

Desain Ruang Belajar *Roundtable* (Meja Bundar) dalam Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Evi Rizqi Salamah^{a,1}

Subaidah^{b,2},

^{a,b} STKIP Bina Insan Mandiri, Indonesia

¹ evirizqis@stkipbim.ac.id ; ² subaidah@stkipbim.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan sosial merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki Siswa di jenjang Sekolah Dasar. Karena hal tersebut sangat diperlukan untuk kelak mereka dalam hidup bermasyarakat. Melalui desain ruang belajar *Roundtable* diharapkan siswa dapat memiliki keterampilan sosial yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis desain ruang belajar seperti apa yang dapat menciptakan keterampilan sosial Siswa di Sekolah Dasar. Analisis secara kualitatif dari Siswa Sekolah Dasar di Wringinrejo IV dengan menggunakan desain pembelajaran ruang belajar *Roundtable* yang telah dilaksanakan. Hasil temuan mengungkapkan bahwa desain ruang belajar *Roundtable* dapat menciptakan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar, melalui kegiatan memberikan fasilitas pertukaran informasi antar Siswa, memberikan umpan balik dan pembahasan materi antara dan Guru. Namun, terdapat beberapa Siswa Sekolah Dasar yang merasa terkepos dan tidak nyaman sehingga cenderung tidak berpartisipasi. Dapat disimpulkan bahwa desain ruang belajar *Roundtable* dapat menciptakan keterampilan sosial, dan terlebih lagi didukung dengan penggunaan teknologi pendidikan. Rekomendasi dan saran sangat terbuka untuk penelitian yang akan datang.

Informasi Artikel

Direview 14 06 23
Diterima 09 08 23

Kata kunci

Desain;
Ruang Belajar;
Roundtable;
Keterampilan Sosial;

ABSTRACT

Social skills are a type of skill that must be possessed by students at the elementary school level. Because it is very necessary for their future in social life. Through the design of the Roundtable study room, students are expected to have good social skills. This study aims to describe what types of study room designs can create social skills in elementary school students. Qualitative analysis of Elementary School Students in Wringinrejo IV using the Roundtable study room learning design that has been implemented. The findings reveal that the design of the Roundtable study room can create social skills for elementary school students, through activities that facilitate the exchange of information between students, provide feedback and discuss material between students and teachers. However, there were several elementary school students who felt exposed and uncomfortable, so they tended not to participate. It can be concluded that the Roundtable study room design can create social skills, and moreover it is supported by the use of educational technology. Recommendations and suggestions are very open for future research.

Article History

Received 14 06 23
Accepted 09 08 23

Keywords

Design;
Class Room;
Roundtable;
Social skills;

PENDAHULUAN

Sosialisasi sebagai proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berasimilasi ke dalam profesi atau organisasi melalui partisipasi aktif dan pengamatan, pendatang baru bersosialisasi ke dalam sebuah organisasi dan dengan demikian menjadi anggotanya. Siswa belajar norma, aturan, dan kedudukan masa depan dengan cara berpartisipasi dalam ruang belajar yang dapat mewujudkan keterampilan sosial. Dengan belajar seluk-beluknya, Siswa Sekolah Dasar mengembangkan rasa komunitas yang menghasilkan tingkat kinerja akademik yang lebih tinggi Suganda et al (2019) serta memberdayakan diri Puspitasari (2016) dan ketekunan Suganda et al (2019). Kartika 2020 telah menyarankan konsep ruang belajar yang berpusat pada pengalaman belajar Siswa Sekolah Dasar yakni melalui desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar. Penelitian tentang desain ruang belajar dan keterampilan sosial hingga kini masih terbatas dan karenanya perlu dipelajari lebih lanjut.

Ruang kelas yang dirancang untuk mendukung, memfasilitasi, menstimulasi, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pengajaran Troya Jose (2018), ruang pembelajaran dapat ditemukan di ruang kelas atau area umum dan secara teratur dipadukan dengan ruang virtual. Penelitian ini mendeskripsikan dampak desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar untuk mewujudkan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk menunjang keterampilan sosial dimasa depan. Untuk menyelidiki bagaimana ruang belajar dapat mewujudkan keterampilan sosial di Sekolah Dasar saat ini, artikel ini: 1) mengkaji literatur yang relevan, 2) menjelaskan metodologi, 3) memberikan hasil, dan 4) menuliskan hasil diskusi.

