



Contents lists available at [Journal IICET](#)

**JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)**

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpci>



## Mengintegrasikan social and emotional learning (SEL) melalui gonoodle dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mewujudkan SDGs

I Kadek Yoga Pranata<sup>1</sup>, Putu Metta Pretymas Suartyani<sup>1</sup>, Ni Putu Eka Meliani<sup>1</sup>, Ketut Susiani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

### Article Info

#### Article history:

Received Jan 12<sup>th</sup>, 2025

Revised Feb 10<sup>th</sup>, 2025

Accepted Mar 4<sup>th</sup>, 2025

#### Keyword:

Social and Emotional Learning, GoNoodle, Ilmu Pengetahuan Sosial, Keterampilan Sosial dan Emosional, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).

### ABSTRACT

Pendidikan yang holistik kini menjadi keharusan dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga kuat dalam keterampilan sosial dan emosional. Social and Emotional Learning (SEL) memberikan landasan penting dalam pengembangan keterampilan tersebut. Penelitian ini fokus pada integrasi SEL melalui GoNoodle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar untuk mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). GoNoodle, yang menggabungkan aktivitas fisik dengan konten interaktif, menawarkan pendekatan inovatif dalam mendukung pengembangan sosial dan emosional siswa, serta memperkaya pemahaman mereka tentang nilai-nilai sosial dan budaya. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi pengaruh penggunaan GoNoodle terhadap keterampilan sosial dan emosional siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknologi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GoNoodle berperan dalam meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan pemahaman terhadap isu sosial dan budaya. Meski demikian, tantangan terkait pelatihan guru dan infrastruktur teknologi menjadi hambatan utama yang harus diatasi. Dengan pelatihan yang tepat dan dukungan teknologi, GoNoodle dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pendidikan yang inklusif dan berbasis pada pengembangan karakter.



© 2025 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

I Kadek Yoga Pranata,  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [yoga.pranata@student.undiksha.ac.id](mailto:yoga.pranata@student.undiksha.ac.id)

## Introduction

Pendidikan yang efektif harus mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang tidak hanya mencakup pengetahuan akademik, tetapi juga kemampuan untuk berinteraksi secara sosial dan mengelola emosi mereka dengan bijak. Di era yang serba cepat dan penuh perubahan ini, penting bagi pendidikan untuk mengadopsi pendekatan yang lebih luas yang dapat mengembangkan kecerdasan emosional dan sosial siswa. Salah satu pendekatan yang saat ini semakin diakui dan diterapkan adalah pendidikan sosial dan emosional (SEL). SEL adalah pendekatan yang menekankan pada pentingnya keterampilan sosial dan emosional siswa. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi diri sendiri, berinteraksi secara positif dengan orang lain, serta membuat keputusan yang bijaksana dan bertanggung jawab (Novela et al., 2024). Pembelajaran yang berbasis pada pengembangan keterampilan ini sangat penting, terutama di Sekolah Dasar

(SD), di mana pembentukan karakter dan kecerdasan emosional siswa sangat mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan.

Secara khusus, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membangun kesadaran sosial, pengertian terhadap keberagaman budaya, serta nilai-nilai kemanusiaan. IPS tidak hanya mengajarkan siswa tentang konsep-konsep akademik, tetapi juga memperkenalkan mereka pada pentingnya hubungan sosial yang sehat, menghargai perbedaan, dan bekerja sama dalam masyarakat. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan berperan sebagai alat yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan sosial dan emosional yang lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu teknologi yang berpotensi besar dalam hal ini adalah GoNoodle, sebuah platform pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai aktivitas fisik dan sosial melalui video interaktif. Platform ini dirancang untuk menarik perhatian siswa, terutama di tingkat Sekolah Dasar, dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

