkan, dan menarik kesimpulan, kemudian dirangkum dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan gambaran yang jelas, dari hasil pedoman observasi, wawancara serta melakukan kuesioner dengan terarah dan menyeluruh tentang hal yang menjadi subjek penelitian.

Instrumen penelitian berupa, pedoman observasi, wawancara dan angket. Instrumen pedoman observasi digunakan untuk pengumpulan data baik digunakan sebelum penelitian maupun saat melakukan penelitian di lokasi penelitian. Observasi ini bertujuan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dapat melihat aktivitas yang dilakukan siswa serta apakah pembelajaran terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya melakukan analisis terhadap hasil dari observasi tersebut untuk mengetahui sikap sosial siswa dalam pembelajaran sastra yaitu pelajaran bahasa Indonesia. Instrumen wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data serta dapat mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru yang mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia dalam menerapkan sikap sosial, serta dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School. Untuk instrumen kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dari siswa SMP Brawijaya Smart School kelas VII-A. Setelah analisis dikumpulkan, maka dapat ditarik kesimpulannya melalui pembahasan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengajaran bahasa Indonesia pada dasarnya mengembangkan misi efektif, yaitu memperkaya pengalaman siswa dan menjadikannya lebih tanggap terhadap peristiwa peristiwa di sekelilingnya. Tujuan akhirnya adalah siswa dapat mempraktekan, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual, maupun sosial. Dengan demikian hasil dari analisis data yang didapatkan yaitu sebagai berikut.

1. Langkah-Langkah Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu alat pembelajaran yang baik maupun berupa fisik atau menggunakan teknologi yang sangat berguna untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih mudah paham dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan tersebut. Selama peneliti melakukan observasi kelas, berikut adalah langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media berbasis permainan yang guru gunakan dikelas:

- a) Sebelum memulai pembelajaran guru menggunakan salah satu media pembelajaran yang berbasis permainan untuk mengambil perhatian siswa, yaitu menggunakan media fisik berupa mikro dan mengunggahkan lagu, jadi cara bermain itu mikro akan diberikan kepada siswa dan selama lagu itu berputar siswa akan mengoper mikro tersebut ke siswa lainnya untuk menghindari tantangan, karena apabila lagu tersebut berhenti yang mana dihentikan oleh guru secara tiba-tiba, maka siswa yang memegang mikro saat lagu itu berhenti akan mendapatkan sebuah pertanyaan seputar pembelajaran sebelumnya yang harus dijawab siswa. Hal tersebut merupakan salah satu guru menggunakan media permainan berupa fisik dikarenakan siswa tidak diperbolehkan menggunakan smartphone.
- b) Pembelajaran yang dilakukan saat menyampaikan materi kadang guru menggunakan media Genially atau Canva agar dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik sehingga siswa akan mendengarkan guru saat menjelaskan materi tersebut. Salah satunya media Genially yang digunakan guru dalam penyampaian materi yaitu dikemas dalam permainan ular tangga, guru akan melakukan spin pada dadu dan siswa yang ditunjuk untuk bilang berhenti dan saat dadu tersebut menunjukkan angka, maka siswa disuruh menulis karena

dalam ular tangga tersebut terdapat rangkuman materi teks cerita fantasi.

