

## **IMPLEMENTASI NILAI-NILAI *SOCIAL EMOTIONAL LEARNING* (SEL) MELALUI PERMAINAN MONOPOLI SISTEM PENDENGARAN UNTUK SISWA SD**

**Dyah Aniza Kismiati**

Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Email Koresponden: anizady93@gmail.com

### **Abstract**

This study aims to develop a media evaluation based on monopoly games to learn the values of Social Emotional Learning (SEL) for Grade IV Elementary School students on hearing system material. This type of research is a Research and Development (RnD) with ADDIE design (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The stages carried out for this research are limited to the Development stage. The results of this study are in the form of a monopoly evaluation media, hereinafter referred to as Hearsmon, which contains test instruments related to the hearing system material for grade IV students. The values of Social Emotional Learning (SEL) developed through this media include personal dimensions (self-awareness, self-efficacy, self-management) and social dimensions (respect for others).

Keywords: Social Emotional Learning, implementation, monopoly games, hearing systems, elementary school students.

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai salah satu negara berkembang di dunia saat ini sedang mengalami Revolusi Industri 4.0. Imbas dari era revolusi ini turut mempengaruhi perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satu dampak Revolusi Industri 4.0 terhadap Pendidikan di Indonesia pada era modern ini adalah informasi dan teknologi memengaruhi aktivitas sekolah dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan mudah diakses oleh siapapun yang membutuhkan. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat.

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Mengutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi, akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran harus diubah agar kelak anak-anak muda Indonesia mampu mengungguli kecerdasan mesin sekaligus mampu bersikap bijak dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan (Kompasiana: 2019).

Terkait dampak revolusi industri 4.0, ada hal yang harusnya menjadi focus para guru yakni perkembangan sikap emosional siswa. Pada awal tahun 2016, WEF (World Economic Forum) merilis laporan tentang visi baru pendidikan yang berkaitan dengan pembelajaran sosial-emosional atau *social-emotional learning* (SEL). Laporan dengan

Judul “New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology” merupakan tindak lanjut dari laporan sebelumnya pada tahun 2015 tentang isu kesenjangan keterampilan atau skills lulusan pada abad ke-21. Dengan kata lain, *social-emotional learning* merupakan manifestasi dalam mencapai berbagai keterampilan abad ke-21 maupun di era revolusi industri 4.0 (Helaluddin, 2019).

*Social Emotional Learning* (SEL) menurut Elia et.al (Marc A. Brackett & Susan E. Rivers, 2012: 4) mengacu pada proses pengintegrasian pemikiran, perasaan, dan perilaku untuk menjadi sadar akan diri sendiri dan orang lain, membuat keputusan yang bertanggung jawab, serta mengelola sendiri perilaku dan perilaku orang lain. SEL berkaitan dengan kecerdasan emosi seperti yang didefinisikan oleh Goleman. Goleman menjelaskan bahwa kecerdasan emosi dapat didefinisikan dalam empat dimensi yang ditunjukkan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Dimensi Kecerdasan Emosional

	Self (Personal Competence)	Other (Social Competence)
Recognition	<b>Self-Awareness</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Emotional Awareness</li> <li>Accurate self-assessment</li> <li>Self Confidence</li> </ul>	<b>Social Awareness</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Empathy</li> <li>Service Orientation</li> <li>Organizational Awareness</li> </ul>
Regulation	<b>Self-Management</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Emotional self-control</li> <li>Trustworthiness</li> <li>Conscientiousness</li> <li>Adaptability</li> <li>Achievement drive</li> <li>Initiative</li> </ul>	<b>Relationship Management</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>developing others</li> <li>Influence</li> <li>Communication</li> <li>Conflict Management</li> <li>Visionary Leadership</li> <li>Catalyzing change</li> <li>Building bonds</li> <li>Teamwork and collaboration</li> </ul>

(Sumber: Goleman: 2000)

