# Multilateral Journal

## Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan kolaboratif team quest

Cek Naskah 2

Articles

Lambung Mangkurat University

### Document Details

**Submission ID**
trn:oid:::1:3305571961

**Submission Date**
Jul 31, 2025, 8:24 AM GMT+7

**Download Date**
Jul 31, 2025, 8:28 AM GMT+7

**File Name**
10_22821-69798-1-CE_Elsa_Nurul_Fazrin_366_383.docx

**File Size**
489.6 KB

15 Pages

4,565 Words

31,630 Characters

# 16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

## Exclusions

- 1 Excluded Source

## Top Sources

16% Internet sources
4% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

**0 Integrity Flags for Review**

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

16% Internet sources
4% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Student papers | |
| Universitas Airlangga | | 3% |
| 2 | Internet | |
| unars.ac.id | | 2% |
| 3 | Internet | |
| www.researchgate.net | | 2% |
| 4 | Internet | |
| eprints.uny.ac.id | | 2% |
| 5 | Internet | |
| id.scribd.com | | 1% |
| 6 | Internet | |
| journal.universitaspahlawan.ac.id | | 1% |
| 7 | Internet | |
| ppjp.ulm.ac.id | | 1% |
| 8 | Internet | |
| journal.sabajayapublisher.com | | 1% |
| 9 | Internet | |
| journal.unismuh.ac.id | | <1% |
| 10 | Publication | |
| Putri Kinanty, Kartono Kartono, Asmayani Salimi. "Pengembangan Media Pembel... | | <1% |
| 11 | Internet | |
| ejournal.ummuba.ac.id | | <1% |

12 Internet

digilib.unila.ac.id <1%

13 Internet

j-innovative.org <1%

# Meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan kolaboratif *team quest*

## *Improving students' social skills through collaborative team quest games*

Elsa Nurul Fazrin[1], Naila Oktapiani Nurajijah[2], Hikmalia Puspita Hafidhoh[3], I Robia Khaerudin[4], Rahmad Khodari[5]
[1,2,3,4,5] Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia
Email: elsanurulfazrin20@gmail.com[1], nailanurajijah424@gmail.com[2], hikmaliahafidhoh123@gmail.com[3], robia.khaerudin@gmail.com[4], rahmad.khodari@ugj.ac.id[5]

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan kolaboratif *Team Quest*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas V SDN 3 Pegagan yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek keterampilan sosial siswa, yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan, dan perilaku asertif. Rata-rata peningkatan yang diperoleh sebesar 76,56% dan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini diperkuat oleh data kualitatif dari wawancara guru dan siswa yang menunjukkan bahwa permainan *Team Quest* mampu menumbuhkan komunikasi, kerja sama, kepedulian, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Permainan ini juga melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan kerja tim, sehingga memberikan manfaat pada aspek sosial dan motorik. Dengan demikian, permainan kolaboratif *Team Quest* layak dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Keterampilan sosial; permainan kolaboratif; pendidikan dasar.

*This study aims to improve the social skills of elementary school students through the implementation of the Team Quest collaborative game. The research method uses a quantitative and qualitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects of the study were 17 fifth grade students of SDN 3 Pegagan who were selected through purposive sampling techniques. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results of the study showed an increase in all aspects of students' social skills, namely peer relationships, self-management, academic ability, compliance, and assertive behavior. The average increase obtained was 76.56% and was categorized as very good. These results are supported by qualitative data from teacher and student interviews which show that the Team Quest game can foster communication, cooperation, concern, and courage in students in expressing opinions. This game also involves physical activities such as running, jumping, and teamwork, thus providing benefits to the social and motor aspects. Thus, the Team Quest collaborative game is worthy of being used as an alternative active, contextual, and fun learning method in developing the social skills of elementary school students.*

***Key words:*** *Social skills; collaborative games; elementary education.*

**INFO ARTIKEL**

***Riwayat Artikel:***

Diterima : 11 Juni 2025
Disetujui : 27 Juli 2025
Tersedia secara *online* Juni 2025
Doi: http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v24i2.22821

***Alamat Korespondesi:***

Elsa Nurul Fazrin
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Sains, 5Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia
Email: elsanurulfazrin20@gmail.com

## PENDAHULUAN

Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Keterampilan sosial merupakan komponen esensial dalam mendukung keberhasilan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat. Siswa dengan keterampilan sosial yang kurang berkembang cenderung menunjukkan perilaku individualistik, memiliki tingkat empati yang rendah, serta mengalami hambatan dalam menjalin kerja sama dengan orang lain. Kondisi ini menjadi semakin mengkhawatirkan di era globalisasi yang menuntut generasi muda untuk mampu berinteraksi secara efektif dalam lingkungan yang multikultural dan dinamis.