Salamah (2022) menemukan bahwa desain kelas aktif yang memfasilitasi interaksi antara Guru dan Siswa Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar. Ruang kelas eksperimental yang menampilkan penggunaan furnitur yang fleksibel, seperti meja bundar dan meja seperti pesawat layang Hasriah (2019), meja kursi putar (Astuti, Ratnawati, and Sari (2021) dan kursi putar yang digunakan dengan meja pada pesawat layang Parsons (2018) telah terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan kelas dengan memungkinkan Siswa Sekolah Dasar membentuk kelompok. Suryani et al (2021) menemukan bahwa ruang kelas yang menampilkan kursi putar dan meja di atas pesawat layang, meskipun dimoderatori oleh instruktur, secara substansial memengaruhi pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Desain ruang kelas meja bundar *Roundtable* juga terbukti mewujudkan pembelajaran interaktif Mushfi (2017) dengan mewujudkan interaksi dan keterlibatan tatap muka. Variasi pada desain kelas Shen, Hiltz, and Bieber (2006)

Student-Centered Active Learning Environment for Undergraduate Programs (SCALE-UP) menunjukkan tidak hanya kegunaan desain tempat duduk melingkar sebagai alternatif dari kelas tradisional di mana Siswa Sekolah Dasar yang duduk di barisan depan terlibat lebih dari Siswa Sekolah Dasar lain Halász and Michel (2011), tetapi juga kegunaan teknologi pendidikan ketika sengaja diintegrasikan ke dalam kelas. Ruang kelas yang menampilkan beberapa meja bundar *Roundtable* dengan kursi, sambungan laptop di setiap kursi, layar proyeksi di beberapa titik di ruangan, dan tidak menggunakan podium pengajaran telah menunjukkan hasil yang sukses dalam interaksi Siswa dan guru. Umpan balik yang diberikan oleh Guru merupakan bentuk sosialisasi serta memberikan pelayanan yang penting dan diperlukan bagi Siswa Sekolah Dasar yang mulai belajar bersosialisasi. Dengan memberikan umpan balik selama berkomunikasi di kelas, Guru membimbing Siswa Sekolah Dasar menuju cara berpikir baru dan mengajari mereka kosa kata intelektual yang diperlukan untuk menunjang kesuksesan mereka.

Program seperti ruang kelas studio atau laboratorium telah berfungsi sebagai tempat untuk mempelajari komunikasi siswa di kelas, umpan balik Guru, pembicaraan terkait materi, proses bersosialisasi. Penggunaan teknologi baru dalam pendidikan menambah lapisan simulasi tambahan di mana kita dapat menggunakan diskusi online, dunia virtual untuk memajukan realitas tempat kerja yang autentik dan pengalaman belajar pra-profesional. Penekanan pada teknologi komunikasi dan pendidikan dalam pembelajaran di kelas ini berfungsi sebagai contoh bagaimana siswa dapat menggunakan teknologi sebagai alat sosialisasi. Rosita (2016) menemukan bahwa Siswa Sekolah Dasar yang memberi dan menerima umpan balik dari siswa dan guru mereka dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sebagai individu masa depan. Jelas, umpan balik dan pembahasan materi yang dipertukarkan dalam pembelajaran di kelas yang secara realistis mengajak siswa untuk dapat bersosialisasi guna bekal mereka di masa depan. Pandian, Baboo, and Yi (2020) menggambarkan bahasa dan komunikasi yang digunakan di ruang kelas *Roundtable* untuk mewujudkan sosialisasi di dalamnya.

Ruang kelas *Roundtable* menurut Kagan (2009) pentingnya peran guru dalam memberikan umpan balik dan kritik lisan terhadap karya Siswa Sekolah Dasar dalam kelas. Ramadan and Ain (2022) menemukan bahwa melalui memberi dan menerima umpan balik sangat berpengaruh pada kepercayaan diri siswa. Dijelaskan oleh Stanton-Chapman, Walker, and Jamison (2014) sebagai ruang kelas masa depan, ruang kelas studio dikenal berpusat pada Siswa Sekolah Dasar, dinilai interaktif, dan kolaboratif. Misalnya, selama presentasi lisan dari pekerjaan Siswa Sekolah Dasar, Guru memberikan umpan balik seperti

brainstorming, free-associating membuat rekomendasi langsung, mengomentari, memberikan penilaian tentang produk akhir, mengungkapkan saran dan mempertanyakan atau menafsirkan konsep yang telah disampaikan

Studi etnografi Hanifah, Khusna (2020) tentang studio desain grafis virtual menggambarkan peran guru dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk memberikan umpan balik sebagai sosialisasi. dia menulis, “penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menambah lapisan simulasi tambahan di mana kita dapat menggunakan diskusi online, dunia virtual, bertujuan untuk memajukan realitas tempat kerja yang autentik dan pengalaman belajar”. Penekanan pada teknologi komunikasi dan pendidikan dalam ruang belajar ini berfungsi sebagai contoh bagaimana guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat sosialisasi. Psandian et al (2020) menemukan bahwa Siswa Sekolah Dasar yang memberi dan menerima umpan balik dari guru dan siswa dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif online meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sebagai individu di masa depan. Sangat jelas, bahwa umpan balik dan pembahasan materi yang dipertukarkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa Lestari, Zainuddin, and Soetjipto (2019). Karena proses sosialisasi dan pembahasan materi di kelas merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, dan karena ruang belajar yang mewujudkan sosialisasi belum diselidiki di luar tingkat umum dan deskriptif, diperlukan lebih banyak penelitian tentang bagaimana ruang belajar dapat mewujudkan keterampilan sosialisasi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi kasus eksplorasi pendekatan kualitatif. Responden sebanyak 10 orang Siswa SDN Wringinrejo IV di Mojokerto. Pengumpulan data primer melalui wawancara semi-terstruktur, dikembangkan berdasarkan literatur terkait, dan data sekunder di dapat dari data publikasi seperti artikel jurnal dan buku. Responden diwawancarai hingga saturasi data tercapai dan tidak ada lagi informasi baru dapat diperoleh (Urquhart 2013). Pedoman analisis data tematik (Creswell et al. 2007).

