

Implementasi *Socio Skill Project* dalam Mendorong Pertumbuhan Murid melalui Pembelajaran Mendalam

Dian Hikmah Ismarini ^{1*}

¹. SMA Negeri 1 Yogyakarta, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

*Corresponding author: dianismarini82@guru.sma.belajar.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 21, 2026

Revised July 23, 2026

Accepted July 23, 2026

Available online July 23, 2026

Kata Kunci:

socio skill project, proses mendalam, sosiologi.

Keywords:

socio skill project, deep process, sociology.



This is an open access article under the [CCBY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Balai Tekkomdik DIY, Dinas Dikpora Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

ABSTRAK

Perubahan kebijakan penerimaan murid baru SMA melalui berbagai jalur pada tahun ajaran 2025/2026 membawa dampak terhadap meningkatnya heterogenitas murid di sekolah. Keragaman tersebut terlihat dari perbedaan kemampuan akademik, gaya belajar, minat, dan bakat yang dimiliki murid. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru, khususnya guru Sosiologi, untuk merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh murid secara adil dan bermakna. Untuk menjawab tantangan tersebut, diterapkan *Socio Skill Project*, yaitu model pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan observasi, wawancara, literasi digital, analisis sosial, dan pengembangan kreativitas sesuai passion murid. Pelaksanaan proyek diawali dengan pemetaan potensi murid, dilanjutkan dengan pembelajaran berdiferensiasi, kegiatan observasi lapangan, penyusunan produk berbasis minat, serta refleksi pembelajaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa murid menjadi lebih termotivasi, aktif, kreatif, dan mampu menghubungkan konsep-konsep Sosiologi dengan kehidupan nyata. Selain itu, *Socio Skill Project* juga mendukung penerapan pendekatan *deep learning* yang menekankan aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam dan berkelanjutan.

ABSTRACT

Changes to high school student admission policies for the 2025/2026 academic year have led to increased student heterogeneity. This diversity is evident in the varying academic abilities, learning styles, interests, and talents of the students. Such conditions present a challenge for teachers—particularly Sociology teachers—to design instruction that equitably and meaningfully accommodates the learning needs of all students. To address this challenge, the "Socio Skill Project" was implemented; this is a project-based learning model that integrates observation, interviews, digital literacy, social analysis, and creativity development aligned with students' passions. The project begins with mapping student potential, followed by differentiated instruction, field observations, the creation of interest-based products, and learning reflection. Implementation results indicate that students became more motivated, active, and creative, and were better able to connect sociological concepts to real-life situations. Furthermore, the Socio Skill Project supports a "deep learning" approach—emphasizing *mindful*, *meaningful*, and *joyful learning*—thereby fostering a more profound and sustainable educational experience.

1. Pendahuluan

Kebijakan seleksi penerimaan murid baru tingkat SMA pada tahun ajaran 2025/2026 yang mewadahi berbagai jalur diprediksikan akan mengubah kondisi pendidikan di Indonesia. Berbagai aspek yang diperhatikan dalam seleksi penerimaan murid baru meliputi pemerataan akses, peningkatan peluang dan motivasi murid, peluang yang lebih adil dan pengurangan praktik kecurangan. Sistem jalur dan petunjuk teknis yang ditentukan diharapkan mampu memenuhi berbagai aspek tersebut secara adil dan merata. Namun di sisi lain, sejak diterapkannya kebijakan berbagai jalur dalam seleksi penerimaan murid baru secara tidak langsung berdampak pada berbagai kondisi di sekolah mencakup kebijakan sekolah, guru, sistem dan model pembelajaran serta kondisi murid itu sendiri. Salah satu hal yang nampak sederhana namun sesungguhnya

sangat signifikan berpengaruh terhadap keseluruhan aspek pendidikan adalah munculnya keberagaman murid dari berbagai latar belakang. Munculnya keberagaman atau heterogenitas murid mendorong sekolah untuk dapat melakukan penyesuaian terhadap perubahan kondisi. Salah satu keragaman murid yang muncul adalah kemampuan akademik sehingga menjadi tantangan bagi guru untuk mencari strategi mengajar yang sesuai.