- c) Kadang di sela pembelajaran berlangsung, guru memberikan ice breaking agar siswa fokus lagi dalam pembelajaran, media yang digunakan saat ice breaking yaitu biasanya menggunakan tebak logika, guru akan menampilkan tebak-tebakan yang harus siswa jawab, dan biasanya ice breaking ini tidak membahas seputar materi yang diajarkan dengan tujuan agar siswa bisa berehat sejenak dari materi yang dipelajarinya.
- d) Setelah materi yang sudah dijelaskan guru akan melakukan tes, saat guru melakukan tes pada siswa juga menggunakan media fisik atau menggunakan teknologi, seperti media fisik guru kadang menggunakan media arisan, jadi isi kertas yang tergulung tersebut terdapat pertanyaan seputar materi yang telah diajarkan sehingga siswa yang ditunjuk secara acak akan mengambil salah satu gulungan kertas, dan apabila siswa tersebut menjawab dengan benar maka mendapatkan hadiah berupa permen. Hadiah tersebut merupakan suatu reward untuk siswa agar siswa akan lebih fokus dan rajin saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan media yang menggunakan teknologi guru akan menggunakan media Genially. Media Genially merupakan salah satu media yang sering digunakan karena terdapat banyak template permainan yang bisa digunakan saat pembelajaran atau tes berlangsung.

Dari beberapa langkah diatas, bisa terlihat bahwasannya guru sering menggunakan media pembelajaran berbasis games agar siswa lebih mudah diatur dan fokus terhadap materi yang disampaikan tersebut sehingga hal tersebut bisa menjadi salah satu yang utama dalam mengoptimalkan sikap disiplin siswa dan rasa tanggung jawab siswa, dan hal tersebut merupakan bagian dari sikap sosial siswa.

2. Upaya Pengoptimalan Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Sikap sosial sendiri merupakan kesadaran individu yang mempengaruhi tindakan nyata yang berulang-ulang terhadap objek sosial. Menurut Prasetyo (2022) dalam bukunya Psikologi Pendidikan, terdapat dua faktor yang mempengaruhi sikap sosial, yaitu faktor endogen dan faktor eksogen. 1) Faktor endogen adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. 2) Faktor eksogen adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, seperti lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Sikap sosial yang baik dapat membantu individu dalam berinteraksi dengan objek sosial dan lingkungan sekitarnya.

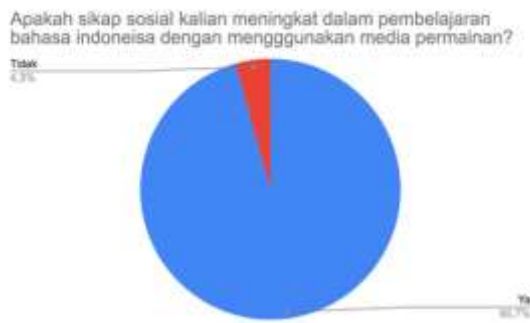
Hasil yang didapatkan dari wawancara salah satu guru SMP Brawijaya Smart School yang mengajarkan bahasa Indonesia untuk mendapatkan data tentang upaya pengoptimalan sikap sosial pada siswa melalui media permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di salah satu kelas VII-A yaitu ibu "Fadhilah Hardini Wahyuni atau biasa dipanggil ibu Dini, yang mana ibu Dini membantu peneliti saat melakukan pengambilan data, untuk kemudian guru tersebut memberikan penjelasannya dari pengalamannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukannya, berikut hasil dari wawancara:

Tabel 1. Hasil wawancara dengan guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi suasana kelas ketika siswa mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia?	Saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung di kelas, kondisi suasana kelas sangat kondusif, walaupun ada beberapa siswa kisaran 2-4 siswa masih tidak fokus dalam pembelajaran atau berisik. Guru masih bisa mengkondisikan siswa tersebut dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa yang sedang tidak fokus belajar sehingga siswa jadi memperhatikan kembali pembelajaran berlangsung, dan dengan <i>games</i> membuat siswa sangat tertarik untuk

		mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan kondusif.
2	Sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya sikap saat pembelajaran tersebut?	ikap sosial siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, sangat bagus dan siswa memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, karena saat pembelajaran, guru memberikan sesi <i>games</i> untuk membuat siswa tidak terlalu bosan saat pemaparan materi, dan guru juga mengajak siswa untuk menanggapi pertanyaan yang diberikan guru agar siswa bisa diajak interaksi atau feedback dengan baik.
3	Apakah ada faktor-faktor penghambat dalam pembelajaran bahasa Indonesia? dan bagaimana upaya untuk memaksimalkan sikap sosial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan?	Faktor penghambatnya yang dihadapi guru yaitu setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Dalam permasalahan tersebut upaya yang dilakukan guru untuk mengetahui sikap setiap siswa yaitu dengan melakukan tes dan guru bisa menyesuaikan, maka upaya yang dilakukan guru dengan menggunakan media yang bisa memaksimalkan semua karakter siswa yang beragam dengan media pembelajaran berbasis permainan yang mengharuskan siswa melakukan interaksi satu sama lain dengan siswa lainnya yaitu siswa disuruh berkelompok yang mengharuskan siswa untuk presentasi di kelas, dengan begitu siswa tertantang untuk bisa bersosialisasi dengan teman kelompoknya dan melatih bicara siswa untuk berbicara di depan kelas sehingga dengan hal tersebut sikap sosial siswa jadi meningkat dan siswa jadi bisa menambah keberaniannya untuk bisa berbicara di depan orang banyak.

Dari hasil wawancara dengan guru, bisa menilai bahwasannya sikap sosial siswa sangat lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Hasil kuesioner pada siswa

Pada gambar di atas peneliti juga menggunakan teknik kuesioner oleh para siswa kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School untuk mendapat hasil data yang diinginkan oleh peneliti. Membuktikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan sangatlah berdampak positif pada sikap sosial siswa, dan siswa juga merasa dengan menggunakan media permainan siswa lebih bisa fokus dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi sikap sosial siswa yang juga meningkat.

B. Pembahasan

Dalam wawancara tersebut guru memberikan pendapatnya tentang upaya yang akan dilakukannya dalam pengoptimalan sikap sosial siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, guru di sekolah menerapkan integrasi sikap sosial dalam objek pembelajaran bahasa Indonesia karena pandangan bahwa objek pembelajaran bahasa Indonesia adalah tindakan yang harus dicapai oleh para siswa setelah pengkondisian pembelajaran. Untuk kondisi kelas VII-A saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung di kelas, kondisi suasana kelas sangat kondusif, walaupun ada beberapa siswa kisaran 2-4 siswa masih tidak fokus dalam pembelajaran atau berisik. Akan tetapi guru masih bisa mengkondisikan siswa tersebut dengan mengajukan pertanyaan atau mengajak siswa untuk berdiskusi atau menggunakan media permainan dalam pembelajaran tersebut kepada siswa yang sedang tidak fokus belajar sehingga siswa jadi memperhatikan kembali pembelajaran berlangsung, dan dengan games membuat siswa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan kondusif. Menurut Hadinata, dkk (2020: 5) metode diskusi adalah strategi pengajaran yang melibatkan siswa dalam berbagi ide

tentang topik umum sehingga siswa yang suka berbicara atau mengganggu teman dapat digantikan dengan saling berkomunikasi untuk memecahkan masalah.

Dari hal tersebut sudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School. Dengan hasil dari peneliti mengambil data saat observasi, bisa dilihat sikap sosial siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, sangat bagus dan siswa memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, karena selain itu guru saat pembelajaran media pembelajaran berbasis permainan untuk membuat siswa tidak terlalu bosan saat pemaparan materi, dan guru juga mengajak siswa untuk menanggapi pertanyaan yang diberikan guru agar siswa bisa diajak interaksi atau feedback dengan baik. Hal ini sejalan dengan Nuralita dkk (2022) menurutnya melalui permainan, pembelajaran dapat menjadi menyenangkan bagi mereka. Peralatan bermain juga termasuk sebagai media pembelajaran karena mengandung pesan-pesan yang akan diterima oleh anak saat bermain. Dengan demikian guru melakukan games disaat murid mulai tidak kondusif, maka ketika guru memberikan games, para siswa VII-A SMP Brawijaya Smart School sangat antusias dan membuat siswa bersemangat lagi dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang dihadapi oleh para pengajar dalam melakukan mengoptimalkan sikap sosial dalam perencanaan pembelajaran adalah pada bagian tidak adanya pedoman yang pasti mengenai integrasi sikap sosial dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru yang mengajar bahasa Indonesia kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School mengalami kesulitan dalam memilih kemampuan dalam setiap siswa karena setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga guru mengalami kesulitan dalam menentukan pembelajaran yang akan diajarkan di kelas, karena guru harus menyesuaikan dengan sikap atau karakter berbeda setiap siswa.