Tantangan abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk menekankan pengembangan keterampilan sosial-emosional sebagai bekal penting dalam menghadapi konflik sosial serta keberagaman budaya. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mampu menyesuaikan diri, menyelesaikan masalah, dan menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Suwarno, 2019). Oleh karena itu, penguatan keterampilan sosial perlu menjadi prioritas dalam proses pendidikan, agar siswa tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga mampu menjadi individu yang baik secara sosial dan emosional.

Keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi. Menurut Wahyuni dan Destiana (2025) keterampilan ini juga mencakup pemahaman terhadap perasaan orang lain serta kemampuan mengenali situasi sosial. Suwarno (2019) menambahkan bahwa keterampilan sosial diperlukan untuk membangun interaksi positif dengan teman sebaya, guru, dan masyarakat. Keterampilan ini memegang peranan besar dalam perkembangan anak-anak, karena memungkinkan anak untuk membangun hubungan yang positif, bekerja sama dalam tim, serta mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab sosial (Hamzah, 2020).

Menurut Caldarella dan Merrell dalam Purnama (2017) keterampilan sosial pada anak dan remaja terdiri atas lima komponen utama yang menjadi aspek penting dalam perkembangan sosial mereka, yaitu: Pertama, keterampilan hubungan dengan teman sebaya *(peer relationship skills),* yaitu perilaku yang mencerminkan hubungan positif dengan teman sebaya, seperti menunjukkan empati, berpartisipasi dalam aktivitas sosial, menawarkan bantuan, berbicara, dan membina relasi dengan orang lain. Kedua, keterampilan manajemen diri *(self management skills)*, yang mencakup kemampuan individu dalam mengatur dirinya sendiri, seperti pengendalian diri, kemandirian, tanggung jawab sosial, kemampuan kompromi, serta bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif. Ketiga, keterampilan akademis *(academic skills)*, yang mencerminkan kemampuan yang mendukung keberhasilan belajar, termasuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, mematuhi aturan, memahami materi, mengikuti instruksi guru, serta menunjukkan tanggung jawab akademik. Keempat, keterampilan kepatuhan *(compliance skills),* yaitu kemampuan untuk memenuhi


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

permintaan atau arahan dari orang lain, seperti bekerjasama, menyelesaikan tugas tepat waktu, mengikuti petunjuk, serta menaati peraturan. Kelima, keterampilan perilaku asertif *(assertion skills)*, yakni kemampuan untuk menampilkan perilaku yang sesuai dalam situasi tertentu, seperti memulai percakapan, menunjukkan ketegasan, mengajukan pertanyaan, bersikap aktif secara sosial, dan memiliki keberanian dalam bersikap. Kelima aspek ini membentuk landasan penting dalam meningkatkan keterampilan sosial yang utuh dan seimbang bagi siswa.

Namun masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam meningkatkan keterampilan sosial. Menurut Hernawati et al. (2023) mengidentifikasi bahwa siswa *slow learner* menghadapi hambatan dalam interaksi sosial selama pembelajaran, termasuk kurangnya kepercayaan diri dan kesulitan dalam manajemen waktu. Pada observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kelas V telah mulai tampak, namun perkembangan yang terjadi belum signifikan. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan awal dalam bekerja sama dan berinteraksi, tetapi masih ditemukan kendala dalam aspek-aspek penting keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi, dan penyelesaian konflik. Sebagian besar siswa terlihat pasif dalam diskusi kelompok, enggan menyampaikan pendapat, serta kurang mampu menjalin kerja sama yang efektif dengan teman sebaya, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam interaksi sosial yang positif dan bermakna.