Seperti yang telah dikemukakan dalam laporan WEF, ada beberapa jenis keterampilan yang harus dikuasai oleh lulusan atau peserta didik dalam menghadapi era disruptif ini. Secara garis besar, ada tiga kelompok keterampilan abad ke-21, yaitu: (1) foundational literacies, (2)

competencies, dan (3) character qualities (World Economic Forum, 2015). Keterampilan foundational literacies terdiri atas literasi dasar, literasi numerikal, literasi sains, literasi TIK (Teknologi Informasi & Komunikasi), literasi finansial, dan literasi budaya kewarganegaraan (World Economic Forum, 2015). Keterampilan berikutnya yang harus dikuasai oleh lulusan abad ke-21 adalah competencies, yaitu: (1) berpikir kritis atau keterampilan problem-solving, (2) kreativitas, (3) komunikasi, dan (4) kolaborasi. Sedangkan character qualities yang dituju pada abad ke-21 adalah: (1) rasa ingin tahu, (2) inisiatif, (3) adaptif, (4) kepemimpinan, (5) kepedulian sosial dan budaya, dan (5) ketekunan (World Economic Forum, 2015).

Berkaitan dengan pembelajaran sosial-emosional (SEL), World Economic Forum (2016) menjabarkan bahwa diperlukan proses pembelajaran melalui *social-emotional learning*. Dengan penerapan *social-emotional learning* di sekolah, diharapkan siswa memiliki berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Tentunya dalam hal ini, guru pun mendapatkan tantangan yang lebih besar lagi dalam mengelola kreativitas agar tuntutan revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan dapat terpenuhi dan sejalan dengan sistem pembelajaran yang melibatkan *social-emotional learning* terutama dalam penyampaian materi-materi saintifik seperti IPA.

Belajar IPA merupakan kegiatan pembelajaran untuk menyelidiki proses-proses yang terjadi pada objek kajian biologi, yaitu makhluk hidup. Sebagai sebuah penemuan (*inquiry*), fakta dan konsep biologi bersumber dari investigasi yang dilakukan pada waktu dan kondisi

tertentu. Karena IPA merupakan ilmu yang dinamis maka pembelajaran IPA dapat dipadukan dengan teknologi yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ketercapaian kompetensi untuk berbagai jenjang pendidikan tentulah berbeda, terutama untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang SD/MI Kelas I, II, dan III (kelas rendah) muatan sains diintegrasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan di Kelas IV, V, dan VI (kelas tinggi) IPA menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri tetapi pembelajarannya menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Tabel 2 berikut ini menjabarkan kompetensi IPA untuk siswa SD/MI:

Tabel 2. Kompetensi IPA Kelas Rendah dan Kelas Tinggi di SD/MI

SD Kelas I-III (Kelas Rendah)	SD Kelas IV-VI (Kelas Tinggi)
Menjalani kehidupan dengan sikap positif dengan daya pikir kritis, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, disertai kejujuran dan keterbukaan	1. Menjalani kehidupan dengan sikap positif dengan daya pikir kritis, kreatif, inovatif, dan kolaboratif, disertai kejujuran dan keterbukaan, berdasarkan potensi proses dan produk sains
2. Memahami fenomena alam di sekitarnya, berdasarkan hasil pembelajaran sains melalui bidang IPA di lingkungan sekitarnya	2. Memahami fenomena alam di sekitarnya, berdasarkan hasil pembelajaran sains melalui bidang IPA dan lingkungan sekitarnya
3. Mengenal produk atau cara yang masuk akal dengan prinsip-prinsip sains	3. Mengenal produk atau cara yang masuk akal dengan prinsip-prinsip sains
4. Mengambil keputusan di antara berbagai pilihan	4. Mengambil keputusan di antara berbagai pilihan

SD Kelas I-III (Kelas Rendah)	SD Kelas IV-VI (Kelas Tinggi)
berdasarkan pengamatan	berdasarkan pengamatan dan pertimbangan ilmiah
5. Menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya dengan memilih di antara cara-cara yang telah dikenal manusia	5. Menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya dengan memilih di antara cara-cara yang telah dikenal manusia berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya
6. Mengetahui peran sains dalam memecahkan permasalahan dirinya	6. Mengetahui peran sains dalam memecahkan permasalahan sehari-hari di lingkungan sekitarnya
7. Mengetahui perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan	7. Mengetahui perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan sebagai dampak perkembangan sains

Siswa SD menurut Piaget (2010), masuk dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana pembelajaran akan bermakna apabila disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, terutama untuk materi IPA yang terkait dengan sistem-sistem yang terjadi pada tubuh manusia, salah satunya adalah sistem pendengaran. Bila materi seperti sistem pendengaran tersebut disampaikan secara monoton saja (hanya dengan metode ceramah) tentunya kurang diminati oleh siswa. Oleh karenanya, diperlukan media untuk menarik minat siswa agar belajar IPA yang mana media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pembelajaran sekaligus sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai *Social Emotional Learning* (SEL) yang

dianggap penting untuk diajarkan sedini mungkin kepada anak-anak.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 1. Skema tahapan model ADDIE (Branch: 2009)

Paparan mengenai model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan, sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan lain sebagainya.