Heterogenitas murid terlihat dari peta asesmen mulai dari jalur pendaftar sampai pada gaya belajar murid. "Zonasi menyebabkan keragaman kemampuan dan kompetensi di antara murid dalam satu kelas. Sebelumnya, sekolah unggul menerima murid dengan latar belakang akademik yang seragam, yang memudahkan guru dalam proses pengajaran. Kini para guru dihadapkan pada tantangan baru, yakni menangani murid dengan kemampuan yang sangat bervariasi. Perbedaan ini membuat guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam dan fleksibel agar dapat mengakomodasi kebutuhan masing-masing murid." (Solikha & Hadi Mustofa, 2025). Konsekuensi dari heterogenitas tersebut tidak dapat dipungkiri akan melahirkan kesenjangan kelas antara yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan yang rendah.

SMA Negeri 1 Yogyakarta yang selama ini mendapat predikat dari masyarakat sebagai sekolah favorit pun mengalami pergeseran *input* murid, sejak diterapkannya sistem seleksi penerimaan murid baru dari berbagai jalur. Murid yang memiliki keunggulan secara akademik di atas rata-rata akan dikategorikan pada kelas-kelas khusus, pun tidak terkecuali yang memiliki potensi, bakat dan minat lainnya. Pada intinya keseluruhan karakteristik murid beserta potensi, minat dan bakatnya haruslah difasilitasi dan dilayani sebagaimana mestinya. Oleh karenanya, kebijakan sekolah guna mengakomodir situasi tersebut adalah dengan diselenggarakannya rombel kelas khusus yaitu Kelas Cambridge untuk memfasilitasi kebutuhan belajar murid dengan kurikulum ganda, Kelas Olimpiade untuk memfasilitasi kebutuhan murid yang memiliki kompetensi di bidang olimpiade dan Kelas Riset untuk memfasilitasi kebutuhan murid di bidang penelitian.

Selain kelas khusus, rombel di SMA Negeri 1 Yogyakarta juga memfasilitasi Kelas Reguler dan kesemuanya mendapatkan mata pelajaran Sosiologi. Selain memiliki karakteristik rumpun ilmu sosial yang mementingkan tentang masyarakat, Sosiologi juga menjadi salah satu mata pelajaran pilihan Tes Kemampuan Akademik (TKA) dan pendukung jurusan di Perguruan Tinggi khususnya rumpun sosial humaniora. TKA menekankan pada penguasaan konsep dan penalaran dalam mata pelajaran tertentu sesuai dengan jurusan yang dituju, baik saintek maupun soshum. Sosiologi, sebagai bagian dari rumpun ilmu sosial, tidak langsung diujikan dalam TKA Saintek, namun relevansi dan manfaatnya melampaui batas-batas disipliner tersebut. Pendekatan sosiologis mampu mengasah kemampuan berpikir logis, kritis, serta memperluas wawasan siswa dalam memahami fenomena sosial yang akan diterapkan sepanjang kehidupan. Sosiologi memiliki peran penting dalam mengukur pemahaman dan kemampuan akademik calon mahasiswa yang ingin masuk ke jurusan-jurusan sosial seperti Sosiologi, Ilmu Komunikasi, Psikologi, Antropologi, Ilmu Politik, Ilmu Administrasi, Ilmu Kesejahteraan Sosial, Hubungan Internasional, Hukum, Manajemen Kebijakan Publik. Selain itu Sosiologi juga memiliki peran sebagai bekal untuk murid dalam bersosialisasi dan berkontribusi di kehidupan nyata yang dibutuhkan sepanjang hayat (*long life education*).

2. Metode Penelitian

Artikel ini merupakan laporan praktik baik (*best practice*) yang mendeskripsikan implementasi *Socio Skill Project* dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemetaan awal murid untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan akademik, gaya belajar, karakteristik kepribadian, serta minat dan bakat yang dimiliki masing-masing murid. Pemetaan dilakukan menggunakan Google Form dan aplikasi Aku Pintar sehingga guru memperoleh data yang cukup lengkap mengenai kebutuhan belajar murid.