Salah satu metode yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan tersebut adalah melalui permainan. Bermain merupakan suatu kegiatan tanpa adanya unsur paksaan, memberikan anak kegembiraan, harapan serta kebebasan ekaligus mendukung perkembangan kemampuan dan keterampilannya sebagai bagian dari proses belajar (Ulhusna et al., 2020). Sebagaimana dikemukakan oleh Oktaviani et al. (2019) bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Siswa yang terlibat dalam permainan edukatif mengalami peningkatan signifikan dalam hal keterampilan komunikasi dan kemampuan kerja sama (Ulpa & Jamal, 2023). Oleh karena itu, permainan dapat menjadi metode yang tepat dalam membentuk keterampilan sosial siswa secara menyeluruh. Permainan dalam pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam yang berfungsi sebagai metode untuk mengembangkan keterampilan motorik sekaligus keterampilan sosial peserta didik.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan, yang berperan dalam mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosional, keterampilan sosial, penalaran, serta perilaku moral melalui berbagai aktivitas jasmani (Kiranida, 2019). Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

aspek pisikomotor, kognitif, dan afektif. Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan aspek fisik saja, tetapi dapat mengembangkan aspek intelektual, emosional, dan sosial (Dhedhy, 2018). Hakikat pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang, serta mempromosikan kesehatan dan kesejahteraan fisik yang optimal. Selain itu, pendidikan jasmani juga dapat membantu dalam pengembangan aspek sosial, emosional, dan intelektual individu melalui interaksi dengan orang lain, pembelajaran tim, pengembangan kemampuan kepemimpinan dan kerjasama, serta pengembangan keterampilan *problem solving* (Hizbulloh & Resita, 2023).

Interaksi sosial dalam konteks olahraga dan permainan membantu memperkuat hubungan antarindividu, membangun rasa saling percaya, dan meningkatkan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Muzakki et al., 2024). Melalui pengalaman langsung dalam aktivitas fisik dan permainan, nilai-nilai sosial tidak hanya dapat dipelajari, tetapi juga dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sartinah, 2008).

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa adalah penggunaan permainan kolaboratif *Team Quest*. Permainan kolaboratif menggunakan metode pembelajaran kelompok yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, saling membantu, dan komunikasi (Ramafrizal & Julia, 2017). Permainan kolaboratif *Team Quest* juga melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, berjalan cepat, serta tantangan secara berkelompok yang membutuhkan sarana dan prasarana demi terlaksananya kegiatan aktivitas fisik baik bersifat bangunan, lapangan, dan peralatan (Khodari & Sofianti, 2023).

Beberapa penelitian yang meneliti tentang keterampilan sosial seperti yang dilakukan oleh Yusuf et al. (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya keterampilan komunikasi dalam pembelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan Rut et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa kelas IV SD. Irwandi (2024) meneliti efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa SD di Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa, meliputi aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan permainan Kolaboratif *Team Quest* yang dipadukan dengan aktivitas fisik seperti melompat, koordinasi gerak tubuh bagian atas, khususnya tangan dan lengan, serta gerakan dinamis seperti berlari. Permainan kolaboratif *Team Quest* ini tidak hanya menitikberatkan pada kerja sama, empati dan komunikasi antarsiswa,


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

tetapi juga mengintegrasikan gerakan fisik yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui Permainan Kolaboratif *Team Quest.*

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen *(Pre-Experimental Design)*, yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Bentuk *(Pre-Experimental Design)* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Pegagan. Populasi dalam penelitian ini yaitu 146 siswa dengan sampel siswa kelas V SDN 3 Pegagan yang terdiri dari 17 responden.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Tahap awal meliputi penyusunan dan validasi instrumen, perizinan, serta penentuan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas V SDN 3 Pegagan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Selanjutnya, siswa diberikan *Prettest* untuk mengukur keterampilan sosial awal, disertai penguatan materi terkait aspek kerja sama, komunikasi, empati, kepatuhan, dan perilaku asertif. Tahap perlakuan dilakukan melalui penerapan permainan kolaboratif *Team Quest* yang terdiri dari Rantai Manusia, Jembatan Kertas, dan Kata Kunci. Selama kegiatan, peneliti melakukan observasi terhadap interaksi sosial siswa. Setelah perlakuan, *Posttest* dilaksanakan menggunakan instrumen yang sama untuk melihat peningkatan keterampilan sosial. Wawancara juga dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data kualitatif, disertai dokumentasi sebagai data pendukung.