Ruang Kelas. Ruang kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah ruang kelas meja bundar atau *Roundtable*, menekankan komunikasi tatap muka dalam proses pembelajaran. Desain kelas dengan besar meja setengah bundar yang terhubung diatur menjadi lingkaran penuh di tengah ruangan. Lingkaran meja dikelilingi oleh 10. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Wringinrejo IV Mojokerto. Siswa yang terdaftar dalam adalah fokus dari penelitian ini. Peneliti mengidentifikasi seorang guru sedang mengajar siswa di kelas dan beberapa siswa yang berpartisipasi. Ke-10 siswa sekolah dasar yang diwawancarai berusia antara 10 hingga 11 tahun. Dari sepuluh siswa, tujuh di antaranya laki-laki dan tiga perempuan. Dari delapan siswa yang terdaftar di kelas semua

diwawancara untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Siswa dalam penelitian ini berasal dari berbagai latar belakang yang hamper sama, meskipun sebagian besar tumbuh di pinggiran kota surabaya dan menggambarkan latar belakang sosial ekonomi mereka sebagai kelas menengah. Semua peserta berasal dari Mojokerto.

Wawancara dengan tiap siswa kelas IV didasarkan pada pengalaman mereka di ruang belajar, terutama contoh kegiatan sosialisasi yang mereka amati dan atau alami di sana. Wawancara mencakup pertanyaan-pertanyaan seperti: Bagaimana tata letak ruang kelas ini (misalnya, meja, kursi, papan, proyektor, komputer laboratorium, orientasi spasial) memengaruhi kemampuan siswa untuk bersosialisasi ke dalam profesi pilihan mereka di masa depan? Bagaimana siswa membandingkan penggunaan desain ruang belajar *Roundtable* atau meja bundar (atau kekurangannya) dalam program ini dengan pengalaman lain yang siswa alami di kelas? Bagaimana siswa membandingkan penggunaan teknologi (atau kekurangannya) dalam program ini dengan pengalaman lain yang siswa alami di kelas? Untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana ruang kelas dibandingkan dengan ruang kelas lain, peserta ditanya aspek apa dari ruang kelas yang membuatnya lebih atau kurang menyenangkan dibandingkan ruang kelas lainnya. Wawancara direkam dan kemudian ditranskrip dan dianalisis.

Kegiatan pembelajaran dan percakapan siswa di kelas direkam dengan tape rekorder percakapan tersebut kemudian ditranskrip dan dianalisis. Siswa ditanya juga tentang bagaimana tata letak kelas apakah dapat mewujudkan interaksi, kontak sosial serta kemampuan mereka untuk terlibat dalam sosialisasi dengan teman lainnya atau tidak. Tindak lanjut yang diperlukan untuk diskusi kelompok terarah dan/atau pemeriksaan anggota berlangsung selama dua minggu terakhir semester ini. Siswa dan guru diminta untuk membuat jurnal refleksi, di mana mereka menggambarkan pengalaman dan reaksi mereka terhadap ruang belajar.

Data dikumpulkan dari proses pembelajaran siswa di kelas, melalui pengamatan, kelas rekaman audio, wawancara, catatan dari hasil observasi, dan jurnal refleksi. Sebelum observasi kelas, peneliti menyiapkan foto, sketsa, dan catatan tentang ruang kelas yang akan dijadikan tambahan data. Observasi kelas berlangsung selama satu bulan dan berlanjut hingga menjelang akhir semester. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan grounded theory dari Urquhart (2013) analisis ini mengkodekan kategori-kategori yang muncul sebagai tema-tema relevan yang mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian. Grounded theory mengacu pada proses induktif untuk mengungkap teori dan konsep sentral yang didasarkan pada informasi yang diberikan oleh partisipan Garrison, Anderson, and Archer (2003). Saat konsep kunci muncul dari data Frizell and Hübscher (2002), persepsi

peserta tentang ruang pembelajaran dinilai secara induktif. Mengikuti pendekatan teoretis yang membunji ini, dan strategi metodologis dari Newby (2013), strategi pengkodean awal mencakup pengkodean kata demi kata dan baris demi baris dari setiap insiden yang terjadi.