Hasil pemetaan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Guru memberikan pengalaman belajar yang berbeda sesuai karakteristik murid. Murid dengan kecenderungan gaya belajar auditori memperoleh materi berbasis audio, sementara murid yang memiliki kecenderungan kinestetik diberi kesempatan

melakukan kegiatan observasi lapangan. Murid yang lebih menyukai kegiatan membaca diberikan sumber belajar berupa jurnal dan bahan literasi lainnya.

Selanjutnya murid melakukan observasi terhadap kelompok sosial yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Setelah menentukan objek pengamatan, mereka melakukan wawancara dengan narasumber yang relevan untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai karakteristik dan aktivitas kelompok sosial tersebut. Untuk memperkaya data yang diperoleh, murid juga melakukan literasi digital melalui berbagai sumber informasi yang tersedia di internet.

Berdasarkan data yang terkumpul, murid menyusun proyek sesuai dengan passion dan keterampilan yang mereka miliki. Produk yang dihasilkan tidak dibatasi dalam satu bentuk tertentu, melainkan disesuaikan dengan minat murid, seperti lagu, vlog, artikel, infografis, scrapbook, permainan edukatif, maupun karya kreatif lainnya. Pada tahap akhir, murid melakukan refleksi pembelajaran menggunakan post-it card yang berisi pengalaman, pelajaran, dan kesan yang diperoleh selama mengikuti *Socio Skill Project*.

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi *Socio Skill Project* yang merupakan paket pembelajaran komprehensif, berisi pengembangan potensi murid dalam hal observasi, interview, analisis dan kreatifitas yang dikemas dengan bentuk variasi model penugasan yang berbasis passion murid. Penerapannya sebagai berikut.

Pemetaan awal murid

Salah satu *treatment* awal yang dilakukan adalah melakukan pemetaan potensi, bakat dan minat murid. Proses pemetaan dilakukan guna mengetahui kebutuhan belajar murid, perkembangan dan pencapaian hasil belajar. Hasil dari asesmen ini dikumpulkan dan diolah sehingga menjadi data yang berisi informasi tentang potensi dan posisi akademik masing-masing murid. Dengan adanya peta awal ini lebih memudahkan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan murid dalam pembelajaran. Tidak hanya tingkat akademik murid saja yang dipetakan, namun juga potensi dan bakat lain yang dimiliki. Proses pemetaan dilakukan menggunakan *Google Form* yang diisi oleh murid berisi pertanyaan-pertanyaan seputar pemahaman awal materi dan ditambahkan dengan pola gaya belajar serta passion yang diminati murid. Dengan mengeksplorasi pemahaman murid, secara tidak langsung akan menstimulasi kepekaan terhadap materi Sosiologi yang akan dipelajari. Selain itu, guru juga jadi mengetahui minat serta potensi murid selain dilihat dari sisi akademiknya. Dilanjutkan dengan pengisian aplikasi akupintar.id guna mendapatkan data tentang karakter kepribadian, gaya belajar dan passion/skill murid.

Pembelajaran berdiferensiasi

Berdasarkan hasil pemetaan murid yang mencakup gaya belajar, karakteristik dan kepribadian digunakan sebagai dasar penentuan pembelajaran berdiferensiasi di masing-masing kelas. Bagi murid yang lebih dominan gaya belajar auditori maka akan mendapatkan media audio berisi materi tertentu. Sedangkan murid yang memiliki karakter kinestetik diberikan *challenge* untuk *outing class*. Gaya belajar murid tenang dan cenderung membutuhkan keseriusan maka diberikan jurnal untuk dicermati. Dengan melihat karakter, gaya belajar dan potensi/skill murid guru memberikan kebebasan dalam membuat penugasan mandiri yaitu berupa proyek. Landasan yang ditekankan guru dalam mengerjakan *Socio Skill Project* ini adalah menjadi diri sendiri, menggali ide-ide dari murid secara maksimal dan menuangkan dalam bentuk produk yang menggambarkan dirinya sebagai hasil akhir. *Socio Skill Project* mewadahi keinginan dan potensi murid dengan berbagai variasi keahlian, guru menekankan bahwa proyek ini benar-benar berbasis *skill* murid. Selain itu *Socio Skill Project* dikemas melalui pendekatan deep learning meliputi *mindfull*, *meaningfull* dan *joyfull*.