Teknik pengumpulan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan angket (untuk mengukur keterampilan sosial siswa), sedangkan data kualitatif menggunakan observasi (untuk mencatat perilaku siswa selama permainan), wawancara (untuk menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi siswa serta guru) dan dokumentasi (untuk mendukung data visual). Instrument atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, lembar observasi dan daftar pertanyaan wawancara. Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan teori keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Caldarella dan Merrell dalam Purnama (2017) yang mengelompokkan keterampilan sosial anak dan remaja ke dalam lima aspek utama, yaitu: keterampilan hubungan dengan teman sebaya, keterampilan manajemen diri, keterampilan akademis, keterampilan kepatuhan, dan keterampilan perilaku asertif. Angket digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa. Data *Pretest* diperoleh sebelum perlakuan dan data *Posttest* diperoleh setelah diterapkannya perlakuan. Hasil *Posttest* digunakan untuk menyelidiki perbandingan peningkatan sebelum dan setelah diterapkannya perlakuan. Angket terdiri atas 15 pernyataan yang mencerminkan


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

indikator keterampilan sosial siswa, misalnya pernyataan "Saya suka membantu teman yang sedang kesulitan" untuk aspek empati dan hubungan dengan teman sebaya, serta "Saya menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sungguh-sungguh" untuk aspek manajemen diri.

Hasil penilaian terhadap seluruh aspek di ukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan sejumlah pernyataan positif atau negatif mengenai suatu obyek sikap (Ernawati & Sukardiyono, 2017). Untuk hasil angket, setiap skala respon diberi skor berbeda dari 1-4, dengan pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), yang diberi skor berturut-turut 4, 3, 2, dan 1 untuk pernyataan positif, serta sebaliknya untuk pernyataan negatif kemudian, skor total dihitung untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa. Analisis data angket dapat dilakukan secara deskriptif dengan menentukan persentase tanggapan responden/siswa terhadap setiap pernyataan dalam angket, Kemudian data angket tersebut dianalisis secara kuantitatif.

Tabel 1. Indikator penilaian validator

| No | Validator | Indikator Penilaian |
|---|---|---|
| 1 | Ahli Materi (Dosen) | 1. Kesesuaian indikator dengan teori Caldarella dan Merrell.<br>2. Kelayakan butir pernyataan berdasarkan aspek keterampilan sosial.<br>3. Relevansi isi terhadap konteks pembelajaran kolaboratif. |
| 2 | Praktisi Lapangan (Guru Kelas V) | 1. Kejelasan kalimat bagi siswa sekolah dasar.<br>2. Kesesuaian pernyataan dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial siswa.<br>3. Kelayakan pernyataan dalam konteks pembelajaran di kelas. |
| 3 | Guru Penjas (PJOK) | 1. Keterkaitan butir pernyataan dengan aktivitas dalam permainan kolaboratif.<br>2. Kepraktisan penggunaan angket dalam proses pembelajaran.<br>3. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa sekolah dasar. |

Instrumen penelitian divalidasi oleh tiga validator menggunakan skala Likert 1-4, lalu hasilnya dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan instrumen. Interpretasi persentase merujuk pada kategori (Kinanty et al., 2024):

Tabel 2. Interprestasi presentase hasil skala likert

| No | Persentase | Kualifikasi | Interprestasi |
|---|---|---|---|
| 1 | 76% - 100% | Sangat Baik | Sangat Layak |
| 2 | 51% - 75% | Baik | Layak |
| 3 | 26% - 50% | Kurang Baik | Kurang Layak |
| 4 | 0% - 25% | Tidak Baik | Tidak Layak |


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Wawancara guru dilakukan untuk mengetahui persepsi guru dalam permainan *Team Quest* terutama dalam hal kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, serta keberanian menyampaikan pendapat. Wawancara siswa dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai persepsi dan pengalaman siswa terhadap permainan kolaboratif yang diterapkan. Selain itu peneliti mengumpulkan data berupa dokumentasi foto-foto sebagai pendukung hasil penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini juga menggunakan teknik triangulasi data, yaitu dengan membandingkan dan mengkaji hasil observasi, wawancara serta dokumentasi selama pelaksanaan permainan. Triangulasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai permainan kolaboratif *Team Quest* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menyajikan data validasi instrumen angket keterampilan sosial yang telah dinilai oleh tiga validator, yaitu Guru Kelas V, Guru PJOK, dan Dosen. Proses validasi dilakukan terhadap lima aspek penilaian menggunakan skala empat kategori penilaian (1-4). Skor hasil validasi dari masing-masing validator kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil validasi

| No | Validasi | Persentase | Tindak Lanjut |
|---|---|---|---|
| 1 | Validator 1 (Dosen) | 95,00% | Layak digunakan |
| 2 | Validator 2 (Guru Kelas 5) | 90,00% | Layak dengan revisi |
| 3 | Validator 3 (Guru PJOK) | 95,00% | Layak digunakan |