GoNoodle menawarkan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Melalui video interaktif, siswa tidak hanya belajar nilai-nilai sosial, sejarah, dan budaya, tetapi juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan yang mendorong mereka untuk berkolaborasi, berempati, serta mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan adanya elemen fisik dalam platform ini, GoNoodle juga membantu siswa untuk mengelola stres, meningkatkan fokus, dan mengembangkan keterampilan sosial yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas yang disediakan oleh GoNoodle mendukung perkembangan fisik dan emosional siswa, sekaligus memperkenalkan mereka pada pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana GoNoodle dapat berkontribusi dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Seiring dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi dalam dunia pendidikan, penting untuk memahami bagaimana platform digital seperti GoNoodle dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum yang ada. Meskipun GoNoodle menawarkan berbagai manfaat potensial, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan. Para pendidik sering kali menghadapi keterbatasan waktu, sumber daya yang terbatas, serta kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal. Untuk itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi tantangan-tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam mengimplementasikan GoNoodle dalam pembelajaran IPS, serta mencari solusi yang dapat membantu mereka dalam memaksimalkan pemanfaatan platform ini.

Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada bagaimana penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran IPS dapat mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan merata bagi semua siswa. Salah satu tujuan utama SDGs adalah untuk memastikan bahwa pendidikan yang diterima oleh setiap anak memberikan kesempatan yang setara dalam mengembangkan keterampilan hidup yang penting, termasuk keterampilan sosial dan emosional. Dengan demikian, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana GoNoodle dapat membantu mewujudkan tujuan ini dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar, memberikan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan bermakna.

Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana GoNoodle dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa di Sekolah Dasar, serta bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan dengan efektif dalam kurikulum IPS. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi berbagai solusi untuk tantangan yang mungkin dihadapi oleh guru dalam implementasi teknologi pembelajaran. Diharapkan, hasil dari penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih luas tentang cara-cara inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang berbasis pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang manfaat GoNoodle dalam pembelajaran IPS, tetapi juga untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan yang lebih inklusif, seimbang, dan berkelanjutan bagi generasi mendatang.

## Method

Studi ini mengadopsi metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan literatur. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menggali literatur yang relevan mengenai integrasi pembelajaran sosial dan emosional (SEL) dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi peran GoNoodle, sebuah platform digital yang dikenal karena konten interaktif dan kreatifnya, dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional di dalam pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut, studi ini akan mengumpulkan dan menganalisis berbagai data dari jurnal nasional dan internasional yang berkaitan dengan topik SEL serta pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini akan mencakup artikel-artikel ilmiah, jurnal, serta penelitian terdahulu yang membahas bidang SEL, teknologi pendidikan, dan peran GoNoodle dalam proses pembelajaran. Di samping itu, studi oleh Huynh et al. (2021) akan dijadikan referensi untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam integrasi SEL ke dalam pendidikan serta mencari cara-cara agar pendekatan ini dapat diterapkan secara efektif di lingkungan pendidikan lokal. Penelitian ini akan memfokuskan kajiannya pada literatur mengenai penerapan SEL dan melihat bagaimana teknologi seperti GoNoodle dapat meningkatkan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Dalam hal analisis data, penelitian ini akan menggunakan teknik analisis konten untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari literatur yang ada. Tema-tema tersebut akan mencakup pemahaman dasar mengenai SEL serta hubungannya dengan penggunaan GoNoodle dan pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga akan menilai metode-metode yang bisa diterapkan untuk mengintegrasikan SEL dalam kurikulum IPS melalui platform GoNoodle, guna mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

## Results and Discussions

### Pengaruh Integrasi Gonoodle dalam Pembelajaran IPS terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa di Sekolah Dasar

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, ada kebutuhan yang semakin mendesak untuk tidak hanya mendidik siswa agar cerdas secara akademis, tetapi juga untuk membekali mereka dengan keterampilan sosial dan emosional yang kuat. Pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional ini dikenal dengan istilah Social and Emotional Learning (SEL). SEL bertujuan untuk membantu individu memahami dan mengelola emosi mereka, berinteraksi secara positif dengan orang lain, serta membuat keputusan yang bijak dan bertanggung jawab (Novela et al., 2024). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pengajaran tentang keterampilan sosial dan emosional tidak hanya penting untuk keberhasilan akademis, tetapi juga sebagai pondasi bagi siswa dalam menghadapi kehidupan sosial mereka. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang mengajarkan tentang nilai-nilai sosial, budaya, serta dinamika hubungan manusia, memberikan ruang yang ideal untuk mengintegrasikan SEL. Salah satu metode yang terbukti efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui platform pembelajaran digital seperti GoNoodle, yang menggabungkan unsur-unsur fisik dan sosial dalam bentuk video interaktif yang menyenangkan.

#### Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Aktivitas Interaktif

Integrasi GoNoodle dalam pembelajaran IPS dapat memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan keterampilan sosial siswa. Salah satu aspek yang menonjol dari GoNoodle adalah kemampuannya untuk melibatkan siswa dalam aktivitas fisik yang menyenangkan dan interaktif, yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya dalam cara yang lebih santai dan tidak formal. Penelitian oleh Sumardeni et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas, seperti yang dilakukan dengan GoNoodle, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS. Kegiatan yang melibatkan kerja sama tidak hanya meningkatkan rasa saling menghormati, tetapi juga memfasilitasi pemahaman antar siswa yang berasal dari berbagai latar belakang sosial dan budaya. Hal ini sangat relevan dengan materi IPS yang sering kali membahas keberagaman, kerjasama, dan interaksi sosial antar individu.

Siswa yang terlibat dalam aktivitas fisik yang menyenangkan cenderung merasa lebih nyaman dalam berinteraksi dengan teman-teman mereka. Aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, seperti yang ada di dalam GoNoodle, membantu siswa menghilangkan kecanggungan sosial dan memperkuat ikatan antar teman. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar bagaimana cara berkolaborasi dalam kelompok, menyelesaikan konflik secara konstruktif, dan berkomunikasi dengan cara yang efektif. Penelitian oleh Dewi dan Parmiti (2022) juga menemukan bahwa model pembelajaran yang berfokus pada kolaborasi, seperti Two Stay Two Stray, dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS, yang sejalan dengan prinsip-prinsip yang diajarkan dalam GoNoodle.

GoNoodle tidak hanya membantu dalam konteks fisik dan sosial, tetapi juga membentuk karakter siswa. Dengan menggunakan video dan aktivitas yang berbasis pada tema-tema yang relevan dengan IPS, seperti keberagaman sosial, peran budaya dalam masyarakat, dan pemecahan masalah sosial, GoNoodle memberikan landasan yang kuat untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang kemudian memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sosial yang diajarkan dalam IPS.

#### Pengembangan Emosi Positif dan Regulasi Diri

Selain meningkatkan keterampilan sosial, GoNoodle juga memberikan kontribusi yang besar dalam pengembangan emosi positif dan regulasi diri siswa. Menurut Wulandari (2023), media pembelajaran yang

interaktif, seperti GoNoodle, dapat membantu siswa untuk mengelola emosi mereka dengan cara yang sehat. Aktivitas fisik yang terintegrasi dalam GoNoodle tidak hanya mendorong keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengalihkan energi dan emosi mereka secara konstruktif. Misalnya, melalui tantangan yang menyenangkan dan permainan yang mengharuskan siswa bergerak, mereka dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang positif, mengurangi stres, dan meningkatkan suasana hati.

Penelitian sebelumnya oleh Ahmad dan Amin (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas fisik yang menyenangkan dapat meningkatkan suasana hati siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif. Di dalam pembelajaran IPS, yang sering kali melibatkan diskusi tentang nilai-nilai sosial dan budaya, kemampuan untuk mengatur emosi sangat penting. Siswa yang dapat mengelola emosi mereka dengan baik akan lebih mampu untuk terlibat dalam diskusi yang produktif, berpikir kritis tentang isu sosial yang kompleks, dan belajar dengan cara yang lebih terbuka dan inklusif.