Akan tetapi terdapat program diferensiasi yang terdapat dalam kurikulum merdeka, guru bisa menggunakan pengelompokan untuk mengetahui siswa-siswa yang kurang dalam bersosialisasi. Diversifikasi kurikulum bertujuan untuk menyesuaikan program pendidikan pada satuan pendidikan dengan

kondisi dan karakteristik potensial yang ada di daerah sehingga dapat mengakomodasi berbagai keragaman yang termasuk peserta didik. Program diferensiasi ini merupakan program yang terdapat di kurikulum merdeka, program tersebut menggunakan tes untuk mengetahui siswa mana yang kurang dalam pembelajaran dan yang baik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Desy Wahyuningsari dkk (2022) menyatakan diferensiasi pembelajaran merujuk pada pemberian layanan yang beragam sesuai dengan karakteristik peserta belajar yang berbeda. Ketika siswa datang ke sekolah, mereka memiliki berbagai perbedaan dalam kemampuan, pengalaman, bakat, minat, bahasa, budaya, gaya belajar, dan faktor lainnya.

Dalam hal ini peneliti melakukan dengan menggunakan teknik kuesioner oleh para siswa kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School untuk mendapat hasil data yang diinginkan oleh peneliti. Demikian juga dengan hasil analisis data diketahui bahwa hubungan aspek pembelajaran bahasa Indonesia kreatif dengan menggunakan media pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam berbagai sikap, perilaku, dan kepribadian yang berdampak dalam mempengaruhi sikap sosial siswa kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School. Dalam hasil analisis data ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sikap, perilaku, dan juga kepribadian para siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan memberikan banyak manfaat untuk mempengaruhi sikap sosial siswa yang lebih baik dalam menjalani kehidupan sosial atau bersosialisasi di keseharian para siswa, dan dalam hasil analisis data siswa juga memberikan pendapat yang beragam. Dalam hasil datanya tersebut siswa berpendapat perihal pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan sangat bermanfaat dalam bersosialisasi, yaitu siswa dapat berkomunikasi dengan baik, menggali bakat dan kreativitas, dan mengetahui nilai-nilai luhur budaya Indonesia, siswa juga merasakan manfaat pembelajaran sastra dalam mengertinya siswa terhadap bahasa baku yang dapat digunakan untuk menulis sesuatu seperti interview atau semacamnya,

lalu siswa dapat bersosialisasi dengan menggunakan bahasa serta tutur yang baik, serta siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik bila sedang bersosialisasi dengan orang sekitar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan permasalahan yang sudah diajukan terdapat hasil analisis atau kajian dalam penelitian diatas yaitu, guru kelas VII-A SMP Brawijaya Smart School yang mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis permainan dalam pengoptimalan sikap sosial, guru di sekolah menerapkan integrasi sikap sosial dalam objek pembelajaran bahasa Indonesia karena pandangan bahwa objek pembelajaran bahasa Indonesia adalah tindakan yang harus dicapai oleh para siswa setelah pengkondisian pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis permainan baik menggunakan fisik atau menggunakan teknologi saat pembelajaran bahasa Indonesia siswa lebih interaktif dan lebih fokus terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga hal tersebut mencerminkan siswa dalam disiplin dan mempunyai rasa tanggung jawab akan pembelajaran yang telah dipelajari, dan hal mencakup dalam sikap sosial siswa, karena sikap sosial lebih optimal dengan menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Hal tersebut bisa disimpulkan bahwasanya upaya untuk mengoptimalkan sikap sosial siswa dengan menggunakan media permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat mengoptimalkan sikap sosial siswa, karena setiap siswa memiliki karakter yang berbeda dan dengan menggunakan media berbasis permainan ini bisa memaksimalkan karakter siswa sehingga siswa bisa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Selain itu guru juga membuat siswa lebih interaktif dengan guru atau siswa lainnya dengan menggunakan media fisik atau teknologi karena guru memanfaatkan media tersebut dengan menyuruh siswa berkelompok yang sudah dipilihkan oleh guru sehingga mereka akan melakukan interaksi satu sama lain. Maka sikap sosial siswa menjadi lebih optimal dengan menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