Observasi dan wawancara

Dalam mencari ide, murid dipersilakan oleh guru untuk melakukan observasi di lingkungan sekitar sekolah. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan tema materi yang dibahas yaitu kelompok sosial. Berdasarkan hasil pengamatan, murid diminta untuk menentukan nara sumber

yang dapat digali informasi seputar profil kelompok sosial yang diikuti. Penentuan narasumber ini melibatkan guru antar mata pelajaran guna membimbing atau bahkan menjadi nara sumber. Data dasar tersebut digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan idenya.

Produk proyek

Murid dipersilakan melakukan literasi digital guna memperkaya dan mengembangkan bentuk kelompok sosial yang akan dianalisis. Data hasil pemetaan murid meliputi karakter kepribadian, gaya belajar dan passion/skill murid digunakan sebagai dasar pembagian proyek. Proyek ditentukan sesuai materi yang sedang dibahas dengan konsep mindmap seperti penentuan teori sosiologi yang digunakan untuk identifikasi faktor penyebab dan analisis dampak. Proses ini diimplementasikan berdasarkan gaya belajar murid menekankan *meaningfull* dalam pembelajaran. Hasil mapping kemudian dituangkan sesuai dengan passion/skill murid menjadi sebuah produk karya misalnya murid yang gemar bernyanyi dapat menuangkan ke dalam sebuah lagu, atau gemar nge-vlog dibebaskan untuk menuangkan ke dalam sebuah vlog, pun dengan produk karya lainnya. Implementasi proses ini sesuai dengan pendekatan *joyfull* karena murid tidak lagi diinstruksikan menjadi orang lain namun sepenuh hati mereka kerjakan sesuai dengan passion dirinya sendiri. Produk karya yang telah dihasilkan akan dipamerkan melalui metode presentasi berbasis rumpun produk, misalnya rumpun *oral presentation*, jurnalistik, *craft*, vlog, seni budaya, dan sebagainya. Dengan menampilkan hasil karya murid maka pembelajaran bernuansa *joyfull* akan tercipta dalam kelas melalui variasi karya yang berganti.

Refleksi dilakukan menggunakan *post-it card* berisi tentang *lesson learned*. Murid diminta menuliskan refleksi hal baik yang didapatkan dari *Socio Skill Project* ke dalam *post-it card* dan menempelkannya ke dalam tabel emoticon sedih, flat, dan senang yang telah disiapkan guru di papan tulis.

Korelasi dengan Pendekatan Deep Learning

Pendekatan *deep learning* dalam konteks kurikulum tidak hanya merujuk pada cara belajar yang mendalam, tetapi juga mencakup desain kurikulum yang berorientasi pada pengembangan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan transfer pengetahuan ke konteks kehidupan nyata. Dalam hal ini, *Socio Skill Project* merupakan aplikasi dari pendekatan *deep learning* menekankan pada pengembangan kesadaran berpikir tingkat tinggi dan kemampuan belajar sepanjang hayat dalam proses pembelajaran (Fullan et al., 2018). Pelaksanaan *Socio Skill Project* secara empiris telah mendukung penerapan kurikulum tersebut. Kebebasan yang diberikan kepada siswa memungkinkan terjadinya: 1) Pembelajaran reflektif dan bermakna, karena siswa memahami alasan di balik setiap aktivitas sosial yang mereka lakukan. 2) Kolaborasi dan komunikasi efektif, melalui kerja kelompok dan interaksi sosial. 3) Kreativitas dan berpikir kritis, ketika siswa merancang solusi sosial berdasarkan isu yang mereka pilih. 4) Pembentukan karakter dan empati sosial, sesuai dengan tujuan *Socio Skill Project* yang menanamkan nilai tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan sosial.

Dengan demikian, proyek ini bukan hanya menumbuhkan minat dan kesenangan belajar, tetapi juga mengimplementasikan prinsip kurikulum *deep learning* yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional murid. Pendekatan ini juga konsisten dengan prinsip *student-centered learning* yang mengedepankan otonomi murid dalam menentukan cara belajar dan mengonstruksi pemahamannya sendiri (Domingo, 2025). Melalui *Socio Skill Project*, murid diberi ruang untuk bereksperimen, berkolaborasi, dan merefleksikan hasil kerja mereka secara mandiri.