Penelitian ini menghasilkan temuan yang menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya permainan kolaboratif *Team Quest*. Data diperoleh melalui instrumen *Pretest* dan *Posttest* yang mencakup lima indikator keterampilan sosial, yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan, dan perilaku asertif. Berikut ini adalah tabel perbandingan *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 4. Perbandingan *pretest* dan *posttest*

| Indikator | Persentase *Pretest* | Persentase *Posttest* | Rata-rata |
|---|---|---|---|
| Hubungan Dengan Teman Sebaya | 62,65% | 91,18% | 76,91% |
| Manajemen Diri | 72,06% | 85,29% | 78,68% |
| Kemampuan Akademis | 63,73% | 88,73% | 76,23% |
| Kepatuhan | 62,75% | 89,22% | 75,98% |
| Perilaku Asertif | 58,82% | 91,18% | 75,00% |


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

| | | |
|---|---|---|
| | Jumlah<br>(100%) | 382,80%<br>76,56% |

Presentase yang diperoleh kemudian ditafsirkan berdasarkan beberapa kriteria menurut (Iqbal, 2022):

Tabel 5. Kriteria analisis deskriptif persentase

| Kriteria | Persentase |
|---|---|
| Sangat Baik | 76% - 100% |
| Baik | 51% - 75% |
| Rendah | 26% - 50% |
| Sangat Rendah | 1% - 25% |

Berdasarkan data pada Tabel 5, terlihat bahwa seluruh indikator keterampilan sosial mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui permainan kolaboratif. Indikator hubungan dengan teman sebaya meningkat dari 62,65% pada *Pretest* menjadi 91,18% pada *Posttest*, dengan rata-rata sebesar 76,91%. Indikator manajemen diri menunjukkan rata-rata tertinggi, yaitu 78,68%, dengan peningkatan dari 72,06% menjadi 85,29%.

Indikator kemampuan akademik mengalami peningkatan dari 63,73% menjadi 88,73%, dengan rata-rata sebesar 76,23%. Sementara itu, indikator kepatuhan menunjukkan rata-rata 75,98%, dengan peningkatan dari 62,75% menjadi 89,22%. Indikator perilaku asertif mengalami peningkatan paling signifikan, dari 58,82% menjadi 91,18%, dengan rata-rata sebesar 75,00%. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penerapan permainan kolaboratif berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa pada berbagai aspek yang diukur.

Untuk mendukung hasil angket pre dan post mengenai keterampilan sosial siswa, peneliti juga melakukan wawancara guru di SDN 3 Pegagan yang mengamati permainan kolaboratif *Team Quest* dan wawancara siswa. Tujuan dari wawancara guru adalah untuk mengetahui persepsi guru dalam permainan team quest terutama dalam hal kerja sama, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, serta keberanian menyampaikan pendapat. Wawancara siswa dilakukan untuk mengetahui persepsi dan pengalaman siswa terhadap permainan kolaboratif yang diterapkan.

Hasil wawancara ini digunakan sebagai data pendukung kualitatif yang memperkuat temuan dari hasil angket keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Berikut adalah hasil wawancaranya:

