

## Budaya Sekolah Di SMPN 5 Sidoarjo

Lady Elfasta Tyas Pertiwi, Ali Imron, Hendri Prastiyono, Riyadi

1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk praktik kompetisi dalam implementasi budaya sekolah Gerakan Asah, Asih, Asuh (GA3) dan mendeskripsikan dampak interaksi sosial pada praktik kompetisi budaya sekolah Gerakan Asah, Asih, Asuh (GA3). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang diambil menggunakan metode wawancara mendalam. Subjek penelitian ini adalah pihak guru tim pengembangan budaya sekolah GA3, guru pendamping kelompok GA3, dan ketua kelompok GA3. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif dengan penyajian data dalam bentuk deskriptif naratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk kegiatan positif yang paling sering dilakukan kelompok GA3 dalam berpartisipasi melakukan praktik kompetisi adalah kegiatan membersihkan area lingkungan sekolah, seperti musholla, toilet, dan perpustakaan, kegiatan 5S (senyum, salam, sapa, sopan, dan santun), serta kegiatan berbagi. Interaksi sosial asosiatif yang terjadi adalah kerjasama, dimana dengan semangat kerjasama dapat berdampak memberikan dorongan untuk terus melakukan berbagai kegiatan positif. Selanjutnya adalah akomodasi, dengan akomodasi berdampak membuat anggota kelompok GA3 saling introspeksi dan menjadikannya sebuah proses untuk memperbaiki kinerja kelompok menjadi lebih baik. Selain itu, juga terdapat interaksi sosial disosiatif yaitu kontravensi, akibat dari permasalahan yang terjadi berdampak membuat kelompok GA3 tidak dapat konsisten dan bersatu untuk saling bekerjasama melakukan kegiatan positif. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rekomendasi penguatan pembelajaran IPS, materi sosiologi pada kelas VII terkait bab interaksi sosial dan lembaga sosial.

**Kata Kunci:** Budaya Sekolah GA3, Kompetisi, Interaksi Sosial

### Abstract

This study aims to describe the form of competition practices in implementing *Asah, Asih, Asuh* (GA3) school culture and describe the impact of social interaction on the practice of school culture competition of *Asah, Asih, Asuh* (GA3) movement. This research used a qualitative approach. Data were taken by using in-depth interview methods. The subjects of this study were the teachers of the GA3 school culture development team, the assistant teachers of the GA3 group, and the head of the GA3 group. Data analysis of this study used interactive analysis techniques by presenting data in a narrative descriptive form. The results of this study showed that the most frequent positive activities carried out by the GA3 group in participating in competition practices are cleaning school areas, such as prayer rooms, toilets, and libraries, 5S activities (*senyum, salam, sapa, sopan, santun*), and sharing activities. Associative social interaction occurs in cooperation, where the spirit of collaboration can encourage to continuation of various positive activities. Next is accommodation, with accommodation having the impact of making GA3 group members introspect each other and make it a process to improve group performance for the better. In addition, there is also dissociative social interaction, namely contravention, involvement of problems that occur has an impact on making GA3 groups unable to be consistent and united to cooperate to carry out positive activities. This research can also be used as a recommendation for strengthening social studies learning, and sociology material in VII grade related to the chapter on social interaction and social institutions.

**Keywords:** Culture School GA3, Competition, Social Interaction

## **PENDAHULUAN**

Budaya sekolah Gerakan Asah, Asih, Asuh (GA3) ini merupakan program yang baru dirancang dan diimplementasikan oleh pihak SMPN 5 Sidoarjo. Dengan adanya kolaborasi asah (belajar), asih (menyayangi), dan asuh (peduli) dapat menghindari rasa untuk saling membenci, bermusuhan dan menyakiti akibat dari perbedaan diantara peserta didik (Rachmawati & Ratnawati, 2020). Melalui hal itu peserta didik dapat saling mengisi dan menciptakan sinergi dari adanya perbedaan yang ada diantara mereka. Pada budaya sekolah GA3 ini terdapat pemberian reward terhadap 3 kelompok yang berhasil mengumpulkan poin GA3 terbanyak. Dengan adanya pemberian reward ini, secara tidak langsung muncul sebuah fenomena praktik kompetisi yang terjadi pada implementasi budaya sekolah GA3. Kompetisi dilihat dengan pandangan positif dapat dimaknai sebagai sebuah motivasi untuk bertindak menjadi lebih baik dalam usaha mencapai sesuatu yang diinginkan (Wahyudi, 2020). Dapat kita lihat kompetisi dalam implementasi budaya GA3 ini dapat dijadikan sebagai sebuah motivasi bagi setiap anggota kelompok GA3, untuk saling bekerjasama dalam meraih tujuan yang diinginkan, yaitu mengumpulkan poin GA3 agar mendapat reward yang diberikan sekolah.

Akan tetapi ditemukan sebuah permasalahan dalam implementasi budaya sekolah GA3, dimana dengan adanya praktik kompetisi ini juga dapat menimbulkan permasalahan yang terjadi diantara anggota kelompok, yang dapat menghambat jalannya program budaya sekolah GA3 itu sendiri. Pada kegiatan praktik kompetisi ini dibutuhkan tingkat kerjasama dan tanggung jawab yang tinggi pada diri masing-masing anggota kelompok. Namun, tidak semua anggota kelompok dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan baik, dimana terdapat beberapa anggota kelompok yang tidak memiliki kesadaran diri dan tanggung jawab terhadap kelompoknya, seperti sering melakukan pelanggaran-pelanggaran yang dapat mengurangi poin GA3.