Proses regulasi diri ini sangat krusial untuk keberhasilan akademis dan sosial siswa. Ketika siswa belajar bagaimana mengelola perasaan mereka, mereka tidak hanya menjadi lebih siap menghadapi tantangan akademis, tetapi juga lebih mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain. GoNoodle berperan dalam membangun keterampilan ini dengan menyediakan platform yang menggabungkan pembelajaran yang menyenangkan dengan pengembangan emosi yang sehat, sehingga memberikan dampak yang positif pada karakter siswa secara keseluruhan.

### **Tantangan dalam Implementasi**

Meskipun integrasi GoNoodle dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki banyak manfaat, implementasi teknologi ini tidak selalu berjalan mulus. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh para guru adalah pemahaman tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hamam (2021) mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pendidikan sangat bergantung pada sejauh mana guru memahami dan mampu memanfaatkan teknologi tersebut. Banyak guru yang mungkin merasa tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk mengoptimalkan penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran mereka. Selain itu, keterbatasan sumber daya, seperti perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil, juga menjadi kendala yang dapat memengaruhi efektivitas integrasi GoNoodle dalam kelas.

Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang tepat bagi guru agar mereka dapat memahami cara terbaik untuk menggunakan GoNoodle dalam pembelajaran IPS. Pelatihan ini harus mencakup pengenalan tentang cara mengintegrasikan GoNoodle dengan kurikulum, bagaimana memanfaatkan fitur-fitur yang ada untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta bagaimana menilai hasil pembelajaran yang didorong oleh platform ini. Selain itu, dukungan berkelanjutan, baik dalam bentuk akses ke materi pelatihan lanjutan maupun forum diskusi antar guru, juga diperlukan untuk memastikan bahwa guru dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan GoNoodle secara efektif.

### **Pengaruh Penggunaan GoNoodle dalam Pembelajaran IPS terhadap Pemahaman Siswa tentang Nilai-nilai Sosial dan Budaya**

#### **Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Sosial dan Budaya**

Penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai sosial dan budaya. GoNoodle adalah platform yang menyediakan video interaktif dan aktivitas fisik yang menyenangkan, dirancang untuk mengajak siswa bergerak dan berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran. Melalui aktivitas yang menggabungkan gerakan, siswa mendapatkan kesempatan untuk berekspresi, berkolaborasi, dan memahami orang lain—keterampilan sosial yang sangat penting dalam konteks pendidikan yang berfokus pada pengembangan karakter dan nilai-nilai sosial. Dalam konteks IPS, GoNoodle tidak hanya mengajarkan materi sosial dan budaya secara teoritis, tetapi juga secara praktis memfasilitasi siswa untuk merasakan langsung pengalaman sosial dan budaya yang diajarkan.

Studi oleh Malinauskas dan Malinauskienė (2021) menunjukkan bahwa integrasi program pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti yang diterapkan dalam pembelajaran fisik, dapat memiliki dampak yang positif pada siswa. Prinsip yang sama dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran IPS, di mana GoNoodle memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan pembelajaran aktif dengan isu-isu sosial dan budaya. Dengan menggunakan GoNoodle, siswa dapat memahami lebih dalam berbagai konteks sosial yang lebih luas dan beragam di lingkungan mereka. Hal ini sangat penting karena pembelajaran IPS diharapkan dapat membekali siswa dengan pemahaman tentang masyarakat yang beragam, serta bagaimana nilai-nilai sosial dan budaya memengaruhi kehidupan sehari-hari mereka.

GoNoodle menyediakan berbagai konten yang dapat dihubungkan dengan tema-tema sosial dan budaya yang diajarkan dalam IPS. Misalnya, aktivitas yang mengajak siswa untuk menari atau bermain sambil mendiskusikan nilai-nilai budaya tertentu, tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menanamkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek sosial yang memengaruhi hidup mereka. Selain itu, pengalaman belajar yang beragam dan interaktif, seperti yang ditemukan dalam GoNoodle, dapat memperkenalkan siswa pada keberagaman budaya secara langsung dan melibatkan mereka dalam proses refleksi yang mendorong pemahaman tentang budaya lain yang ada di sekitar mereka. Sejalan dengan temuan Zhang et al. (2025), pengalaman belajar yang seperti ini dapat meningkatkan kompetensi sosial-emosional siswa, menjadikan mereka lebih peka terhadap keberagaman budaya, dan membantu mereka untuk mengembangkan sikap saling menghormati terhadap budaya yang berbeda.

