



PENERAPAN *EDUCAPLAY* DENGAN STRATEGI KOMPETISI KELOMPOK KECIL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD

Elvina Isna Nurjanah¹, Andhika Ayu Wulandari², Christina Puji Rahayu³

¹PPG PGSD, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

²Pendidikan Matematika, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

³SD Negeri Jombor 03

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 18 Mei 2025

Revisi: 6 Juni 2025

Diterima: 12 Juni 2025

Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:

Educaplay, small-group competition, social skills, CASEL

Kata Kunci:

Educaplay, kompetisi kelompok kecil, ketrampilan sosial, CASEL

DOI :

10.31932/jpdp.v11i2.4778

Surel Korepondensi:

elvinanurjanah@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the social skills of third-grade elementary school students through the implementation of Educaplay combined with a small-group competition strategy. The research focuses on the social-emotional competencies outlined in the CASEL framework, particularly the relationship skills domain, which includes communication, collaboration, social awareness, conflict resolution, and social engagement in learning. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, conducted at SD N Jombor 03, Bendosari District, Sukoharjo Regency. The instruments used were social skills questionnaires, observations, and documentation. The results showed an increase in the average social skills score from 56.9% in the pre-action stage to 83.6% in the second cycle. Furthermore, all students achieved scores above 75% in the second cycle, with each obtaining ≥ 45 out of 60 points. Observations also confirmed improved social behaviors among students. Thus, the application of Educaplay with a small-group competition strategy proved to be an effective instructional approach to enhance elementary students' social skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD melalui penerapan *Educaplay* dengan strategi kompetisi kelompok kecil. Penelitian berfokus pada kompetensi sosial emosional CASEL pada aspek keterampilan sosial (relationship skills), yang meliputi komunikasi, kerja sama, kepedulian sosial, penyelesaian konflik, dan keterlibatan sosial dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan di SD N Jombor 03, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket keterampilan sosial, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor keterampilan sosial peserta didik dari 56,9% pada pra-tindakan menjadi 83,6% pada siklus II. Selain itu, seluruh peserta didik mencapai skor di atas 75% pada siklus II, yakni seluruh peserta didik memperoleh ≥ 45 poin dari 60. Peningkatan ini juga didukung oleh pengamatan terhadap perilaku peserta didik yang menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Dengan demikian, penerapan *Educaplay* dengan strategi kompetisi kelompok kecil dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pembelajaran di Sekolah Dasar pada masa ini tidak hanya menekankan pada pencapaian

kompetensi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial emosional peserta didik (Sudarsono, 2024). Pada saat ini,

peserta didik dituntut untuk tidak hanya mampu memahami materi saja, namun juga mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, masih belum berkembang secara menyeluruh. Hal ini dapat terlihat dari perilaku peserta didik pada saat pra-tindakan di lapangan bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, dan sulit menyelesaikan konflik sederhana secara mandiri.

Berdasarkan hal tersebut, mata kuliah Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) memberikan pemahaman bahwa pembelajaran di kelas perlu memperhatikan aspek sosial dan emosional dari peserta didik. Topik yang sesuai dalam mengembangkan kompetensi ini adalah kerangka *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning* (CASEL). CASEL merupakan pengembangan kerangka PSE yang

menjelaskan lima kompetensi utama sosial emosional yang penting bagi perkembangan peserta didik, yaitu: *self-awareness, self-management, responsible decision-making, social awareness, dan relationship* (Nengsih, et al., 2024). Kelima kompetensi ini saling berkaitan dan menjadi landasan dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga seimbang dalam hal sosial dan emosional.

Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada pengembangan kompetensi *relationship skills* atau keterampilan sosial, yaitu kemampuan peserta didik dalam membangun dan menjaga hubungan positif dengan antarsesama. Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, sikap peduli terhadap teman, keterlibatan diri dalam belajar, dan menyelesaikan konflik secara damai (Rahman, et al., 2025). Kompetensi ini perlu ditanamkan sejak usia dini karena menjadi fondasi bagi kehidupan sosial peserta didik di lingkungan sekolah, maupun di masyarakat luas.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, khususnya pada peserta didik kelas III di SD N Jombor