Penggunaan metode pengkodean ini mencari pola dan tema yang muncul dari hasil rekaman audio, observasi kelas, wawancara, diskusi di kelas, dan jurnal refleksi. Analisis kode awal ini menghasilkan struktur pengkodean yang sistematis. Perangkat lunak Nvivo juga digunakan untuk membuat memo yang meringkas tema-tema percakapan siswa utama ke dalam kelompok. Clustering adalah metode pengkodean di dimana peneliti mengelompokkan tema-tema percakapan yang muncul ke dalam kategori dan sistem yang bermakna L.R Gay, Geotfrey E. Mills (2012). Mengikuti instruksi Gay, Geotfrey adan Mils untuk menulis catatan lapangan etnografi, peneliti dalam penelitian ini mengembangkan catatan menjadi catatan rinci analisis, yang kemudian diberi kode terbuka, dikelompokkan, dan ditematisasi.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, Siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa ruang kelas meja bundar atau *Roundtable* memberikan lebih banyak kesempatan untuk sosialisasi daripada kebanyakan ruang kelas tradisional. Kelas meja bundar mewujudkan sosialisasi dengan memfasilitasi umpan balik verbal dan nonverbal yang konsisten dan cepat. Siswa menggambarkan bagaimana berbagi umpan balik dengan teman sekelas adalah fitur sosialisasi yang berguna dari kelas meja bundar *Roundtable* dan juga salah satu fitur utama yang menarik mereka ke program. Siswa pertama dalam program tersebut, mengakui bahwa dia sangat takut berbicara di depan umum pada mulanya, lalu menjelaskan bagaimana bertukar informasi dan memberikan umpan balik dengan teman sebaya di kelas meja bundar *Roundtable*, dan telah meningkatkan kinerja dan kepercayaan dirinya selama bertahun-tahun. Siswa kedua menjelaskan bagaimana memberi dan menerima umpan balik langsung tentang tulisannya adalah manfaat utama dari kelas *Roundtable* atau meja bundar. Siswa ketiga berkomentar bahwa diskusi meja bundar telah membentuk mereka menjadi penulis, pembicara, pemikir kritis, dan peserta aktif dalam debat dan dialog yang lebih baik.

Guru juga menggambarkan bagaimana kualitas diskusi di ruang kelas *Roundtable* meja bundar berfungsi sebagai bukti bahwa siswa dapat berpikir dan mau belajar, suatu sifat abadi yang akan membantu mereka sepanjang masa hidup mereka. Sementara beberapa siswa, yakni siswa ke empat, lima, enam, tujuh dan delapan, menyampaikan bahwa mereka menikmati kelas diskusi yang hidup dan menarik, dan siswa kesembilan menyampaikan rasa tidak nyaman atau terekspos di kelas meja bundar

Roundtable. Siswa kesepuluh menyatakan bahwa "agak sulit untuk memperhatikan Anda" (Guru) dan menyatakan keinginan untuk tetap berada di latar belakang atau sekadar "duduk di kelas". Dan berkata pula bahwa "terkadang menyenangkan untuk pergi dan duduk di kelas dan bersantai dan tidak perlu khawatir tentang apa pun... biarkan Guru melakukan tugasnya." Pengamatan di kelas mengungkapkan bahwa siswa melepaskan diri dengan melihat ke arah lain, gelisah, atau mencoret-coret buku catatan mereka, khususnya selama diskusi yang berlangsung lama dengan satu atau dua siswa yang sama melakukan sebagian besar pembicaraan.

Ruang kelas *Roundtable* atau meja bundar mewujudkan sosialisasi dan keterampilan sosial siswa dengan memfasilitasi diskusi dan pembahasan materi antara guru dan siswa. Komunikasi kelas memberikan banyak bukti bahwa Siswa sekolah dasar sangat akrab dengan materi kursus dan secara terbuka mengungkapkan pemikiran dan ide mereka selama di kelas. Pemeriksaan segmen tertentu dari giliran mengambil menunjukkan pola siswa secara konsisten mencoba untuk sampai pada suatu bentuk pemahaman tentang pertanyaan, pengamatan, atau pemikiran yang sedang mereka selidiki dengan keras. Guru membimbing dan memfasilitasi setiap diskusi saat diskusi berlangsung. Pemeriksaan yang cermat terhadap pola ini berkembang menjadi dua kategori yang menggambarkan penggunaan umpan balik dan pernyataan tindak lanjut oleh Guru selama komunikasi di kelas.

Pernyataan tindak lanjut cenderung terjadi pada saat-saat percakapan yang relevan dengan transisi Rojas-Drummond et al. (1998). Dalam penelitian ini, transisi ini terjadi ketika jeda terjadi, atau ketika siswa melihat Guru atau satu sama lain diam sejenak. Giliran ketiga atau keempat dalam urutan pengambilan giliran peserta biasanya merupakan tempat untuk pernyataan tindak lanjut Guru. Penggunaan pernyataan tindak lanjut Guru datang dalam dua bentuk: revoicing dan kontekstualisasi (Lihat Tabel 1).