B. Saran

Saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini yaitu, Guru pembelajaran bahasa Indonesia disarankan untuk memperhatikan dan lebih meningkatkan ketelitian atau kecermatan dalam mempersiapkan rencana pembelajaran yang lebih membangunkan suasana agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, sedangkan para siswa diharapkan agar lebih mencermati atau lebih memahami lebih pembelajaran bahasa Indonesia agar bisa menerapkannya dalam di kehidupan sehari-hari yang membuat sikap sosial lebih baik di lingkungan sekitar, dan serta peneliti lain disarankan untuk mengembangkan dan melakukan eksplorasi atau penelitian lebih jauh dengan memperluas masalah, misalnya melakukan eksplorasi atau penelitian dengan memperluas masalah dalam ranah pengetahuan dan keterampilan serta memperluas titik eksplorasi atau penelitian ini. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menjadi lebih luas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afdian, S., & Wahyuni, D. (2020). Indonesian senior high School students' attitude towards literature in English. *Journal of English Language Teaching*, 9(1), 160-172.
- Cakra, I. G., Dantes, D. N., & Widiartini, D. N. K. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Defitriani, E. (2019). Differentiated Instruction: Apa, Mengapa dan Bagaimana Penerapannya. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 111-120.
- Ernawati, Y. (2018). Membangun Karakter melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia: Problematika Pembinaan Karakter. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 11(01), 49-59.
- Hadinata, L. W., Utaya, S., & Setyosari, P. (2020). Metode Diskusi Untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar. 1-6.
- Nadhiroh, A. L. (2021). Peranan Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Dengan Metode Diskusi Kelompok. *EDUTAMA*.
- Philip, P. W. K. (2022). Integrasi Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Citra Bakti. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 11(1), 15-51.
- Purwahida, R. (2019). Interaksi sosial pada kumpulan cerpen Potongan Cerita di Kartu Pos karangan Agus Noor dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Bahasa Indonesia Indonesia*, 1(1), 118-134.
- Prasetyo, T., Suradi, F. M., & Damayanti, V. (2022). Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 203-212.
- Setiawan, B. (2021). Optimalisasi Peran Pembelajaran Bahasa dan Bahasa Indonesia Indonesia sebagai Wahana Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Dharma Bahasa Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Bahasa Indonesia Daerah*, 1(1), 66-73.
- Sukirman, S., & Mirnawati, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Bahasa Indonesia Kreatif Berbasis Karakter Terhadap Pengembangan Karakter Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Palopo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 389-402.
- Sukirman, S., & Mirnawati, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Bahasa Indonesia Kreatif Berbasis Karakter Terhadap Pengembangan Karakter Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Palopo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 389-402.
- Sugono, D. (2019). Mahir berbahasa Indonesia dengan benar. *Gramedia Pustaka Utama*.
- Suriani, F., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan RPP Berbasis HOTS di Kelas Rendah. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 101-104.
- Wahyuningsih, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam

Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar.
Jurnal Jendela Pendidikan, 2(04), 529-535.

Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022).
Langkah Mempercepat Perkembangan
Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi:
Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17-26.