03, sering dilakukan secara individual dan cenderung fokus pada pencapaian kognitif semata (Anidar, 2017). Padahal, dengan strategi yang tepat, pembelajaran matematika dapat menjadi sarana dalam penguatan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *Educaplay*, yaitu website pembelajaran berbasis permainan interaktif, sebagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan interaksi antar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada materi garis sejajar dan garis berpotongan. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Febrianti, dkk (2024) bahwa *Educaplay* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kerja sama tim dan membantu peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Yasmiyanah dan Pratiwi (2024) juga menyatakan bahwa *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Penggunaan *Educaplay* ini tidak hanya dilakukan dengan mengerjakan soal saja. Namun, peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk bekerja

sama dalam tim untuk menyelesaikan soal dan berkompetisi dalam sebuah kelompok dengan kelompok lainnya.

Melalui penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran kelompok kecil, diharapkan keterampilan sosial emosional peserta didik dapat berkembang. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat terlibat aktif dalam diskusi, menunjukkan sikap saling membantu dan bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan soal pada kuis *Educaplay*. Hal itu sesuai dengan pendapat Agusniatih & Monepa (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan juga dinilai mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan aman secara emosional, sehingga peserta didik merasa lebih bebas untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan *Educaplay*. Penelitian ini adalah bentuk implementasi dari pemahaman konsep CASEL, khususnya pada kompetensi *relationship skills*, dalam praktik

pembelajaran di kelas. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat menjadi bukti bahwa pengembangan keterampilan sosial tidak hanya dilakukan melalui pelajaran yang bersifat afektif, tetapi juga dapat terintegrasi dalam mata pelajaran kognitif seperti matematika. Selama proses penelitian, pembelajarannya dilakukan secara kolaboratif dan responsif.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD melalui penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran matematika. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif yang menghasilkan deskripsi mengenai penggunaan *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran matematika materi garis sejajar dan garis berpotongan (Salim, et al., 2022).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang

bertempatan di kelas III SD N Jombor 03, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian ini adalah guru kelas III dan 6 peserta didik kelas III SDN Jombor 03 yang terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 2 peserta didik laki-laki. Setiap siklus mengikuti model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*) (Farhana et al., 2019). Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan menyusun rancangan tindakan. Tahap pelaksanaan menggunakan *Educaplay* selama dua kali siklus. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan dengan memantau kegiatan pembelajaran yang berfokus pada keterampilan sosial peserta didik. Data dikumpulkan melalui teknik non-tes untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas 3 SD melalui penerapan *Educaplay* dengan strategi kompetisi kelompok kecil dalam pembelajaran matematika. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan

data adalah angket. Angket terdiri dari 15 pernyataan dengan indikator keterampilan sosial yang meliputi, komunikasi, kerja sama, kepedulian sosial, penyelesaian konflik, dan keterlibatan sosial dalam belajar (Rahman, et al., 2025). Angket diberikan dua kali, yaitu sebelum tindakan (pratindakan) dan setelah tindakan pada siklus II. Selain angket, observasi dilakukan untuk mencatat perubahan perilaku peserta didik selama pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif yang dikumpulkan dalam proses pembelajaran matematika pada materi garis sejajar dan garis berpotongan yang berupa hasil angket, hasil observasi, dan wawancara. Kemudian, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data angket dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase keterampilan sosial peserta didik pada setiap siklus, menggunakan rumus:

Persentase =

$$\left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Kemudian, dilakukan perbandingan antarsiklus untuk mengeta-

hui peningkatan keterampilan sosial peserta didik selama proses tindakan. Data observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif untuk mendukung temuan kuantitatif serta mendeskripsikan perubahan perilaku peserta didik selama proses tindakan (Ulum, 2018).

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika memenuhi tiga target ketercapaian penelitian berdasarkan gabungan data kuantitatif dari angket dan data kualitatif dari observasi dan dokumentasi. Pertama, terdapat peningkatan rata-rata skor keterampilan sosial minimal 20% dari pra-siklus ke siklus II. Kedua, minimal 80 % peserta didik menunjukkan peningkatan skor dari sebelum tindakan ke siklus kedua. Ketiga, minimal 67% peserta didik memperoleh skor diatas 75%. Selain itu, keberhasilan juga diperkuat melalui data observasi yang menunjukkan peningkatan interaksi positif dalam kelompok kecil, serta dokumentasi berupa keterlibatan peserta didik dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan kuis dengan bekerja sama, dan saling mendukung saat kegiatan kompetisi kelompok menggunakan *Educaplay*.