### 2. Design

Pada tahap ini, dibuat rancangan model/metode pembelajaran yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### 3. Development

Tahap *development* atau pengembangan adalah tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk dengan cara menyusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru dan

direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan yaitu produk *Hearsmon*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tahapan pembuatan media evaluasi berbasis permainan monopoli (*Hearsmon*)

*Hearsmon* (*Hearing System Monopoly*) dirancang dengan bentuk persegi yang berukuran  $\pm 40 \times 40$  cm. Papan monopoli ini terbuat dari kertas yang terdiri dari 40 petak. Sama halnya dengan monopoli pada umumnya, pada tiap petak terdapat nama negara namun gambar-gambar yang ada di petak adalah gambar-gambar yang terkait materi sistem pendengaran. Di bagian tengah media terdapat gambar utama yang berupa gambar struktur sistem pendengaran manusia. Gambar struktur sistem pendengaran manusia yang ada dibagian tengah dibuat dalam ukuran yang besar agar siswa mudah mengingat struktur sistem pendengaran manusia.

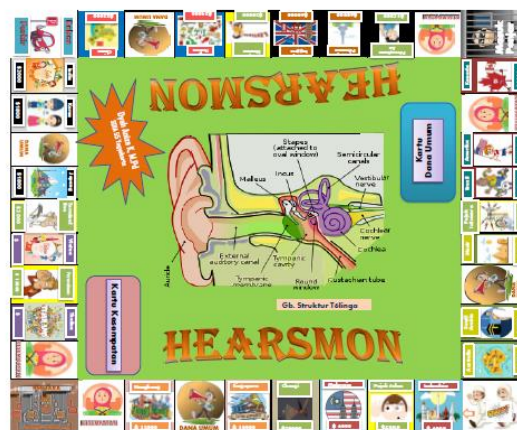
Papan permainan *Hearsmon* terdiri atas:

- 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
- 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
- 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
- Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di

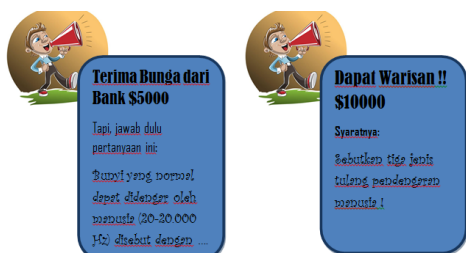
atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.

*Hearsmon* dilengkapi dengan perlengkapan penunjang seperti dua buah dadu lempar, satu *set* kartu dana umum, satu *set* kartu kesempatan, serta kartu hak milik. Kartu dana umum dan kartu kesempatan berisi daftar pertanyaan mengenai sistem pendengaran manusia yang terkait dengan bunyi dan pendengaran, sifat bunyi, telinga dan bagian-bagiannya serta cara merawat organ telinga.

Adapun pembuatan papan monopoli dilakukan dengan menggunakan bantuan computer. Desain gambar terkait materi sistem pendengaran diambil dari web/internet, lalu dicetak pada kertas Ivory ukuran A3. Untuk pembuatan Kartu Dana Umum dan Kesempatan juga hamper sama, hanya saja Kartu Dana Umum dan Kesempatan dicetak pada kertas BC lalu digunting sesuai dengan bentuknya. Hasil akhir produk media evaluasi *Hearsmon* ditunjukkan pada Gambar 2, 3 dan 4 berikut ini.