**Tabel 1. Hasil Diskusi dan bentuk Sosialisasi intelektual
Pertanyaan Tindak Lanjut di Kelas Meja Bundar *Roundtable***

Poin Kegiatan	Deskripsi
Revoicing/ Penarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan kembali ide-ide rahasia dalam berbagai cara dan ketentuan
Kontekstualisasi/ Pemaparan	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan gagasan siswa dengan pengetahuan konvensional dan prespektif yang lebih luas

Hamidah et al (2009) mengemukakan bahwa guru berada dalam aktivitas konstan: memulai, menanggapi, dan mengevaluasi, mendefinisikan revoicing sebagai struktur

linguistik, sering digunakan oleh guru untuk membawa siswa ke dalam proses sosialisasi intelektual. Dengan demikian, guru dan siswa bersama-sama membangun pelajaran. Selama diskusi kelas berlangsung, guru meminta siswa untuk menggambarkan apa yang telah didiskusikan, terkait dengan bacaan hari ini. Saat seorang siswa meringkas apa yang dia pahami dari bacaan tersebut, guru mengulangi apa yang dia dengar dalam istilah yang berbeda dan diskusi berlangsung sedemikian rupa.

Ruang kelas *Roundtable* menciptakan keterampilan sosial siswa dan keefektifannya sangat dimoderasi oleh komunikasi guru dan siswa. Temuan utama adalah bahwa ruang belajar *Roundtable* dapat mewujudkan keterampilan sosial dan keefektifannya sangat dimoderasi oleh komunikasi guru dan siswa. Siswa menggambarkan bagaimana ruang kelas *Roundtable*, ketika dirancang dan diimplementasikan dengan baik, memiliki dampak positif pada kemampuan mereka untuk bekal bersosialisasi di masa depan. Setiap dalam penelitian ini telah mengikuti kelas di kelas meja bundar. Tabel berikut (lihat Tabel 2) menampilkan perbandingan Siswa sekolah dasar dari ruang

Ruang Kelas <i>Roundtable</i>	Ruang Kelas <i>Konvensional</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Proses sosialisasi dan umpan balik terjadi secara maksimal. • Efektif untuk diskusi. • Interaksi terjadi secara terus menerus. • Memiliki potensi untuk mengajar siswa dalam mengatur waktu dan disiplin diri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terwujud sosialisasi yang maksimal • Kurang efektif untuk diskusi • Efektif untuk pembelajaran di kelas yang lebih besar. • Umumnya menghambat sosialisasi.

kelas berteknologi ringan dan ruang kelas kaya teknologi.

Tabel 2. Perbandingan Desain Ruang Kelas *Roundtable* dan Konvensional

Dampak Ruang kelas *Roundtable* pada Keterampilan Sosial. Ruang kelas *Roundtable* yang dibangun dirancang untuk mendukung, memfasilitasi, merangsang, atau meningkatkan pembelajaran dan pengajaran, ruang belajar fisik dapat bersifat formal (misalnya ruang kelas, kantor) atau informal (misalnya lorong, area umum, area studi perumahan). Konsep sosialisasi Indriyani, Syaharuddin, and Jumriani (2021) memandu penyelidikan pertanyaan penelitian ini. Temuan utama adalah bahwa kelas meja bundar atau *Roundtable* mewujudkan sosialisasi dengan memfasilitasi pertukaran umpan balik dan diskusi materi pembelajaran. Siswa dan guru menyampaikan bahwa diskusi meja bundar atau *Roundtable* kita dapat mengembangkan kemampuan menulis,

berbicara, dan berpikir kritis siswa sekolah dasar, bersama dengan kemampuan mereka untuk terlibat dalam diskusi dan dialog yang baik.

Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan umpan balik dan pernyataan tindak lanjut yang diberikan guru dapat mengajarkan siswa untuk dapat bersosialisasi serta mewujudkan keterampilan sosial yang maksimal guna membekali mereka kelak di masa depan mereka. Sementara studi wacana telah mengkategorikan umpan balik yang diberikan guru dan pernyataan tindak lanjut sebagai brainstorming, asosiasi bebas, membuat rekomendasi langsung, mengomentari proses pembelajaran siswa, memberikan penilaian tentang produk akhir, mengungkapkan kebingungan, dan mempertanyakan atau menafsirkan konsep (Mahmudah 2017) atau mencari jawaban yang "benar" (Gresham et al. 2011), penelitian ini mengkategorikan pernyataan tindak lanjut guru sebagai revoicing dan kontekstualisasi. Dengan membantu siswa dalam mengelaborasi ide-ide mereka sendiri, dan membantu mereka menyatakan kembali atau mengontekstualisasikan ide-ide tersebut, guru meningkatkan kemampuan siswa untuk mengartikulasikan pemikiran mereka. Temuan ini mendukung apa yang sudah diketahui tentang pentingnya sosialisasi untuk perkembangan siswa sekolah dasar Salamah (2022) dan untuk mengikat dalam karir masa depan seseorang (Beldarrain, 2006)

Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya tentang pentingnya komunitas yang tercipta ketika siswa sekolah dasar menjalani pengalaman komunikatif yang serupa Indriyani et al (2021) dan dapat menggunakan bahasa dan kosa kata yang berfungsi sebagai lambang keanggotaan komunitas tersebut (Mushfi et al (2017). Karena umpan balik dan sosialisasi pembicaraan intelektual diperlukan untuk sukses dalam kehidupan dan pekerjaan masa depan, penelitian ini tentu perlu dilanjutkan. Menemukan jenis ruang belajar mana yang paling mendorong sosialisasi harus menjadi prioritas dalam penelitian selanjutnya. Temuan yang mengejutkan adalah bahwa ruang kelas meja bundar atau *Roundtable* menyebabkan beberapa Siswa sekolah dasar merasa terekspos atau tidak nyaman dan sehingga kurang berpartisipasi dalam diskusi. Temuan ini mungkin dapat dijelaskan oleh varians dalam preferensi Siswa Sekolah Dasar.