Hasil dan Pembahasan

Pratindakan

Berdasarkan angket keterampilan sosial yang diberikan sebelum tindakan, diperoleh rata-rata skor sebesar 34,2 dari 60 poin, atau sama dengan 56,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki keterampilan sosial yang masih rendah. Hal ini juga nampak dari respons peserta didik yang ragu dalam menyampaikan pendapat, kurang aktif berdiskusi dalam sebuah kelompok, dan kurang peduli terhadap teman yang membutuhkan bantuan.

Hasil observasi dan dokumentasi awal pembelajaran matematika juga menunjukkan bahwa peserta didik cenderung bekerja secara individu dan hanya menjawab pertanyaan jika ditunjuk oleh guru. Peserta didik kurang bersikap kolaboratif dengan temannya dan terlihat enggan berbagi tugas atau membantu teman dalam mengerjakan suatu soal tertentu.

Siklus I

Tindakan pertama telah diterapkan dengan menggunakan media *Educaplay* dalam strategi kompetisi kelompok kecil. Pada siklus

I, keterampilan sosial peserta didik mulai menunjukkan peningkatan. Rata-rata skor pada siklus I adalah 41,0 poin atau 63%. Rata-rata skor ini mengalami kenaikan sebesar 11,4% dari hasil pra-tindakan, yakni dari 56,9% menjadi 68,3%. Berdasarkan peningkatan ini, dapat dikatakan bahwa sebagian besar peserta didik mulai aktif dan mau terlibat dalam aktivitas permainan kelompok, seperti berdiskusi, dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal-soal matematika dal *Educaplay*.

Pada siklus I, seluruh target penelitian belum dapat tercapai. Semua peserta didik menunjukkan peningkatan skor, namun beberapa indikator keterampilan sosial belum berkembang optimal. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kompetisi kelompok, masih ada peserta didik yang kurang terlibat aktif atau bahkan diam saat temannya menyelesaikan soal-soal dalam kuis *Educaplay*. Terdapat pula peserta didik yang tampak menunggu peran dari teman lain tanpa berinisiatif membantu mengerjakan soal-soal. Diperkirakan ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku-perilaku peserta didik

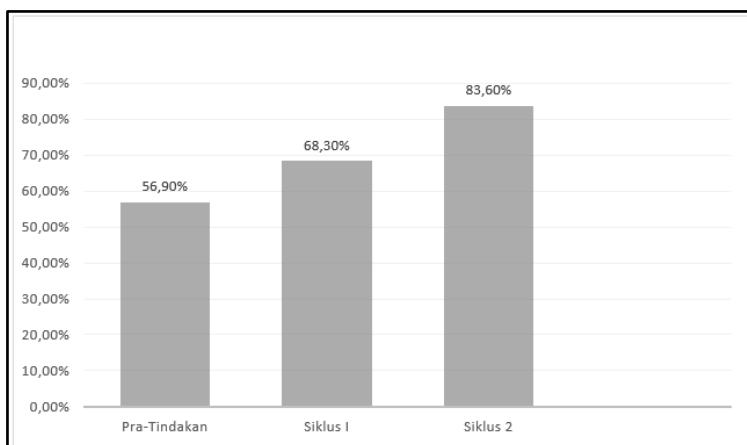
tersebut. Pertama, belum terdapat batas waktu pengerjaan kuis yang efektif, sehingga kelompok yang selesai lebih dulu menjadi pasif. Kedua, pengelolaan kelompok kurang terstruktur dengan baik, sehingga hanya satu atau dua peserta didik yang aktif dalam kelompok. Ketiga, belum ada motivasi tambahan yang mendorong peserta didik terlibat secara sosial.