Konsekuensi paket pembelajaran yang komprehensif adalah membutuhkan waktu yang tidak cepat sehingga harus pandai dalam mengalokasikan waktu dalam setiap pertemuan untuk menerapkan langkah demi langkah *Socio Skill Project* tersebut. Di satu sisi, guru wajib menentukan tenggat waktu pengumpulan produk murid dan di sisi yang lain guru perlu juga memperhatikan jenis produk yang sesuai dengan passion murid dapat dijangkau sesuai dengan durasi waktu yang ditentukan. Dalam hal ini, proses pembimbingan dan konsultasi dalam tahap pengerjaan menjadi penting guna memantau perkembangan produk murid. Bagi murid, *Socio Skill Project* dapat dijadikan sebagai alat untuk berlatih manajemen waktu dan karya sehingga dapat sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.

4. Simpulan dan Saran

Dengan mempraktikkan urutan *Socio Skill Project*, murid terlihat lebih termotivasi dalam mengerjakan tugas yang biasanya homogen. Murid dapat menuangkan ide dan gagasan analisa dalam berkarya secara bebas terarah sehingga tugas tidak lagi menjadi momok atau beban yang berat bagi murid. Namun, tugas menjadi lebih menarik dan minat dalam mengerjakan lebih tinggi karena sesuai dengan *passion/skill* masing-masing murid. Hal tersebut diperkuat dengan hasil refleksi dari murid-murid selama mengerjakan *Socio Skill Project* berikut. Berdasarkan hasil refleksi murid setelah mengerjakan *Socio Skill Project*, bahwa pemberian kebebasan dalam mengerjakan proyek mendorong motivasi intrinsik dan kepuasan belajar murid. Kebebasan tersebut tidak hanya memberikan ruang untuk berkreasi, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan, serta kepercayaan diri. Keterlibatan aktif murid dalam menentukan arah dan bentuk tugas menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara partisipatif dan reflektif.

Socio Skill Project berperan sebagai wadah bagi murid untuk menginternalisasi nilai-nilai sosial, berpikir kritis, dan menghubungkan pengetahuan dengan konteks nyata kehidupan. Selain mengerjakan tugas dengan penuh semangat, hasil karya dari *Socio Skill Project* yang bervariasi memperkaya produk murid. Guru pun semakin antusias dalam mengoreksi tugas murid sehingga dinamika pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil karya murid tersebut kemudian digunakan sebagai media pembelajaran variatif yang dipajang di laboratorium IPS. Dengan demikian, proyek ini bukan hanya menumbuhkan minat dan kesenangan belajar, tetapi juga mengimplementasikan prinsip kurikulum *deep learning* yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional murid.

Walaupun hasil refleksi menunjukkan dominasi respon positif, keberadaan 1,3% murid yang menunjukkan adanya kebutuhan akan bimbingan dan struktur pembelajaran yang lebih jelas. Dalam pendekatan kurikulum *deep learning*, guru berperan penting dalam memberikan dukungan awal yang membantu siswa mengembangkan kemandirian berpikir tanpa kehilangan arah pembelajaran. Artinya, kebebasan dalam proyek harus diseimbangkan dengan kerangka pembelajaran yang sistematis, agar semua murid dapat mencapai pemahaman mendalam, bukan sekadar menyelesaikan tugas secara prosedural. Pelaksanaan *Socio Skill Project* menunjukkan bahwa kebebasan dalam pembelajaran dapat mendorong keterlibatan, kemandirian, dan kepuasan siswa. Dari perspektif kurikulum *deep learning*, proyek ini berhasil memfasilitasi proses belajar yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Hasil ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran yang menyeimbangkan antara kebebasan kreatif dan struktur kurikulum yang mendalam dan reflektif.

Daftar Pustaka

- Domingo, L. M. S. (2025). Student-Centered Assessment Repertoire for Modular Instruction. *Creative Education*, 16(07), 993–1003. <https://doi.org/10.4236/ce.2025.167062>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Engage the World Change the World*. SAGE Publications Ltd., 1–313.
- Solikha, N. I., & Hadi Mustofa, R. (2025). Implikasi dan Strategi Sekolah Unggulan terhadap Sistem Zonasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org551>