Selain itu, permasalahan lainnya seperti terdapat anggota kelompok yang secara sengaja tidak mau ikut berunding, berdiskusi, dan berkegiatan. Hal itu tentu menyebabkan anggota lainnya merasa tidak terima dan marah terhadap anggota kelompok yang secara sengaja tidak mau ikut melakukan kegiatan positif ataupun berdiskusi untuk membahas kegiatan positif yang akan dilakukan. Dalam melakukan praktik kompetisi GA3 ini harus dilakukan secara bersama-sama oleh semua anggota, sehingga sangat dibutuhkan kesadaran diri dari masing-masing anggota kelompok untuk menjalankan kewajibannya mengikuti semua kegiatan positif yang telah dijadwalkan ataupun untuk tidak melakukan pelanggaran yang dapat merugikan kelompoknya. Jika terdapat anggota yang tidak kooperatif, akibatnya kelompok tersebut tidak dapat ikut berkompetisi dengan baik untuk mengumpulkan poin GA3 karena terhalang dari kinerja anggota kelompoknya.

Hal itu menunjukkan tidak semua anggota kelompok memiliki tujuan dan kepentingan yang sama. Terdapat anggota kelompok yang memiliki tujuan atau rasa ambisi tinggi ingin mengumpulkan sebanyak mungkin poin GA3 untuk menang dan mendapatkan reward, sedangkan juga terdapat anggota kelompok yang merasa itu merupakan bukan hal yang penting untuk dilakukan. Dari sini dapat dilihat bahwa melalui praktik kompetisi budaya sekolah GA3 akan membangun berbagai interaksi sosial diantara anggota kelompok GA3, baik itu mengarah ke hal positif ataupun mengarah negatif. Interaksi sosial merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam kehidupan sekolah setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik akan selalu diiringi dengan proses interaksi, hubungan interaksi sosial di sekolah dapat berpengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam melaksanakan setiap kegiatan yang ada di sekolah (Adyatma et al., 2020).

Interaksi sosial diantara peserta didik dalam lingkungan sekolah, yang terjadi secara dinamis dapat membentuk hubungan timbal balik antara peserta didik, yang saling mempengaruhi satu sama lain, baik itu dengan peserta didik lainnya, peserta didik dengan guru, ataupun peserta didik dengan lingkungan masyarakat (Damayanti et al., 2021). Menurut pandangan Gillin dan Gillin yang mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, dimana yang menyangkut pada hubungan antar perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, ataupun antar perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2017). Dengan adanya adanya praktik kompetisi dalam budaya sekolah GA3 ini juga dapat membentuk hubungan interaksi sosial yang baik diantara anggota kelompok. Namun, dilain sisi permasalahan yang terjadi diantara anggota kelompok GA3 mengakibatkan hubungan interaksi sosial yang terjadi antara anggota kelompok menjadi kurang dinamis. Hal itu sejalan dengan pandangan Gillin dan Gillin bahwa interaksi sosial dapat mengarah kepada 2 macam bentuk, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif (Soekanto, 2017). Proses asosiatif merupakan interaksi sosial yang memupuk kearah persatuan dan kesatuan dan dapat mempererat ikatan sosial diantara individu atau kelompok. Sedangkan proses disosiatif merupakan pola interaksi sosial yang dapat menimbulkan kerenggangan hubungan dalam kehidupan masyarakat (Soekanto, 2017).

Permasalahan mengenai interaksi sosial yang terjadi pada kelompok GA3 penting untuk diteliti, agar dapat memberikan gambaran yang nantinya dapat menjawab permasalahan, serta memberikan sebuah tawaran solusi, untuk membuat anggota kelompok GA3 dapat membangun hubungan menjadi lebih baik. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi diantara anggota kelompok GA3 perlu dikaji lebih mendalam untuk mengetahui bentuk sesungguhnya dari hubungan sosial diantara anggota kelompok GA3. Penelitian ini juga dapat menjadi sebuah rekomendasi materi pada pembelajaran IPS, untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam memperkuat materi interaksi sosial. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Praktik Kompetisi Dalam Implementasi Budaya Sekolah Gerakan Asah, Asih, Asuh (GA3) di SMPN 5 Sidoarjo”, dimana disini peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui mengenai bagaimana bentuk kegiatan praktik kompetisi budaya sekolah GA3 dan dampak interaksi sosial yang terjadi pada kegiatan praktik kompetisi pada budaya sekolah GA3.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bentuk praktik kompetisi dalam implementasi budaya sekolah GA3 (Gerakan Asah, Asih, Asuh) dan mendeskripsikan dampak interaksi sosial pada praktik kompetisi budaya sekolah GA3 (Gerakan Asah, Asih, Asuh) di SMPN 5 Sidoarjo. Dengan tujuan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hal ini bertujuan untuk memaparkan masalah yang timbul dan mendeskripsikan data yang didapat atau diperoleh dalam bentuk kata-kata dan perilaku sesuai fakta yang sedang diamati oleh peneliti baik secara tertulis ataupun lisan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Sidoarjo yang beralamat di Jl. Untung Surapati No.24, Sidoklumpuk, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61218. Penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive* untuk menentukan subjek penelitian. Informan pada penelitian ini, yakni ketua kelompok GA3, guru pendamping kelompok GA3, dan tim guru pengembangan budaya sekolah GA3. Metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh dan mengumpulkan data atau informasi dengan melakukan observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman. Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data yaitu dengan melakukan triangulasi, dengan menggunakan jenis triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Praktik Kompetisi Budaya Sekolah GA3 di SMPN 5 Sidoarjo**