Tabel 6. Wawancara guru


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

| No | Inisial | Jabatan | Hasil Wawancara |
|---|---|---|---|
| 1 | ZN | Guru kelas 5 | Berdasarkan hasil wawancara dengan ZN, guru kelas 5, permainan kolaboratif *Team Quest* dinilai sangat bermanfaat untuk siswa. Menurut beliau, membagi siswa menjadi kelompok kecil saat bermain sangat baik karena membuat anak-anak lebih fokus. Siswa saling bekerja sama, membagi tugas, dan berusaha menyelesaikan tantangan bersama. ZN juga menyampaikan bahwa komunikasi antarsiswa juga meningkat selama bermain. Anak-anak saling membantu untuk menyelesaikan tantangan. Di akhir kegiatan, siswa tampak antusias. Menurut ZN, permainan kolaboratif *Team Quest* sangat membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Anak-anak belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, sabar dan belajar menghargai perbedaan. Sebagai saran, beliau menyampaikan bahwa tantangan dalam permainan bisa lebih menarik jika melibatkan unsur pelajaran sekolah, agar siswa bisa belajar sambil bermain. |
| 2 | AS | Guru olahraga | Berdasarkan hasil wawancara dengan guru olahraga AS, pembentukan kelompok kecil dalam permainan *Team Quest* dinilai sangat efektif karena mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain selama permainan berlangsung. Rasa peduli antarteman juga terlihat, misalnya ketika siswa saling memberi semangat. AS menilai bahwa permainan ini memberikan kesempatan besar bagi siswa untuk berlatih kerja sama dan meningkatkan komunikasi, sehingga berdampak positif terhadap keterampilan sosial mereka. Di akhir kegiatan, siswa tampak antusias dan menunjukkan reaksi yang positif saat sesi penutup, terutama ketika diberikan penghargaan atau bentuk apresiasi lainnya. Menurut AS, permainan kolaboratif *Team Quest* tidak hanya bermanfaat dalam aspek sosial, tetapi juga sangat mendukung pelaksanaan pendidikan jasmani. Aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan memindahkan bola menggunakan tangan membuat siswa aktif bergerak secara optimal. Gerakan-gerakan ini berkontribusi terhadap peningkatan kebugaran fisik siswa, termasuk daya tahan, kekuatan otot, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Untuk pengembangan ke depan, AS menyarankan agar permainan ini terus dikembangkan agar semakin menarik dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi siswa. |

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru, yaitu guru kelas dan guru olahraga, menunjukkan bahwa permainan *Team Quest* memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Guru kelas menilai bahwa pembentukan kelompok kecil dalam permainan mendorong partisipasi aktif semua siswa, termasuk siswa yang cenderung pasif. Aktivitas ini memfasilitasi peningkatan kerja sama, komunikasi, kepedulian, dan rasa

Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

tanggung jawab diantara siswa. Siswa belajar berbagi tugas, saling membantu, serta menghargai perbedaan dalam kelompok. Sementara itu, guru olahraga mengamati bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* berdampak pada aspek sosial dan memberikan manfaat bagi kebugaran fisik siswa.

Kedua guru sepakat bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selain menumbuhkan karakter positif seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab, permainan ini juga dapat disesuaikan dengan unsur pelajaran atau tantangan fisik ringan agar semakin menarik dan relevan. Dengan demikian, permainan kolaboratif *Team Quest* layak digunakan sebagai metode berbasis permainan yang mendorong pengembangan keterampilan sosial dalam suasana yang menyenangkan dan positif.

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dilakukan wawancara dengan beberapa siswa yang terlibat secara langsung. Wawancara ini bertujuan untuk mengenai persepsi dan pengalaman siswa selama permainan kolaboratif. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan masing-masing siswa:

Tabel 7. Wawancara siswa

| No | Inisial | Jabatan | Hasil Wawancara |
|---|---|---|---|
| 1 | F | Siswa | Merasa senang dan lebih akrab setelah bermain. Mampu bekerja sama meski berbeda pendapat. Belajar kerja sama, membantu teman, dan disiplin mengikuti aturan. Mampu menyelesaikan tantangan tepat waktu dan berani menyampaikan ide. |
| 2 | DH | Siswa | Senang dan merasa lebih dekat dengan teman. Tidak ada perbedaan pendapat, tetapi siap bekerja sama jika terjadi. Belajar kekompakan dan komunikasi. Mematuhi aturan, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta berani menyampaikan pendapat. |
| 3 | EG | Siswa | Senang dan merasa lebih akrab dengan teman. Menghadapi perbedaan pendapat dengan diskusi baik-baik dan tetap bekerja sama. Belajar hal baru, mematuhi aturan, menyelesaikan tantangan tepat waktu, dan berani mengemukakan ide. |

Pada tabel 7 hasil wawancara dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kelompok memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Seluruh responden menyatakan perasaan senang dan mengalami peningkatan keakraban dengan teman setelah bermain. Siswa menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama, baik dalam situasi yang harmonis maupun saat menghadapi perbedaan pendapat. Selain itu, siswa belajar nilai-nilai penting seperti kerja sama, kekompakan, komunikasi, kepatuhan terhadap aturan, dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Kegiatan bermain juga mendorong penyelesaian tugas secara tepat waktu melalui kerja tim yang


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

efektif. Secara keseluruhan, aktivitas bermain terbukti mendukung pembentukan sikap sosial positif dan keterampilan interpersonal pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan triangulasi data dari observasi, wawancara dan dokumentasi diperoleh kesimpulan bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Permainan ini melatih dimensi sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, kepatuhan, serta perilaku asertif, yang selaras dengan hasil kuantitatif maupun wawancara guru dan siswa. Selain itu, integrasi aktivitas fisik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat untuk kesehatan fisik siswa.