### **Mendorong Empati dan Kolaborasi**

GoNoodle sangat mendukung kolaborasi antara siswa melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan dan mengedepankan kerjasama. Dalam lingkungan yang interaktif dan menyenangkan, siswa belajar untuk mendengarkan, berbagi, dan menghormati pandangan orang lain. Hasil studi oleh Al-Wattary (2021) menunjukkan bahwa hubungan yang hangat antara guru dan siswa dapat menjadi faktor kunci dalam mempromosikan keterampilan sosial yang positif. Ketika siswa merasa nyaman berinteraksi dalam kelompok, mereka akan lebih mudah memahami nilai-nilai sosial dan budaya yang ada di sekitar mereka, serta lebih terbuka terhadap perspektif dan pengalaman yang berbeda dari teman-teman sekelas mereka.

Keterlibatan aktif dalam aktivitas gerakan yang mengedepankan kolaborasi dan komunikasi dapat lebih meningkatkan kesadaran siswa terhadap dinamika sosial di lingkungan mereka. Misalnya, lewat permainan grup yang bertema budaya tertentu, siswa dapat belajar bagaimana budaya mereka berbeda dan juga bagaimana budaya mereka memiliki kesamaan dengan budaya lain. Aktivitas ini membuka ruang untuk siswa untuk berempati dan menghargai perbedaan tersebut, yang merupakan keterampilan sosial yang sangat berharga. Kolaborasi dalam konteks pembelajaran IPS membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk bekerja dalam kelompok yang beragam, memecahkan masalah bersama, serta berkomunikasi secara efektif dan penuh penghormatan terhadap orang lain.

Keterlibatan dalam aktivitas yang mendorong empati ini berperan besar dalam pembentukan karakter sosial siswa. Sebagai contoh, ketika siswa berpartisipasi dalam aktivitas kelompok yang membahas tema keberagaman budaya, mereka tidak hanya belajar tentang perbedaan, tetapi juga tentang bagaimana menghargai dan merayakan perbedaan tersebut. Ini adalah fondasi penting dalam membangun kesadaran sosial yang tinggi dan menghargai keberagaman di masyarakat.

### **Tantangan yang dihadapi oleh Guru dalam Mengimplementasikan GoNoodle sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Implementasi GoNoodle sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar menawarkan berbagai manfaat, namun juga dihadapkan pada sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan untuk menjamin keberhasilannya. Tantangan-tantangan ini dapat dikelompokkan dalam beberapa aspek utama: pelatihan guru, infrastruktur teknologi yang mendukung, penyesuaian dengan kurikulum yang ada, serta evaluasi yang tepat untuk mengukur hasil dari penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran. Setiap tantangan ini memerlukan perhatian khusus agar teknologi pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, serta mendukung pembelajaran IPS yang lebih menyeluruh.

### **Kebutuhan Pelatihan Guru yang Memadai**

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya platform pembelajaran seperti GoNoodle, menghadirkan tantangan besar dalam hal pelatihan guru. Tidak cukup hanya dengan memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan teknologi tersebut; pelatihan juga harus mencakup keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dengan kurikulum yang ada. Menurut Wahyudi et al. (2024), tanpa pelatihan yang memadai, guru akan kesulitan untuk memaksimalkan potensi GoNoodle dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Teknologi ini, meskipun menawarkan banyak manfaat interaktif, tidak akan efektif jika hanya digunakan secara dangkal tanpa pemahaman mendalam tentang cara mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran yang lebih besar.