Dibentuknya budaya sekolah GA3 ini dilatarbelakangi oleh keinginan Bapak kepala sekolah SMPN 5 Sidoarjo yang melihat semaraknya kasus berita mengenai tindakan perundungan atau bullying dikalangan sekolah dan peserta didik saat ini. Dengan itu Bapak kepala sekolah beserta pihak tim kesiswaan berunding dan membentuk tim yang bertugas dalam mengembangkan budaya sekolah GA3. Dalam merencanakan budaya sekolah GA3, pihak tim akan mengembangkan sesuai dengan visi misi sekolah, sehingga program unggulan budaya sekolah GA3 ini dapat membantu dalam mencapai dan mewujudkan visi misi sekolah. Sejalan dengan yang dikatakan oleh (Huda et al., 2021) untuk menciptakan budaya sekolah harus sesuai dengan karakteristik sekolah tersebut, yang terbentuk dari cara berfikir, bertindak, bersikap, dan cara pandang, sehingga menjadi acuan dalam melakukan setiap kegiatan atau perilaku di sekolah. Terdapat guru tim pengembangan budaya sekolah GA3 yang bertugas dalam mengembangkan dan mengkoordinir setiap jalannya kegiatan budaya sekolah GA3, serta bertugas dalam mengkoordinasi jika terdapat masalah atau hambatan yang mengganggu jalannya kegiatan budaya sekolah GA3 dengan memberikan evaluasi. Selain itu, terdapat guru pendamping yang bertugas untuk membantu, mendampingi, memantau, memotivasi, dan memberikan dukungan kepada kelompok GA3 dalam merealisasikan program kegiatan positif GA3 yang telah mereka jadwalkan. Sehingga dibutuhkan koordinasi yang baik diantara anggota kelompok GA3 dan guru pendamping, agar kegiatan positif GA3 dapat terrealisasikan dengan baik.

Pada budaya sekolah GA3 dibentuk sebuah sistem kompetisi, dibuatnya sistem kompetisi ini oleh guru tim pengembangan budaya GA3 bertujuan membuat peserta didik lebih termotivasi. Pihak tim pengembangan budaya sekolah GA3 mengatakan jika tidak diadakan kompetisi, peserta didik akan bersikap biasa saja terhadap budaya sekolah GA3, sehingga program unggulan budaya sekolah GA3 tidak dapat berjalan semestinya. Dengan adanya kompetisi terbukti bahwa anggota kelompok GA3 ini merasa lebih termotivasi, tertantang, dan terpacu untuk terus berlomba-lomba melakukan kegiatan positif guna menambah poin GA3. Sehingga setiap kelompok GA3 menjadi saling berusaha untuk berada pada urutan atas dalam mengumpulkan poin GA3 terbanyak. Sejalan yang dikatakan oleh (Syaparuddin et al., 2020) bahwa kompetisi dapat menimbulkan perasaan yang tidak mau kalah dengan orang lain, sehingga membuat peserta didik akan mempelajari dan membandingkan kinerja atau prestasi yang telah dicapai dengan prestasi yang dicapai orang lain sehingga usaha untuk mencapai tujuan makin kuat.

Dalam kompetisi tersebut terdapat pemberian reward yang diberikan oleh pihak sekolah, untuk lebih menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam berkompetisi melakukan kegiatan positif. Reward akan diberikan bagi 3 kelompok teratas yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Selain itu, pihak sekolah juga akan memberikan punishment pengurangan poin bagi setiap anggota kelompok yang melakukan pelanggaran. Pemberian reward dan punishment ini sangat menunjang jalannya kompetisi budaya sekolah GA3, karena terbukti bahwa peserta didik antusias dalam melakukan kegiatan positif, dikarenakan adanya reward berupa pemberian nominal uang yang diberikan dan peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab menaati peraturan dengan tidak melakukan pelanggaran karena adanya pemberian punishment. Hal ini memperkuat hasil riset (Pettasolong, 2017) yang mengatakan bahwa pemberian reward sangat diperlukan dalam membentuk kemauan peserta didik untuk berkompetisi, karena pemberian reward kepada anak yang berprestasi dapat mendorong peserta didik lainnya untuk ikut

berkompetisi, sedangkan punishment bertujuan untuk menghentikan tingkah laku yang salah dan memperbaiki perilaku peserta didik agar dapat berkompetisi dengan peserta didik lainnya.