Siklus II

Berdasarkan refleksi dari pembelajaran pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Beberapa strategi tambahan diterapkan pada siklus II, antara lain: adanya pembatasan waktu yang jelas, pembagian peran yang lebih terarah dalam kelompok, dan pemberian *reward* sederhana bagi kelompok yang menunjukkan menunjukkan kerja sama, komunikasi, dan kepedulian sosial terbaik. Dengan adanya strategi tambahan tersebut, hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor meningkat sebesar 15,3% dari siklus I, yakni

menjadi 50,2 poin, atau 83,6%, dan meningkat sebesar 26,7% dari pra-tindakan ke siklus II. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor dan mencapai persentase keterampilan sosial di atas 75%. Hal tersebut menunjukkan keberhasilan dari perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan suasana kelas yang lebih aktif dan kolaboratif. Peserta didik terlihat saling memberi semangat, mengajak teman berdiskusi, dan aktif menyelesaikan kuis secara bersama. Dokumentasi juga menunjukkan kejadian saat peserta didik berbagi giliran untuk menjawab kuis, bekerja sama saat menjawab soal yang sulit, dan memberi dukungan kepada temannya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Educaplay* yang divariasikan dengan strategi kompetisi kelompok kecil dan penguatan positif dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik secara signifikan dan merata.



Gambar 1. Rata-rata Persentase Penguasaan Keterampilan Sosial per Siklus

Berdasarkan gambar 1 diatas, terlihat bahwa rata-rata keterampilan sosial peserta didik dari pra-tindakan menuju siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 27,6%. Peningkatan ini terjadi karena adanya penerapan *Educaplay* yang diterapkan dengan strategi kompetisi kelompok kecil dan juga adanya strategi tambahan berupa pembatasan waktu yang jelas, pembagian peran yang lebih terarah dalam kelompok, dan pemberian reward sederhana. Hal ini menunjukkan keberhasilan dari tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan

Educaplay dengan strategi kompetisi kelompok kecil efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD N Jombor 03 dalam pembelajaran matematika, khususnya materi garis sejajar dan garis berpotongan. Peningkatan keterampilan sosial dapat terlihat dari hasil angket yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 26,7% dari pra-tindakan ke siklus II, dengan seluruh peserta didik mencapai skor keterampilan sosial di atas 75%, yakni seluruh peserta didik memperoleh ≥ 45 poin dari 60. Perubahan positif tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi dan dokumentasi yang menunjukkan adanya suasana belajar yang aktif, interaksi sosial antara peserta didik yang lebih baik, dan sikap kolaboratif peserta didik yang

semakin berkembang pada setiap siklus.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* dengan strategi kompetisi kelompok kecil dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III SD, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 26,7% dari pra-tindakan ke siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yasmiyanah dan Pratiwi (2024) yang menyatakan bahwa *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan sosial dari peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan Alfianti, dkk (2019) juga mendukung bahwa model pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dan keterampilan sosial mereka. Berdasarkan hal tersebut, integrasi media pembelajaran interaktif seperti, *Educaplay* dalam strategi pembelajaran kolaboratif dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Penerapan strategi tambahan berupa pengelolaan waktu, pembagian peran dalam kelompok, dan pemberian *reward* sederhana juga mendorong peserta didik untuk

terlibat aktif dalam pembelajaran, dilihat dari sisi sosial emosional. Dengan demikian, penerapan *Educaplay* yang dikombinasikan dengan strategi kompetisi kelompok kecil dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi sosial emosional peserta didik, khususnya pada keterampilan sosial (*relationship skills*).

Daftar Pustaka

- Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Alfianti, R. A., Suprpta, B., & Andayani, E. S. (2019). Model Pembelajaran Interaktif dan Keterampilan Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 938.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.

- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 685–693.
- Nengsih, A. A., Agusdianita, N., & Oktariya, B. (2024). Analisis Kesulitan Guru Kelas dalam Menerapkan 5 Unsur KSE (Kompetensi Sosial Emosional) pada Saat Proses Pembelajaran di Kelas VI SDN 20 Kota Bengkulu. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 273–282.
- Rahman, R. N., Sundawa, D., & Ratmaningsih, N. (2025). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Kegiatan Parents Day. 14(1), 565–574.
- Salim, Karo-karo, I. R., & Haidir. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Perdana Publishing.
- Sudarsono, M. (2024). Menelaah Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional Dan Perwujudannya Dalam Pendidikan Yang Berpihak Pada Peserta Didik. *Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC)*, 3(1), 79–90.
- 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).
- Yasmiyanah, K. A., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan keterampilan sosial menggunakan model. 09.