Lebih lanjut, pelatihan guru tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek pedagogis yang penting. Guru perlu memahami bagaimana menggunakan GoNoodle untuk memperkaya materi pelajaran, termasuk bagaimana mengintegrasikan aktivitas GoNoodle dengan kurikulum, terutama dalam mata pelajaran IPS yang memerlukan pendekatan yang melibatkan interaksi dan keterampilan sosial. Pelatihan yang efektif harus dapat membantu guru merancang kegiatan yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademik siswa,

tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. GoNoodle, yang dikenal dengan aktivitas fisik dan permainan edukatif, memiliki potensi besar dalam mendukung tujuan ini.

Pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan akan membantu membangun kepercayaan diri guru dalam menggunakan GoNoodle secara lebih efektif. Guru yang merasa yakin dengan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi akan lebih cenderung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, meningkatkan kualitas pelatihan guru tidak hanya akan mempengaruhi penggunaan GoNoodle, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan pelatihan yang memadai dan berkelanjutan agar teknologi pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal.

### **Infrastruktur Teknologi yang Tidak Memadai**

Tantangan besar lainnya dalam mengimplementasikan GoNoodle sebagai alat pembelajaran di sekolah adalah ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Sekolah-sekolah di berbagai daerah, khususnya di daerah yang lebih terpencil, sering kali menghadapi keterbatasan dalam hal akses terhadap perangkat keras dan jaringan internet yang stabil. Seperti yang diungkapkan oleh Kurniawan et al. (2020), kekurangan sumber daya teknologi di sekolah dapat menjadi hambatan yang sangat signifikan dalam implementasi teknologi pembelajaran. Perangkat seperti komputer, tablet, dan koneksi internet yang stabil merupakan prasyarat utama untuk menjalankan GoNoodle secara optimal, namun tidak semua sekolah memiliki fasilitas ini. Tanpa infrastruktur yang mendukung, penggunaan GoNoodle dalam proses pembelajaran akan terhambat, bahkan tidak dapat dijalankan sama sekali di beberapa tempat.

Keterbatasan infrastruktur teknologi juga menimbulkan ketidakmerataan dalam akses terhadap pembelajaran berbasis teknologi, yang memperburuk ketimpangan pendidikan antara sekolah-sekolah di wilayah perkotaan dan pedesaan. Sekolah-sekolah di daerah berkembang mungkin memiliki akses lebih baik ke teknologi modern, sementara sekolah-sekolah di daerah kurang berkembang seringkali terhambat oleh kurangnya fasilitas seperti perangkat keras dan akses internet yang memadai. Hal ini menciptakan ketidaksetaraan dalam kualitas pembelajaran, di mana siswa di daerah perkotaan dapat mengakses pembelajaran interaktif dan teknologi canggih, sementara siswa di daerah pedesaan mungkin tertinggal dalam hal pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk mengambil langkah-langkah strategis guna memastikan pemerataan infrastruktur teknologi di seluruh sekolah. Penyediaan perangkat keras yang memadai dan peningkatan akses internet di sekolah-sekolah yang kurang terlayani akan membuka peluang lebih besar bagi penggunaan teknologi seperti GoNoodle untuk mendukung proses pembelajaran. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, potensi teknologi pendidikan akan sulit untuk terwujud secara maksimal, dan ketimpangan dalam pendidikan akan terus berlanjut.

### **Penyesuaian dengan Kurikulum yang Ada**

Salah satu tantangan besar dalam mengimplementasikan GoNoodle di Sekolah Dasar adalah penyesuaian dengan kurikulum yang sudah ada, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Widhanarto et al. (2024) mencatat bahwa pengajaran berbasis kompetensi memerlukan kemampuan guru untuk beradaptasi dengan perubahan dan inovasi. Integrasi GoNoodle dalam pembelajaran IPS tidaklah sederhana, karena guru harus mampu menghubungkan berbagai aktivitas yang ada dalam platform tersebut dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Hal ini memerlukan pemahaman mendalam dari guru mengenai cara memanfaatkan teknologi sebagai alat yang mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan dalam kurikulum.