Bentuk pelaksanaan kegiatan kompetisi itu sendiri yang pertama pihak sekolah akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen. Setelah itu kelompok-kelompok GA3 ini diharuskan untuk melakukan kegiatan positif guna menambah poin kelompoknya. Setiap awal semester setiap kelompok akan dibekali dengan 1000 poin. Poin setiap kelompok akan terus bertambah seiring dengan kegiatan positif yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Sebaliknya poin setiap kelompok akan terus berkurang seiring pelanggaran yang dilakukan oleh anggota kelompok. Setiap kegiatan positif dan pelanggaran yang dilakukan telah memiliki poinnya masing-masing sesuai dengan panduan yang diberikan oleh pihak sekolah. Kegiatan positif yang paling sering dilakukan kelompok GA3 adalah melakukan kegiatan membersihkan area lingkungan sekolah, seperti membersihkan mushola, kamar mandi, perpustakaan, UKS, kemudian juga kegiatan 5S (senyum, salam, sapa, sopan, dan santun) dan kegiatan berbagi atau jumat berkah. Sedangkan tindakan pelanggaran yang paling sering dilakukan adalah datang terlambat ke sekolah dan tidak masuk sekolah tanpa keterangan.

Sebelum melakukan kegiatan positif anggota kelompok dan guru pendamping akan berdiskusi terlebih dahulu untuk merencanakan dan menjadwalkan kegiatan yang akan dilakukan. Dalam membuat jadwal kegiatan positif, kelompok GA3 dapat menjadwalkannya langsung selama 1 bulan atau disetiap minggunya. Setelah kelompok GA3 merealisasikan kegiatan positif yang telah direncanakan dan dijadwalkan, maka anggota kelompok akan mengkonfirmasi kepada guru pendamping melalui grup *whatsapp* yang nantinya akan dilanjutkan kepada tim penilaian. Selanjutnya anggota kelompok akan mengupload bukti foto kegiatan positif yang telah dilakukan ke dalam web yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Dengan begitu poin kelompok GA3 secara otomatis akan bertambah, dapat dilihat melalui *website* khusus penilaian budaya sekolah GA3. Dalam *website* tersebut juga dapat melihat ranking kelompok sesuai jumlah poin GA3 yang dimiliki.

Faktor pendukung jalannya kegiatan kompetisi budaya GA3 yang paling utama adalah kesadaran dan pemahaman diri peserta didik bahwa budaya sekolah GA3 ini merupakan program unggulan yang penting dan wajib untuk dilakukan serta dapat memberikan banyak manfaat bagi dirinya. Kemudian bagaimana upaya guru pendamping dalam memberikan motivasi kepada kelompok GA3 dalam membangun keinginan untuk terus melakukan kegiatan positif. Selain itu, tanggapan wali murid yang mendukung adanya kegiatan budaya sekolah GA3, terdapat wali murid yang bahkan mendonasikan 300 nasi kotak kepada kelompok GA3 untuk kegiatan berbagi, serta kegiatan Jumat berkah dengan memberikan makanan atau kue bagi para peserta didik jemaah sholat Jumat di mushola SMPN 5 Sidoarjo. Wali murid juga mengundang perwakilan pihak sekolah untuk membicarakan budaya GA3 di talkshow *jawapos tv*.

Selanjutnya faktor penghambat jalannya kegiatan kompetisi budaya GA3 lebih banyak juga berasal dari peserta didik itu sendiri. Faktanya tidak semua peserta didik antusias dalam melakukan kompetisi budaya GA3, sehingga mempengaruhi kerjasama anggota kelompok. Kurangnya koordinasi dan kerjasama yang baik diantara anggota kelompok, menyebabkan mereka tidak bisa dan tidak pernah merealisasikan program kegiatan positif GA3, akibatnya kelompok GA3 mereka tidak pernah atau jarang menambah poin GA3. Selain itu, jika guru pendamping yang kurang menyambut untuk membantu anggota kelompok dalam merealisasikan kegiatan positif GA3.

Selama berjalannya kegiatan kompetisi budaya GA3 sampai saat ini kelompok GA3 dapat dikatakan antusias dalam berpartisipasi melakukan kompetisi tersebut. Koordinator tim pengembangan budaya sekolah GA3 dan guru pendamping kelompok GA3 mengatakan bahwa sejauh ini kelompok GA3 masih terus berlomba-lomba untuk melakukan kegiatan positif. Pihak sekolah juga memacu rasa antusias kelompok GA3 dengan mengumumkan kelompok GA3 yang berada pada peringkat atas setiap hari Senin setelah upacara, dengan diumumkankannya dihadapan

seluruh peserta didik akan menimbulkan rasa bangga dan jiwa kompetisi bagi setiap kelompok GA3. Hal tersebut juga diakui oleh ketua kelompok GA3 mengatakan bahwa ketika nama kelompoknya disebut didepan seluruh peserta didik lainnya, timbul perasaan bangga yang terus memacu kelompoknya untuk mempertahankan peringkat tertinggi. Jadi dapat dikatakan bahwa kegiatan kompetisi budaya sekolah GA3 ini telah berjalan dengan semestinya. Akan tetapi, tidak menutup fakta bahwa meskipun telah berjalan dengan semestinya, terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang dapat mengganggu atau menghambat jalannya kelompok GA3 dalam melakukan berbagai kegiatan positif untuk berpartisipasi pada kompetisi budaya sekolah GA3.