Rismayani et al (2020) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar yang memiliki ketakutan komunikasi yang rendah dan keinginan yang tinggi untuk berinteraksi lebih memilih pengaturan ruang kelas melingkar atau tapal kuda dan memilih untuk duduk di mana mereka dapat menjadi bagian dari diskusi. Hardiman et al (2004) menemukan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan lebih besar terhadap ketegasan, imajinasi yang tinggi, sikap yang tidak konvensional, dan kebutuhan akan bantuan dan perhatian memilih tempat duduk di pusat interaksi kelas. Lindgren et al (2016) menemukan bahwa siswa yang sangat

verbal memilih untuk duduk di tempat interaksi yang paling mudah sementara siswa yang kurang verbal memilih untuk duduk jauh dari pusat interaksi. Singkatnya, siswa memilih pengaturan tempat duduk kelas yang sesuai dengan tingkat keinginan mereka untuk berpartisipasi. Ciri-ciri kepribadian ini dapat menjelaskan mengapa beberapa siswa tidak menikmati lingkungan kelas meja bundar.

Penelitian masa depan harus menyelidiki tingkat motivasi Siswa sekolah dasar sebagai variabel moderasi dalam bagaimana Siswa sekolah dasar mengalami ruang belajar. Secara keseluruhan, temuan ini mendukung kesimpulan sebelumnya bahwa desain ruang kelas melingkar kondusif untuk pembelajaran dan pengembangan siswa. Variasi dari Gisma (2017) Desain kelas *Roundtable*, misalnya, telah berhasil menghasilkan hasil belajar maksimal siswa (Astuti et al. 2021) yang tidak mungkin terjadi ketika guru hanya berinteraksi dengan beberapa baris pertama siswa Baddeley and Singer (2009). Desain ruang kelas yang memungkinkan penataan ulang fitur kelas menjadi lingkaran telah terbukti meningkatkan beberapa hasil belajar Siswa sekolah dasar yang diinginkan. Jelas, ruang belajar yang memungkinkan lingkaran diskusi kelompok kecil memiliki potensi luar biasa untuk mewujudkan hasil Siswa sekolah dasar yang diinginkan dan dengan demikian juga memerlukan perhatian ilmiah lebih lanjut.

Saran dan Rekomendasi Untuk Guru, salah satu cara Guru untuk dapat meningkatkan kualitas umpan balik dan sosialisasi mereka adalah dengan membiasakan diri dengan kegiatan belajar mereka melalui materi dan mempersiapkan pertanyaan diskusi terlebih dahulu. Persiapan pertanyaan yang bijaksana memungkinkan Guru untuk dapat memikirkan cara-cara di mana Siswa sekolah dasar dapat merespon dan bersiap untuk menindaklanjuti dengan menjawab, mengkontekstualisasikan, atau tanggapan elaboratif. Membiarkan waktu kelas yang memadai untuk diskusi ini sangat penting. Guru juga dapat meningkatkan kualitas umpan balik dan sosialisasi mereka dengan mengamati penggunaan teknik pertanyaan yang efektif oleh orang lain selama komunikasi di kelas. Mengamati keteladanan Guru (misalnya mengamati secara langsung di kelas, dengan cara merekam.

Ruang Belajar: sengaja dirancang mengedepankan sosialisasi dengan mendorong kolaborasi antara Guru dan Siswa. Untuk membuat keputusan yang sepadat dan menyepakati informasi, Guru dan Siswa bersama meningkatkan desain ruang belajar di masa depan. Untuk mewujudkan sosialisasi dalam ruang belajar fisik yang dibangun: (1) Dengan cermat dan hati-hati mengatur tempat duduk kelas untuk memungkinkan pertukaran umpan balik antara siswa. (2) Guru harus merancang dan secara teratur menjelaskan mode pengajaran yang mereka pilih (misalnya, diskusi kelompok kecil,

ceramah, penggunaan layar) dalam ruang belajar. (3) Ruang belajar formal harus dekat dengan ruang informal (misalnya, perpustakaan, fasilitas lainnya). (4) Menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. (5) Guru harus secara teratur melakukan pemeriksaan ruang dan menerapkan perubahan yang sesuai. (6) Guru harus merancang dan mengintegrasikan teknologi pendidikan dengan cermat (misalnya, sistem manajemen pembelajaran, lingkungan virtual online) untuk mewujudkan umpan balik. (7) Penempatan dan penggunaan laptop, layar, dan monitor harus dapat disesuaikan dengan penataan ulang. (8) Materi digital yang diperlukan untuk interaksi (misalnya perangkat lunak komputer, akses nirkabel) harus mudah ditemukan, dilihat, dan digunakan.