**Pembahasan**

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, seluruh aspek keterampilan sosial yang diukur meliputi hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan, dan perilaku asertif mengalami peningkatan rata-rata sebesar 76,56%, yang dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan kolaboratif bukan hanya membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan sosial secara langsung dalam konteks aktivitas fisik yang terstruktur.

Hasil ini memperkuat teori Caldarella dan Merrell tentang dimensi keterampilan sosial yang mencakup *peer relationship skills, self-management skills, academic skills, compliance skills, dan assertion skills*. Permainan kolaboratif *Team Quest* terbukti mendorong penguatan dimensi-dimensi tersebut, sebagaimana menunjukan adanya peningkatan skor pada seluruh indikator sosial siswa.

Penemuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya oleh Rut et al. (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial anak, serta penelitian oleh Yusuf et al., (2018) dan Irwandi (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Namun demikian, permainan kolaboratif *Team Quest* dalam penelitian ini menyajikan bentuk inovatif karena menggabungkan tantangan fisik dengan aktivitas tim yang mengintegrasikan gerakan seperti melompat, berlari, dan kerja kelompok dalam satu kesatuan yang menyenangkan.

Permainan kolaboratif *Team Quest* yang dirancang melalui tiga tahapan permainan: Rantai Manusia, Jembatan Kertas, dan Kata Kunci. Setiap tantangan menuntut partisipasi aktif, koordinasi tim, serta interaksi yang intens antarsiswa dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Aktivitas tersebut melatih


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

siswa untuk saling mendengarkan, berbagi peran, menghargai pendapat, serta kerja sama tim.

Gambar 1. Permainan rantai manusia

Gambar ini menunjukkan aktivitas permainan Rantai Manusia, di mana setiap kelompok siswa membentuk lingkaran dan bekerja sama menggunakan tali yang terhubung dengan karet gelang untuk mengambil dan memindahkan bola. Permainan ini menuntut koordinasi yang baik antar anggota tim, sehingga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan pengambilan keputusan. Dari segi aktivitas fisik, permainan ini melibatkan gerakan koordinasi antara tangan dan tubuh untuk mengontrol tali serta menjaga kestabilan saat mengambil bola. Aktivitas ini melatih keseimbangan, fokus, serta koordinasi motorik halus dan kasar. Selain meningkatkan kebugaran fisik dan keterampilan motorik, permainan ini juga membangun rasa percaya antar anggota tim dan memperkuat ikatan sosial. Keberhasilan dalam permainan ini bergantung pada keselarasan gerak dan keterampilan sosial antarindividu, sehingga menjadikannya sebagai sarana efektif untuk mengembangkan dimensi sosial dan emosional siswa melalui pendekatan fisik yang kolaboratif dan menyenangkan.

Copyright © 2025, Jurnal Mu), ISSN: 2549-1415 (online)

Gambar 2. Permainan jembatan kertas

Permainan pada gambar kedua memperlihatkan permainan Jembatan Kertas, di mana siswa dibagi dalam kelompok dan diminta memindahkan bola menggunakan media berupa jembatan dari kertas. Setiap anggota memiliki peran penting dalam menopang dan menjaga kestabilan lintasan bola agar sampai ke tujuan tanpa terjatuh. Permainan ini melatih keterampilan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi dua arah, tanggung jawab bersama, dan pengendalian emosi. Siswa harus menyesuaikan gerak dan posisi dengan anggota tim lainnya secara harmonis. Dari aspek aktivitas fisik, permainan ini menggabungkan unsur keseimbangan, ketangkasan, dan koordinasi gerak tubuh bagian atas, khususnya tangan dan lengan, serta gerakan dinamis seperti berlari.