### **Dampak Sosial Praktik Kompetisi Budaya Sekolah GA3 di SMPN 5 Sidoarjo**

Dalam melakukan kompetisi budaya sekolah GA3 tentu akan menciptakan interaksi sosial diantara anggota kelompok GA3. Setiap sikap dan perilaku yang dilakukan anggota kelompok akan berpengaruh untuk menciptakan interaksi sosial yang baik. Seperti yang dikatakan oleh ketua kelompok bahwa dalam melakukan kompetisi budaya sekolah GA3 dipengaruhi oleh rasa antusias setiap anggota, jika anggota kelompok antusias maka akan terjalin koordinasi kelompok yang baik, jika tidak maka koordinasi kelompok menjadi kurang baik. Sejalan dengan pernyataan (Bali & Naim, 2020) interaksi sosial tidak hanya seputar tentang tindakan, tetapi tindakan yang dilakukan tersebut dapat mempengaruhi atau mengubah individu yang lain. Interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi 2 syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 2017). Interaksi sosial yang terjadi diantara anggota kelompok GA3 telah memenuhi 2 syarat tersebut, dimana kontak sosial dan komunikasi sering dilakukan anggota kelompok, terutama sebelum melakukan kegiatan positif mereka pasti akan mendiskusikan terlebih dahulu bersama-sama. Semua anggota kelompok diperkenankan untuk mengeluarkan pendapat atau usulannya terkait kegiatan positif apa yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu, tentu dalam merealisasikan kegiatan positif tersebut akan terjadi kontak sosial dan komunikasi diantara anggota kelompok.

Interaksi sosial yang terjadi diantara anggota kelompok GA3 dapat mengarah ke hal yang positif ataupun negatif. Sejalan dengan pandangan Gillin dan Gillin bahwa interaksi sosial dapat mengarah kepada 2 macam bentuk, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif (Soekanto, 2017). Interaksi sosial asosiatif yang terjadi pada anggota kelompok GA3 adalah terjalinnya kerjasama diantara anggota kelompok GA3, dalam melakukan kompetisi budaya sekolah GA3 ini memang dibutuhkan tingkat kerjasama yang tinggi pada diri masing-masing anggota kelompok. Kerjasama yang dilakukan anggota kelompok sangat menentukan keberhasilan kelompok dalam berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam usaha mencapai tujuan bersama yaitu meraih peringkat poin GA3 tertinggi, untuk mendapatkan reward yang diberikan oleh pihak sekolah. Sejalan dengan pandangan Gillin dan Gillin bahwa kerjasama terbentuk dari adanya kepentingan yang sama, sehingga individu atau kelompok sepakat bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama (Soekanto, 2017). Hal ini juga sejalan dengan (Fauzi, 2020) kerjasama adalah bentuk interaksi sosial, dimana orang-orang atau kelompok berkerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.

Seperti yang diketahui dalam melakukan kegiatan positif harus dilakukan bersama-sama, mulai dari merencanakan dan menjadwalkan kegiatan sampai merealisasikan kegiatan positif tersebut. Setiap anggota kelompok diperkenankan untuk mengeluarkan ide-ide kegiatan apa yang ingin mereka lakukan dan akan didiskusikan untuk menentukan kegiatan apa yang akan mereka jadwalkan dan realisasikan. Sejalan dengan pernyataan (Puspitasari, 2022) mengatakan bahwa terjadinya kerjasama karena adanya aktivitas yang dikehendaki bersama-sama oleh pihak terkait, sebagai alat dalam mencapai tujuan. Sesungguhnya kelompok GA3 dapat diibaratkan sebagai sebuah tim yang saling bekerjasama dan dapat mengandalkan satu sama lain untuk mencapai

tujuan bersama. Sejalan dengan yang dikatakan (Setiabudi, 2021) bahwa kerjasama merupakan proses berkelompok dimana anggotanya saling mengandalkan dan mendukung untuk mencapai suatu tujuan bersama. Hal ini juga sejalan dengan (Rahmawati & Supriyanto, 2020) bahwa tim merupakan sekelompok individu yang memiliki tujuan bersama.

Dampak dari adanya bentuk interaksi sosial kerjasama yang dapat dirasakan dari peserta didik adalah, dimana melalui kerjasama ini dapat lebih membangunkan jiwa persaingan secara positif diantara kelompok, hal ini dikarenakan semangat kerjasama anggota kelompok, dapat lebih memberikan dorongan untuk terus melakukan berbagai kegiatan positif, sehingga terkadang semangat kerjasama kelompok dapat memberikan motivasi bagi kelompok lain. Selain itu, melalui kerjasama kelompok ini dapat membuat anggota kelompok mengeluarkan kreatifitas yang dimiliki, mereka akan mengeluarkan ide-ide baru mengenai kegiatan apa yang selanjutnya akan dilakukan, hal ini dikarenakan setiap anggota dituntut kerjasamanya bukan hanya berupa tindakan, tetapi juga dalam memberikan usulan atau pendapatnya. Melalui kerjasama ini dapat membuat peserta didik atau anggota kelompok menjadi lebih bertanggung jawab dan disiplin lagi, dimana setiap anggota kelompok bekerjasama untuk berkomitmen tidak melakukan pelanggaran yang dapat mengurani poin. Sejalan dengan pernyataan (Aqobah et al., 2020) nilai-nilai sosial yang terdapat pada kerjasama, yaitu tanggung jawab, kepedulian, dan kebersamaan.