Keterbatasan penelitian pertama dari penelitian ini terletak pada generalisasinya. Siswa sekolah dasar dalam hal ini dipilih untuk berpartisipasi di dalamnya dan karakteristik Siswa sekolah dasar tentu tidak mewakili secara keseluruhan. Studi ini berfokus pada siswa sekolah dasar. Penelitian di masa depan dapat mensurvei dan/atau mewawancarai sampel Siswa sekolah dasar dan jumlah yang lebih besar di berbagai jenjang kelas. Keterbatasan kedua dari penelitian ini adalah data yang didapat dan dikumpulkan hanya selama satu semester dengan satu kelompok siswa kelas IV di SDN Wringinrejo IV Mojokerto.

SIMPULAN

Hasil simpulan dalam penelitian ini menekankan bahwa kelas *Roundtable* memiliki dampak besar dalam menciptakan keterampilan sosial Siswa Sekolah Dasar. Eksperimen di masa mendatang akan membantu mengidentifikasi jenis ruang kelas pembelajaran aktif mana yang paling efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar yang diinginkan, serta memvisualisasikan seperti apa ruang kelas pembelajaran aktif di ruang belajar lain tentunya akan memerlukan penelitian dan pengujian yang lebih luas. Dinshaw et al (2007) mengatakan bahwa ruang belajar yang lebih aktif dan partisipatif yang fokus tepat pada kebutuhan Siswa Sekolah Dasar. Untuk mengingat kembali pendapat dari Schein (2018) bahwamenjalin hubungan baik dengan sesama dapat meningkatkan keterampilan sosial, serta kemampuan individu untuk sukses dalam profesi pilihan mereka di masa depan.

REFERENSI

- Astuti, Meri, Ratnawati Ratnawati, and Fitria Sari. 2021. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Round Table Terhadap Hasil Belajar Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2):153–57. doi: 10.31004/innovative.v1i2.2303.
- Baddeley, Jenna L., and Jefferson A. Singer. 2009. "A Social Interactional Model of Bereavement Narrative Disclosure." *Review of General Psychology* 13(3):202–18. doi:

10.1037/a0015655.

- Beldarrain, Yoany. 2006. "Distance Education Trends: Integrating New Technologies to Foster Student Interaction and Collaboration." *Distance Education* 27(2):139–53. doi: 10.1080/01587910600789498.
- Creswell, John W., William E. Hanson, Vicki L. Clark Plano, and Alejandro Morales. 2007. "Qualitative Research Designs: Selection and Implementation." *The Counseling Psychologist* 35(2):236–64. doi: 10.1177/0011000006287390.
- Dinshaw, Carolyn, Lee Edelman, Roderick A. Ferguson, Carla Freccero, Elizabeth Freeman, Judith Halberstam, Annamarie Jagose, Christopher Nealon, and Tan Hoang Nguyen. 2007. "Theorizing Queer Temporalities: A Roundtable Discussion." *GLQ* 13(2–3):177–95. doi: 10.1215/10642684-2006-030.
- Frizell, Sherri S., and Roland Hübscher. 2002. "Aligning Theory and Web-Based Instructional Design Practice with Design Patterns." *Learning* 298–304.
- Garrison, D. Randy, Terry Anderson, and Walter Archer. 2003. *A Theory of Critical Inquiry in Online Distance Education*.
- Gisma, Arni Ristna. 2017. "The Effectivittess Of Round Table Technique as Cooperativw Learning T Improve Speking Abbility Of Second Semester Of UIN Aaludin Makasar." Alauddin Makasar.
- Gresham, Frank M., Stephen N. Elliott, Michael J. Vance, and Clayton R. Cook. 2011. "Comparability of the Social Skills Rating System to the Social Skills Improvement System: Content and Psychometric Comparisons Across Elementary and Secondary Age Levels." *School Psychology Quarterly* 26(1):27–44. doi: 10.1037/a0022662.
- Halász, Gábor, and Alain Michel. 2011. "Key Competences in Europe: Interpretation, Policy Formulation and Implementation." *European Journal of Education* 46(3):289–306. doi: 10.1111/j.1465-3435.2011.01491.x.
- Hamidah, Jaafar Sidek, Muhamad Noor Sarina, and Kamaruzaman Jusoff. 2009. "The Social Interaction Learning Styles of Science and Social Science Students." *Asian Social Science* 5(7):58–64. doi: 10.5539/ass.v5n7p58.
- Hardiman, Kelfin M., Tan T. Ying, Adesoji A. Adesina, Eric M. Kennedy, and Bogdan Z. Dlugogorski. 2004. "Performance of a Co-Ni Catalyst for Propane Reforming under Low Steam-to-Carbon Ratios." *Chemical Engineering Journal* 102(2):119–30. doi: 10.1016/j.cej.2004.03.005.
- Hasriah. 2019. "Applying Roundtable Strategy To Improve Students Reading Comperhenshif In Narrative Teks at The Eleventh Grade of SMA 4 Palopo." IAIN Palopo.