Proses penyesuaian ini melibatkan lebih dari sekadar memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran; guru juga perlu merancang rencana pembelajaran yang memungkinkan penggunaan GoNoodle secara maksimal. Misalnya, GoNoodle menyediakan berbagai aktivitas yang fokus pada kolaborasi, empati, dan pengembangan keterampilan sosial siswa, yang sangat relevan dengan tujuan pembelajaran dalam IPS. Namun, guru perlu memastikan bahwa aktivitas-aktivitas tersebut sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang diajarkan dalam mata pelajaran tersebut. Penyesuaian seperti ini memerlukan waktu, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam tentang kurikulum serta cara menggabungkan teknologi dengan materi ajar yang relevan.

Selain itu, penting bagi pihak sekolah untuk memberikan dukungan yang diperlukan agar proses penyesuaian ini berjalan lancar. Dukungan dari sekolah tidak hanya berupa pelatihan, tetapi juga pemberian waktu bagi guru untuk merancang dan menyesuaikan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan GoNoodle. Dengan dukungan yang cukup, guru dapat mengembangkan metode yang inovatif dalam menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan aktivitas yang disediakan oleh GoNoodle, sekaligus memastikan bahwa siswa memahami dan menyerap nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu,

---

penyesuaian dengan kurikulum yang ada harus dilaksanakan secara bertahap dan dengan perhatian penuh terhadap kebutuhan dan konteks yang ada di kelas.

### **Pendekatan Evaluasi yang Berubah**

Dengan diperkenalkannya GoNoodle sebagai platform pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, tantangan dalam pendekatan evaluasi menjadi aspek yang semakin penting untuk diperhatikan. Evaluasi yang dilakukan dalam konteks penggunaan GoNoodle tidak hanya mencakup penilaian hasil akademis yang tradisional, tetapi juga harus mampu mengukur keterampilan sosial dan emosional yang berkembang pada siswa. Rakhmawati et al. (2024) menekankan bahwa untuk memastikan penggunaan GoNoodle dapat dievaluasi secara adil dan efektif, diperlukan strategi evaluasi yang tepat. Guru perlu mengembangkan metode baru yang dapat menilai keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan mereka untuk bekerja sama, berempati, dan mengelola emosi mereka dalam situasi sosial, yang merupakan tujuan utama dari penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran.

Penilaian keterampilan sosial dan emosional ini tentu memerlukan alat ukur yang lebih kompleks daripada hanya mengandalkan ujian atau tes tertulis. Evaluasi yang efektif dalam konteks GoNoodle harus mempertimbangkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi, berkomunikasi, dan menanggapi berbagai situasi sosial yang muncul selama kegiatan di platform tersebut. Oleh karena itu, observasi langsung terhadap interaksi siswa selama aktivitas GoNoodle atau penilaian berbasis proyek yang melibatkan kerjasama dalam kelompok bisa menjadi alternatif yang lebih tepat untuk mengukur keterampilan ini. Misalnya, penilaian yang menilai kemampuan siswa dalam bekerja dalam tim atau kemampuan mereka untuk mengelola konflik sosial akan lebih mencerminkan perkembangan keterampilan sosial mereka daripada sekadar tes pengetahuan akademis.

Pengembangan alat evaluasi yang lebih beragam ini tentu membutuhkan pemahaman dan keterampilan baru bagi para guru. Guru perlu dilatih untuk mengamati dan menilai keterampilan sosial siswa secara sistematis, serta untuk menggunakan berbagai metode evaluasi yang tidak hanya berbasis pada tes tertulis. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah sangat penting untuk mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih efektif, yang memungkinkan penilaian yang holistik terhadap perkembangan siswa. Dengan adanya evaluasi yang lebih tepat dan beragam, penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran dapat dioptimalkan untuk mengembangkan tidak hanya pengetahuan akademis siswa, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka, yang sangat penting dalam pendidikan karakter.