Selain terjadinya interaksi asosiatif berupa kerjasama yang terjalin diantara anggota kelompok GA3, kompetisi budaya sekolah GA3 juga dapat menimbulkan interaksi disosiatif berupa kontravensi. Kontravensi ini paling sering dipicu akibat sikap apatis atau acuh anggota kelompok, yang dapat menghambat dan menghalangi jalannya kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Gillin dan Gillin bahwa kontravensi dapat berwujud sikap tidak senang, baik itu dilakukan secara tersembunyi atau dengan cara terang-terangan, seperti melakukan tindakan yang menghalangi, menghasut, memfitnah, provokasi, berkhianat, dan intimidasi. Sikap tersebut dapat menjadi sebuah kebencian, tetapi tidak sampai mengarah kepada pertikaian atau konflik (Soekanto, 2017). Dari adanya sikap tersebut memperlihatkan bahwa terdapat peserta didik atau anggota kelompok yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Sejalan dengan pernyataan (Delima & Sari, 2021) kemampuan interaksi sosial yang rendah dapat ditandai dengan sikap atau perilaku individu yang cenderung diam dan bersikap acuh dalam berbagai hal. Dengan adanya hal ini tentu menimbulkan permasalahan yang dapat memicu terjadinya kontravensi.

Permasalahan tersebut seperti terdapat anggota kelompok yang dengan sengaja tidak mengikuti kegiatan positif yang telah ditetapkan, seperti kabur atau pulang tanpa izin teman sekelompoknya. Selanjutnya anggota yang mengulur-ngulur waktu dengan alasan ingin makan dulu dikantin atau ingin menyelesaikan permainan game terlebih dahulu, sehingga ujungnya mereka tidak ikut berkegiatan. Kemudian terjadinya benturan jadwal kegiatan anggota kelompok, sehingga secara mendadak ada anggota kelompok yang tidak bisa ikut dikarenakan ada agenda kegiatan lain, seperti jadwal ekstrakurikuler dan jadwal les diluar sekolah. Hal tersebut menyebabkan anggota kelompok selalu tidak lengkap dan hanya anggota tertentu saja yang mengatur dan melaksanakan kegiatan positif GA3. Permasalahan selanjutnya adalah terdapat anggota kelompok yang tidak pernah memberikan respon di grup *whatsapp* dalam mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Anggota seperti itu juga tidak memiliki rasa tanggung jawab, karena sering melakukan pelanggaran yang merugikan kelompok. Tidak jarang bahwa terdapat anggota kelompok yang sering membicarakan anggota lain dibelakang, akibat dari rasa tidak suka atau senang terhadap salah satu anggota kelompok.

Dampak dari adanya kontravensi yang terjadi diantara anggota kelompok menimbulkan rasa iri antar anggota kelompok, mereka merasa kesal dan marah terutama kepada anggota kelompok yang sering tidak mengikuti kegiatan positif GA3. Konsekuensi dari adanya permasalahan kontravensi tersebut, dimana ketua kelompok mengakui bahwa membuat masing-masing anggota kelompok enggan untuk memulai komunikasi, dikarenakan rasa kesal dan amarah yang ada pada diri masing-masing anggota. Selain itu, anggota kelompok menjadi

terpecah dan terpisah sehingga membentuk kelompok sendiri-sendiri. Mereka menjadi tidak akrab dan enggan untuk mengajak atau memulai komunikasi, sehingga menjadi semakin susah untuk berkumpul bersama membahas kegiatan positif yang akan dilakukan. Adanya hal itu menyebabkan kelompok GA3 mereka tidak dapat konsisten untuk melakukan kegiatan positif. Mereka tidak dapat bersatu untuk saling bekerjasama dalam melakukan kegiatan positif GA3.

Dari adanya permasalahan tersebut akan menciptakan sebuah interaksi sosial asosiatif berupa akomodasi yang dilakukan anggota kelompok dan pihak-pihak terkait untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Sejalan dengan pandangan Gillin dan Gillin bahwa akomodasi merupakan proses yang dilakukan untuk mencegah, mengurangi, atau mengatasi kekacauan dan ketegangan yang ada, proses akomodasi terdiri dari beberapa bentuk seperti, *Coercion, Arbitration, Adjudication, Stalemate, Conciliation*, Kompromi, Mediasi, dan Toleransi (Soekanto, 2017).

Bentuk akomodasi yang dilakukan anggota kelompok bersama guru pendamping adalah dengan melakukan mediasi. Guru pendamping akan melakukan evaluasi kepada kelompok GA3 terkait pengaduan masalah yang diberikan. Guru pendamping mencoba membuat anggota saling terbuka satu sama lain dalam membicarakan permasalahan yang ada, dengan saling sharing terkait permasalahan-permasalahan yang menghambat kinerja kelompok. Guru pendamping disini berperan sebagai pihak penengah atau mediator untuk membuka komunikasi anggota kelompok. Dari evaluasi ini akan tercipta sebuah keputusan berupa peraturan atau kebijakan untuk meminimalisir terjadinya permasalahan. Pihak guru tim pengembangan budaya GA3 menetapkan kebijakan baru bahwa dalam melakukan kegiatan positif minimal terdapat 10 anggota yang mengikuti, jika kurang dari 10 anggota, kegiatan positif yang sudah dilakukan tidak akan diterima. Kemudian juga ada pemberian surat peringatan dari BK bagi anggota yang terus-menerus melakukan pelanggaran, karena dengan diberikannya surat peringatan cukup membuat peserta didik takut. Selanjutnya keputusan yang dibuat anggota kelompok beserta guru pendamping sebagai solusi adalah dengan lebih memperhatikan ketika membuat jadwal atau *schedule* kegiatan positif GA3. Jadi ketika membuat perencanaan kegiatan positif GA3, akan dibuat lebih spesifik lagi untuk mencegah permasalahan benturan jadwal kegiatan.