- Indriyani, Ina Eka, Syaharuddin Syaharuddin, and Jumriani Jumriani. 2021. "Social Interaction Contents on Social Studies Learning to Improve Social Skills." *The Innovation of Social Studies Journal* 2(2):93. doi: 10.20527/iis.v2i2.3085.
- Kagan, Spencer, and Miguel Kagan. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. edited by K. Publishing.
- Kartika, Heni. 2020. "Pola Information Flows Pada Evaluasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Pustablibia: Journal of Library and Information Science* 4(2):209–24. doi: 10.18326/pustablibia.v4i2.209-224.
- L.R Gay, Geotfrey E. Mills, Peter Airasian. 2012. *Educational Research Competencies For Analysis and Applications*. Tenth. edited by J. W. Johnston. United States of America: Pearson Education.
- Lestari, Erita Febri, Mohammad Zainuddin, and Budi Eko Soetjipto. 2019. "Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Roundtable Dan Carousel Feedback." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 4(10):1304. doi: 10.17977/jptpp.v4i10.12807.
- Lindgren, Robb, Michael Tscholl, Shuai Wang, and Emily Johnson. 2016. "Enhancing Learning and Engagement through Embodied Interaction within a Mixed Reality Simulation." *Computers and Education* 95:174–87. doi: 10.1016/j.compedu.2016.01.001.
- Mahmudah, Laely. 2017. "Pentingnya Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Ipa Di Madrasah." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4(1). doi: 10.21043/elementary.v4i1.2047.
- Mushfi, Muhammad, El Iq, and Social Interaction. 2017. "MODEL INTERAKSI SOSIAL DALAM MENGELABORASI KETERAMPILAN SOSIAL." 04(02):211–27.
- Newby, Peter. 2013. *Research Methods for Education*.
- Pandian, Ambigapathy, Shanthi Balraj Baboo, and Lim Jing Yi. 2020. "Digital Storytelling: Engaging Young People to Communicate for Digital Media Literacy." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication* 36(1):187–204. doi: 10.17576/JKMJC-2020-3601-11.
- Parsons, Caroline. 2018. "Learning the Ropes: The Influence of the Roundtable Classroom Design on Socialization." *Journal of Learning Spaces* 7(2):23–34.
- Puspitasari, Euis. 2016. "Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 3(1):25–40.
- Ramadan, Zaka Hadikusuma, and Siti Quratul Ain. 2022. "Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Di Kabupaten Inhil." *Journal Of Human And*

- Education (JAHE) 2(1):34–39. doi: 10.31004/jh.v2i1.38.
- Rismayani, Luh Dessy, I. Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari. 2020. “Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja.” *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4(1):8–15. doi: 10.23887/pips.v4i1.3164.
- Rojas-Drummond, Sylvia, Gerardo Hernández, Maricela Vélez, and Gabina Villagrán. 1998. “Cooperative Learning and the Appropriation of Procedural Knowledge by Primary School Children.” *Learning and Instruction* 8(1):37–61. doi: 10.1016/S0959-4752(97)00001-7.
- Rosita, Ira. 2016. “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Round Table Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Dan Menulis CERITA PADA Siswa Kellas IV Sekolah Dasar.” *Unpas* 2(4):11–46.
- Salamah, Evi Rizqi. 2022. “Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa.” *Proceedings* 1:73–83.
- Schein, Edgar. 2018. “Humble Leadership.” *The Jurnal Of Character & Leadership Development* 1.
- Shen, Jia, Starr Roxanne Hiltz, and Michael Bieber. 2006. “Collaborative Online Examinations: Impacts on Interaction, Learning, and Student Satisfaction.” *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics Part A: Systems and Humans* 36(6):1045–53. doi: 10.1109/TSMCA.2006.883180.
- Stanton-Chapman, Tina L., Virginia Walker, and Kristen R. Jamison. 2014. “Building Social Competence in Preschool: The Effects of a Social Skills Intervention Targeting Children Enrolled in Head Start.” *Journal of Early Childhood Teacher Education* 35(2):185–200. doi: 10.1080/10901027.2013.874385.
- Suganda¹, Rizal, Astri Sutisnawati², and Dyah Lyesmaya³. 2019. “Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Debat.” *Jurnal Perseda* 2(2):97–104.
- Suryani, Y., E. Nurfadilah, I. Setiawan, and C. Suhartini. 2021. “The Effect of Round Table Cooperative Learning Model and Learning Motivation On Students’ Critical Thinking Skills.” 1–6. doi: 10.4108/eai.12-12-2020.2304979.
- Troya JOSE. 2018. “Title.” *Journal of Physical Therapy Science* 9(1):1–11.
- Unik hanifah salsabila, lalili irna sari, khusna, ayu puji haibati lathif. 2020. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Dimasa Pandemi Covi 19.” 17(2):188–98. doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- Urquhart, Cathy. 2013. *Grounded Theory for Qualitative Research*.