Gambar 3. Permainan kata kunci

Selanjutnya, permainan pada gambar ketiga menunjukkan permainan Kata Kunci, di mana siswa menyampaikan pesan secara berantai dari satu siswa ke siswa berikutnya hingga mencapai orang terakhir. Permainan ini melatih keterampilan sosial seperti kemampuan mendengarkan aktif, menyampaikan pesan secara jelas, empati dalam menghadapi kesalahan tim, serta tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok. Secara fisik, aktivitas ini


Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

melibatkan gerakan ringan seperti berpindah posisi untuk menyampaikan pesan, yang turut mengaktifkan respons motorik dan koordinasi antara tubuh.

Aspek baru dari penelitian ini terletak pada penggunaan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, tidak hanya menitikberatkan pada interaksi sosial, tetapi juga mengembangkan kebugaran dan koordinasi motorik siswa. Hasil ini menguatkan studi oleh Munfaati (2024) dalam Jurnal Pendidikan Dasar yang menegaskan bahwa permainan kolaboratif berbasis aktivitas fisik mampu mengembangkan keterampilan interpersonal siswa. Dampak dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dapat dijadikan sarana yang efektif dalam penguatan keterampilan sosial, selaras dengan pendapat Muzakki et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi pendidikan jasmani dalam kurikulum dasar membuka peluang pengembangan sosial-emosional siswa. Permainan ini juga membangun rasa percaya diri siswa yang sebelumnya pasif, memperkuat rasa kepemilikan terhadap peran dalam kelompok, dan memperluas cakupan pembelajaran ke arah pengalaman kolaboratif nyata. Temuan ini didukung oleh Pratiwi et al. (2018) dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama efektif dalam membentuk interaksi sosial positif, bahkan dalam kelompok yang beragam.

Hasil wawancara guru memberikan informasi kualitatif bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Hal ini didukung oleh penelitian Gillies (2016) dalam *Australian Journal of Teacher Education* yang menyatakan bahwa interaksi dalam kelompok kooperatif mampu meningkatkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara efektif. Guru kelas menilai bahwa pembentukan kelompok kecil membuat siswa lebih fokus dan melatih kerja sama siswa. Guru olahraga menyampaikan bahwa permainan ini membuat siswa bekerja sama, berdiskusi, menyusun strategi, selain itu permainan kolaboratif *Team Quest* berperan sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang meningkatkan daya tahan fisik, kekuatan otot, kelincahan, dan koordinasi tubuh.

Sementara itu, wawancara siswa memperlihatkan siswa merasa senang dan lebih dekat dengan teman setelah bermain. Siswa belajar bekerja sama meskipun berbeda pendapat, menghargai aturan, dan menjadi lebih berani dalam menyampaikan ide. Aktivitas permainan menciptakan suasana yang membangun kepercayaan diri dan memperkuat keterampilan interpersonal dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan temuan Shabani (2016) dalam *Cogent Education*, bahwa interaksi sosial dalam kegiatan kolaboratif merupakan pendorong utama dalam pembentukan kompetensi sosial.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran melalui permainan kolaboratif *Team Quest* berbasis aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar yang dapat digunakan oleh guru sekolah

Copyright © 2025, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

dasar untuk menumbuhkan keterampilan sosial dalam suasana yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Permainan ini juga bisa dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa adanya kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil menjadi terbatas. Selain itu, jumlah sampel yang hanya terdiri dari satu kelas (17 siswa) juga menjadi keterbatasan dalam melihat keragaman respons terhadap permainan. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol serta memperluas jumlah dan karakteristik responden untuk menguji konsistensi dan efektivitas permainan pada berbagai konteks pembelajaran.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan kolaboratif *Team Quest* secara nyata dan efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan ini membentuk kerja sama, komunikasi, empati, tanggung jawab, dan perilaku asertif dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Permainan ini berpotensi untuk digunakan sebagai metode pembelajaran sosial berbasis aktivitas fisik yang aktif dan menyenangkan.

## SIMPULAN

Permainan kolaboratif *Team Quest* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, meliputi hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan, dan perilaku asertif. Metode ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong interaksi positif antarsiswa. Disarankan agar guru menerapkan metode ini dalam pembelajaran dan sekolah mendukung pelaksanaannya melalui penyediaan sarana yang memadai. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan terukur.

turnitin Page 19 of 19 - Integrity Submission Submission ID trn:oid:::1:3305571961