Dampak dari adanya proses akomodasi yang dilakukan dapat membuat anggota kelompok GA3 saling introspeksi dan menjadikannya sebuah proses untuk memperbaiki kinerja kelompok, agar lebih baik dalam melakukan kompetisi budaya GA3. Ketua kelompok juga mengatakan bahwa setelah mereka berkumpul untuk menyelesaikan permasalahan, anggota kelompok menjadi mau terbuka lagi satu sama lain, dengan menghilangkan rasa gengsi masing-masing untuk memulai percakapan. Mereka menganggap permasalahan yang terjadi sudah diselesaikan, sehingga tidak perlu untuk dipikirkan kembali. Biasanya setelah mereka melakukan evaluasi bersama guru pendamping untuk menyelesaikan permasalahan, mereka akan berkumpul di kantin untuk makan bersama dan tidak enggan untuk bercanda gurau kembali.

Dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rekomendasi penguatan pembelajaran IPS, materi sosiologi pada kelas VII terkait bab interaksi sosial dan lembaga sosial. Pada penelitian terdapat pembahasan terkait bentuk-bentuk interaksi sosial yang ada dilingkungan sekolah, baik itu mengarah kepada hal positif (proses asosiatif) atau mengarah hal negatif (proses disosiatif). Dari sini dapat memberikan gambaran nyata bagi peserta didik dalam membangun interaksi sosial agar dapat menciptakan suatu hubungan sosial yang baik atau mengarah kepada persatuan dan kesatuan. Sehingga materi bentuk-bentuk interaksi sosial ini sangat penting untuk dipahami dan diterapkan bagi peserta didik dalam membangun hubungan sosial diantara sesama.

Pada hakikatnya sendiri Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan hubungan sosial, atau berkaitan dengan interaksi sosial diantara manusia atau kehidupan masyarakat (Wibowo, 2021). Tujuan dari IPS adalah mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, atau sikap agar dapat lebih peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada dilingkungannya, serta dapat terampil dalam mengambil keputusan untuk mengatasi

atau memecahkan segala masalah yang terjadi, baik yang menimpa dirinya sendiri atau masyarakat disekitarnya (Indraswati et al., 2020). Selama ini sebagian besar materi pembelajaran IPS bersumber serta berkaitan dengan lingkungan sekitar, untuk itu guru perlu untuk mengajak peserta didik dalam mengamati secara langsung terkait lingkungan disekitarnya (Kusani et al., 2019). Pemanfaatan lingkungan sosial untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran IPS, dapat dilakukan guru dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan atau situasi nyata yang ada, sehingga dapat mendorong peserta didik dalam mengaitkan hubungan antara pengetahuan yang telah dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan (Afryanti et al., 2019).

Dengan begitu melalui penelitian ini guru dapat mengaitkan pembelajaran IPS terkait bab interaksi sosial dengan situasi atau keadaan nyata yang terjadi pada lingkungan sekitar peserta didik, terutama dalam kawasan lingkungan sekolah. Guru dapat memberikan gambaran contoh nyata kepada peserta didik terkait bentuk-bentuk interaksi sosial yang telah mereka lakukan pada lingkungan sekolah ini dan dampak yang terjadi dari adanya interaksi sosial tersebut. Misalnya pada penelitian ini membahas terkait hubungan sosial dan interaksi sosial yang dilakukan peserta didik atau anggota kelompok GA3 dalam melakukan kompetisi budaya sekolah GA3. Dari adanya sistem kompetisi yang dibuat oleh pihak sekolah dapat menciptakan bentuk-bentuk interaksi sosial baik itu mengarah pada bentuk interaksi sosial asosiatif maupun disosiatif. Hal tersebut juga sesuai dengan pengalaman pribadi masing-masing peserta didik, dimana sesuai dengan mereka melakukan interaksi sosial dengan peserta didik lain atau teman kelompoknya sendiri.

Selanjutnya guru juga dapat menggunakan metode pembelajaran yang mengharuskan adanya interaksi diantara peserta didik, seperti menggunakan metode diskusi atau group investigation. Melalui metode diskusi peserta didik dalam kelompok diharapkan peserta didik akan melakukan interaksi sosial dengan saling bertukar pikiran dan pengalaman sesuai dengan materi yang diberikan, hal yang terpenting adalah bagaimana mereka akan membuat kesimpulan dari semua pendapat yang ada sesuai dengan materi (Rohman, 2020). Sama halnya dengan metode group investigation, akan terbuka komunikasi dan kebersamaan peserta didik dalam menginvestigasi masalah yang ada (Winata & Hasanah, 2021).