Gambar 2. Media evaluasi papan *Hearsmon*



Gambar 3. Desain kartu dana umum



Gambar 4. Desain kartu kesempatan

### Penerapan Konsep Sistem Pendengaran *Social Emotional Learning* (SEL) pada *HEARSMON*

Berbeda halnya dengan monopoli biasa, pada papan *HEARSMON* berisi gambar-gambar terkait dengan materi bunyi, struktur telinga, mekanisme mendengar maupun cara-cara merawat kebersihan telinga. Selain itu, pada kartu kesempatan dan dana umum berisi daftar pertanyaan terkait materi sistem pendengaran. Terkait dengan *Social Emotional Learning* (SEL), berikut ini adalah beberapa kompetensi yang dapat dicapai dengan menggunakan media *Hearsmon* yaitu:

- a. Pada dimensi kompetensi personal  
*Self-awareness*: kompetensi yang dicapai adalah *recognizing strength* (mengetahui kelebihan diri) yang terintegrasi dengan materi cara merawat telinga, yang mana siswa dapat membedakan hal-hal positif yang dapat dilakukan secara berkelanjutan demi kebaikan dirinya. Selain itu kompetensi *self-efficacy* dengan indikator *feeling challenged with a difficult task* juga dapat tercapai

dimana siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan sulit yang ada pada kartu Kesempatan dan Dana Umum.

- b. *Self-management*: kompetensi yang dicapai adalah *self-discipline* (disiplin diri) yaitu bagaimana siswa dapat mengontrol emosinya ketika mendapatkan hal yang baik (keuntungan) ataupun ketika mendapatkan hukuman. Kompetensi lain yang dapat tercapai adalah *self motivation* yaitu optimis diri, percaya bahwa dirinya dapat menyelesaikan segala tugas yang ada dalam *Hearsmon* dan tidak mudah menyerah.

- c. Dimensi kompetensi sosial  
Kompetensi yang dapat tercapai pada dimensi ini adalah *Respect for others*. *Hearsmon* tidak akan dapat dimainkan sendiri, oleh karenanya, beberapa siswa akan bergabung untuk memainkannya. Setiap siswa harus sabra menanti gilirannya untuk memainkan dadu dan menghargai lawan yang sedang bermain.

### Kelebihan dan kelemahan media *Hearsmon*

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu pula dengan *Hearsmon*. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kelemahan media *Hearsmon* pada aktivitas pembelajaran yang ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kelebihan dan kelemahan media evaluasi *Hearsmon*

No	Kelebihan	Kelemahan
1	Simple Proses pembuatannya sederhana	Tidak dapat dimainkan secara individual (minimal 3 orang)
2	Stand alone tidak tergantung pada media lain	Hanya dapat digunakan untuk materi system

No	Kelebihan	Kelemahan
	atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain	pendengaran saja
3	<i>Flexibel</i> Mudah dibawa dan dipindahkan, tidak membutuhkan banyak tempat untuk menyimpan	Untuk memainkannya dibutuhkan tempat yang datar
4	<i>Use friendly</i> Mudah digunakan untuk anak SD	
5	Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah	

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi *Hearsmon* yang berupa permainan monopoli berisi sejumlah pertanyaan terkait dengan materi sistem pendengaran bagi siswa SD kelas IV. Evaluasi materi tersebut dalam bentuk instrument tes yang dituliskan dalam kartu kesempatan dan kartu dana umum. Adapun pengembangan media evaluasi ini mencapai tahap *Development* (pengembangan) sehingga menghasilkan produk yang siap diujicobakan secara terbatas kepada siswa SD kelas IV dan uji kelayakan produk oleh para ahli media maupun ahli materi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Shahnas. (2019). Pengaruh Revousi Industri 4.0 dalam Pendidikan Indonesia. Diakses dari [https://www.kompasiana.com/shahnaz\\_zhr/5cebf01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia](https://www.kompasiana.com/shahnaz_zhr/5cebf01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia)
- Branch, Robert Maribe. Instructional Design : The ADDIE Approach. New York : Springer Science & Business Media, LLC. 2009.
- Dick, W. and Carey, L. (1990). The Systematic Design of Instruction. (Fourth ed.). United States of America : Harper Collins Publishers.
- Goleman, Daniel. 2000. *Emotional Intelligence* (terjemahan). Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Helaluddin. (2019). Kajian Konseptual Tentang Social-Emotional Learning (Sel) Dalam Pembelajaran Bahasa. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 11, No. 1.
- Marc A. Brackett & Susan E. Rivers. (2012). *Transforming Students' Lives with Social and Emotional Learning*. New Haven: Yale University.
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder. (2010). Psikologi Anak, Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- WEF (World Economic Forum). (2016). *New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology*. Geneva Switzerland.