### **Conclusions**

Penggunaan GoNoodle dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Dengan mengintegrasikan aktivitas fisik yang menyenangkan dan konten interaktif, GoNoodle tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan budaya secara teori, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk merasakannya langsung melalui gerakan dan kolaborasi. Ini memungkinkan siswa untuk belajar tentang keberagaman, berempati, dan bekerja sama dalam kelompok yang beragam, membentuk karakter sosial yang lebih baik. Namun, untuk mengoptimalkan manfaat GoNoodle, beberapa tantangan perlu diatasi. Guru membutuhkan pelatihan yang memadai untuk bisa memanfaatkan GoNoodle dengan baik dalam pembelajaran, sementara keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah menjadi hambatan yang perlu diperbaiki. Selain itu, penyesuaian dengan kurikulum yang ada juga diperlukan agar GoNoodle bisa sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dukungan pelatihan, peningkatan infrastruktur, dan adaptasi yang kreatif dari kurikulum akan memastikan bahwa GoNoodle dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

### **Acknowledgments**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada para akademisi, peneliti, serta rekan-rekan yang telah memberikan masukan yang berharga dalam memperkaya analisis dan pembahasan mengenai integrasi Social and Emotional Learning (SEL) melalui GoNoodle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terima kasih juga disampaikan kepada berbagai jurnal ilmiah yang menjadi rujukan utama dalam kajian ini, yang telah memberikan wawasan mendalam tentang pentingnya pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui teknologi.

Penulis juga ingin mengapresiasi dukungan moral dari keluarga, sahabat, serta seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi dan dorongan sepanjang proses penelitian dan penulisan ini. Terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran IPS SD, Dr. Ketut Susiani, M.Pd., dan I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi referensi yang berguna

bagi pemangku kebijakan, akademisi, dan masyarakat luas dalam mendalami dan mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis pada pengembangan karakter sosial dan emosional siswa.

## References

- Ahmad, A., & Amin, R. (2022). Pengaruh Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Dinamika Sosial Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(2). <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i2.1488>
- Al-Wattary, N. (2021). Teachers' Perspectives and Experiences of Social Emotional Learning in a Secondary School in Qatar. *Journal of Education and Practice*. <https://doi.org/10.7176/jep/12-36-01>
- Azharotunnafi. (2020). Penanaman Karakter Berbasis Nilai Keagamaan dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Socius*, 9(2). <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8763>
- Dewi, W., & Parmiti, M. (2022). Dampak Model Two Stay Two Stray terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.43362>
- Fatimah. (2020). Integrasi Nilai-Nilai Sosial Islam ke Dalam Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Mata Pelajaran IPS Kelas VIII. *Jurnal Socius*, 9(1). <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.8020>
- Hamam. (2021). Pengaruh Media Internet Terhadap Minat Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Salafiyah Kota Pekalongan. *Transformasi*, 17(1). <https://doi.org/10.56357/jt.v17i1.240>
- Hidayat, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah*, <https://doi.org/10.31219/osf.io/4qwxu>
- Huda, M., & Abduh, A. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.973>
- Kurniawan, M., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)*, 1(1). <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Malinauskas, R., & Malinauskienė, K. (2021). Training the Social-Emotional Skills of Youth School Students in Physical Education Classes. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.741195>
- Novela et al., "Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar," *Journal of Practice Learning and Educational Development*, (2024), <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Rakhmawati, E., Riniati, W., Badriyah, B., & Irmawati, I. (2024). Implementasi pembelajaran steam pada kelas rendah di sekolah dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 127. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2930>
- Sumardeni, et al. (2023). Pengaruh Task-Based Learning Model terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(1). <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i1.51045>
- Widhanarto, G., Prihatin, T., Haryono, H., & Kusumawardani, S. (2024). Optimalisasi potensi peserta didik: tantangan pendidik indonesia dalam pendidikan berbasis kompetensi. *Pedagogi Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 27-37. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i1.1857>
- Wulandari. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Siswa. *Dinamika Sosial Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3). <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i3.3453>