Pemberian dan penentuan tema atau materi yang akan dibahas dapat berupa permasalahan yang ada pada lingkungan peserta didik. Jika tema atau materi yang ditentukan adalah terkait interaksi sosial, guru dapat menentukan pada lingkup interaksi sosial di lingkungan sekolah, misalnya jika sesuai dengan penelitian ini terkait bentuk dan dampak interaksi sosial akibat dari adanya kompetisi budaya sekolah GA3. Maka dari sini peserta didik akan mencoba menginvestigasi atau menganalisis proses dan bentuk-bentuk interaksi sosial sesuai dengan pengalaman dan kenyataan yang mereka lakukan sehari-hari pada lingkungan sekolah. Pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber atau media pembelajaran peserta didik telah sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual. Salah satu strategi pembelajaran kontekstual adalah dengan memanfaatkan lingkungan peserta didik. Dimana pembelajaran kontekstual ini dapat menjadikan pembelajaran lebih aplikatif, yaitu materi pembelajaran yang didapatkan peserta didik melalui pemanfaatan lingkungan, seperti lingkungan sosial, kemungkinan besar dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik, hal ini dikarenakan pemanfaatan lingkungan sosial dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik dan lebih komunikatif (Kusani et al., 2019).

## **KESIMPULAN**

Bentuk kegiatan positif yang paling sering dilakukan kelompok GA3 dalam berpartisipasi melakukan praktik kompetisi ini adalah kegiatan membersihkan area lingkungan sekolah, seperti musholla, toilet, dan perpustakaan, kegiatan 5S (senyum, salam, sapa, sopan, dan santun), serta kegiatan berbagi. Sejauh ini kelompok GA3 masih antusias berpartisipasi melakukan praktik

kompetisi, dengan terus berlomba-lomba melakukan kegiatan positif guna menambah poin GA3. Akan tetapi, tidak menutup fakta bahwa terdapat permasalahan yang dapat mengganggu jalannya kelompok GA3. Dapat dilihat bahwa dalam melakukan kompetisi budaya sekolah GA3 akan menciptakan interaksi sosial diantara anggota kelompok GA3. Interaksi sosial asosiatif yang terjadi adalah kerjasama dan akomodasi. Selain itu, juga terdapat interaksi sosial disosiatif yaitu kontravensi. Dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rekomendasi penguatan pembelajaran IPS, materi sosiologi pada kelas VII terkait bab interaksi sosial dan lembaga sosial. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan pembelajaran IPS terkait bab interaksi sosial dengan situasi atau keadaan nyata interaksi sosial yang terjadi pada lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu, juga disesuaikan dengan metode pembelajaran yang sesuai, yang dapat menciptakan sebuah interaksi sosial diantara peserta didik saat melakukan proses pembelajaran, seperti menggunakan metode diskusi atau group investigation.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adyatma, R. T., Mulyanto, & Tahyudin, D. (2020). Interaksi Sosial Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Di SMA Negeri 2 Kayuagung. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 301–314. <http://dx.doi.org/10.31604/jips.v7i2.2020.301-314>
- Afryanti, F., Patampang, S., S., & Jennah, M., A. (2021). Lingkungan Sosial Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran IPS Di MTSN 2 Tolitoli. *Katalogis*, 9(2), 121-129. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/view/18128>.
- Aqobah, Q., J., Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Untirta*, 5(2), 134–142. <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9253>
- Bali, M. M. E. I., & Naim, A. (2020). Tipologi Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 47–62. [https://risbang.unuja.ac.id/media/arsip/berkas\\_penelitian/97.pdf](https://risbang.unuja.ac.id/media/arsip/berkas_penelitian/97.pdf).
- Damayanti, P., A., Yuliejantiningsih, Y., & Maulia, D. (2021). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 163–167. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.27576>
- Delima, A., I., & Sari, C., A., K., (2021). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Al-Tauji*, 7(1), 29–37. [10.15548/atj.v7i1.2450](https://doi.org/10.15548/atj.v7i1.2450)
- Fauzi, A. (2020). Model Interaksi Santri Pondok Pesantren Ishlahiyyatul Asroriyyah Ringinagung Kediri. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(2), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/148>
- Huda, A. M., Setiawan, F., & Dalimunthe, R. (2021). Budaya Sekolah/ Madrasah. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(3), 517–526. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1565>

- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mauliyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Kusani, O. N., Tukidi, T., & Nisa, A. N. S. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar IPS oleh Guru-Guru SMP Negeri Kecamatan Sragen. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v1i2.36412>
- Moleong, L. J. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pettasolong, N. (2017). Implementasi Budaya Kompetisi Melalui Pemberian Reward and Punishment Dalam Pembelajaran. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 38–52. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/388>
- Puspitasari, M. (2022). Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Tafsir Al-Qur'an Surat Al-Maidah Ayat 2. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 209–221. <https://doi.org/10.51878/learning.v2i3.1521>
- Rachmawati, A. L., & Ratnawati, S. (2020). Harmonisasi Proses Pembelajaran Melalui Teori Kepemimpinan Berbasis Asah Asih Asuh. *Soedirman Economics Education Journal*, 2(2), 34. <https://doi.org/10.32424/seej.v2i2.3145>
- Rahmawati, S. N. A., & Supriyanto, A. (2020). Pentingnya Kepemimpinan dan Kerjasama Tim dalam Implementasi Manajemen Kualitas Terpadu Pada PT. XYZ. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan (JDMP)*, 5(1–9). <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p1-9>
- Rohman, M. A. A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Budaya Demokrasi dan Interaksi Sosial Siswa melalui Metode Diskusi. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–57. <https://www.sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id/index.php/sintesa/article/view/21>
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Wahyudi, D., & Kurniasih, N. (2020). Urgensi Prinsip kerjasama dan Kompetensi dalam pengelolaan Pengajaran. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(2), 35–48. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v5i2.68>
- Winata, A., K., & Hasanah, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22–32. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i1.639>