

# EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Mujinem & Sekar Purbarini Kawuryan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: mujinem\_uny@yahoo.com

## Abstrak

Penelitian bertujuan menguji keefektifan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan nilai dan hasil belajar keterampilan yang terintegrasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimental dengan one group pre test-post design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi metode permainan dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan cara bermain TTS, *picture and picture*, *wordsquare*, dan *scramble*, (2) hasil belajar pendidikan nilai (kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah) dengan menggunakan metode permainan untuk kategori sedang 4 orang (13,7%), tinggi 21 orang (73%), dan sangat tinggi 3 orang (10,2%), (2) hasil belajar keterampilan sosial kelompok (tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi) dengan menggunakan metode permainan dengan kategori tinggi sebanyak 15 orang (53,6%) dan sangat tinggi 13 orang (43%).

**Kata kunci:** *metode permainan, pendidikan nilai, keterampilan*

## Abstract

*This research aims to experiment the effectiveness of games in improving the learning achievement of values and skills education which are integrated into social science (Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS) subject. This research used pre-experimental method with one group pre test-post design. The findings show that: (1) the implementation of games method in learning IPS was done by playing crossword puzzle, picture and picture, wordsquare, and scramble; (2) the learning result of values education (honestly, patient, and religiosity) by using the games method are: for the moderate category, there are four students (13,7%), 21 students (73%) for the high category, and three students for the very high one (10,2%); (2) the learning result of social skills (responsibility, cooperation, and tolerance) by using the games method are: for the high category there are 15 students (53,6%) and 13 students (43%) for the very high category.*

**Key words:** *games method, values education, skills*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS pada jenjang SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki: (1) kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4)

kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Berdasarkan rumusan tujuan tersebut, hasil belajar IPS yang diharapkan adalah melahirkan warga negara yang baik, demokratis, kreatif, kritis, rasa ingin tahu, mampu berkomunikasi secara produktif di masyarakat, jujur, kasih sayang, ber-

tanggung jawab, memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan sosial, toleransi, saling menghargai, santun, saling menghormati, kemandirian, dan kebersamaan (Sardiman AM, 2006:6). Dengan memperhatikan tujuan dan hasil belajar tersebut, IPS adalah mata pelajaran yang sarat dengan pendidikan nilai atau pendidikan karakter. Pembelajaran IPS senantiasa memiliki posisi dan peran yang sangat strategis dalam pendidikan nilai. Pembelajaran IPS harus mengintegrasikan nilai-nilai untuk mengembangkan karakter warga negara yang baik.

Pendidikan karakter bagi peserta didik, akhir-akhir ini mendapat perhatian khusus dari Kementerian Pendidikan Nasional dan jajarannya, serta ahli-ahli kependidikan, dan sampai pada kesimpulan bahwa pendidikan karakter peserta didik perlu ditingkatkan. Hal tersebut disebabkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional hasilnya belum seperti yang diharapkan.

Era globalisasi semakin menuntut bangsa Indonesia untuk mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai secara kuantitas, terlebih lagi kualitasnya. SDM yang dimiliki Indonesia harus mampu berkompetisi dengan negara berkembang yang lain, bahkan dengan negara maju sekalipun. Selain SDM yang demikian, hal penting yang harus ditekankan, yaitu SDM yang beretika, bermoral, sopan santun, dan mampu berinteraksi dengan masyarakat secara baik, dengan tetap memegang teguh kepribadian bangsa. Dengan kata lain, bangsa Indonesia menginginkan terbentuknya generasi penerus bangsa yang berkarakter dan berkualitas akhlakunya sekaligus cerdas intelektualnya. Banyak contoh peserta didik yang cerdas secara kognitif, tetapi kualitas akhlakunya kurang baik.

Penelitian Zuchdi dkk (2010) menyimpulkan bahwa model pendidikan karakter

yang efektif adalah yang menggunakan pendekatan komprehensif, yang meliputi isi, metode, proses pendidikannya baik di dalam atau di luar kelas, dan keterlaksanaannya melalui kehidupan dalam masyarakat. Penelitian ini mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS.

Uji coba model tersebut telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian Umi Faizah (2009) di MIN Tempel dan Zidniyati (2009) di MI Alhuda Karangnongko Sleman telah menguji model ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan terbukti efektif. Begitu juga dengan hasil penelitian Anasufi Banawi (2009) di SD Muhammadiyah Demangan pada bidang studi IPA dan Baharudin (2009) di SD Negeri Tukangan pada bidang studi IPS. Berdasarkan kesimpulan tersebut disarankan perlu dilanjutkan penelitian uji model dengan subjek uji yang lebih luas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menguji keefektifan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan nilai dan keterampilan sosial yang terintegrasi dalam pembelajaran IPS. Sesuai dengan saran yang diajukan peneliti sebelumnya, subjek uji yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa di sekolah dasar yang berada di wilayah Kota Yogyakarta, yaitu SD Negeri Demangan.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Jenis-jenis permainan yang menjadi fokus penelitian ini yaitu teka-teki silang (TTS), *picture and picture*, *word square*, dan *scramble*.

Kuswanto (2008:39) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS melalui permainan berupa TTS, peserta didik diberi keleluasaan untuk mengekspresikan

diri pada kelompok yang dibentuk dalam bermain TTS. Pertanyaan TTS berupa pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dalam bentuk kelompok dengan dibantu berbagai sumber belajar, seperti kamus dan ensiklopedi. *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis (<http://blog.tp.ac.id>). Model pembelajaran *word square* memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Instrumen utama metode ini adalah lembar kegiatan atau kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan. Sementara itu, model pembelajaran *scramble* hampir sama dengan model pembelajaran *word square*. Perbedaannya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar.

Pendidikan nilai merupakan proses bimbingan melalui suri tauladan pendidikan yang berorientasikan pada penanaman nilai-nilai kehidupan yang didalamnya mencakup nilai-nilai agama, budaya, etika, dan estetika menuju pembentukan peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang utuh, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Pendidikan nilai adalah pengajaran atau bimbingan kepada siswa agar menyadari nilai kebenaran, kebaikan, dan keindahan melalui proses pertimbangan nilai yang tepat dan pembiasaan bertindak yang konsisten.

Banyak nilai yang dapat dan harus dibangun di sekolah, karena sekolah merupakan lahan yang subur untuk menyemaikan dan menanam benih-benih nilai tersebut. Pemerintah yang dalam

hal ini Pusat Kurikulum (2011: 10) telah merumuskan materi pendidikan karakter yang mencakup 18 aspek, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Secara spesifik, keterampilan sosial anak adalah cara anak melakukan interaksi, baik dalam bertingkah laku maupun berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial jika ditinjau dari konteks anak sebagai siswa di sekolah, adalah kemampuan siswa untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima oleh masyarakat.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar, keterampilan sosial merupakan satu keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar, mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan tepat dan baik. Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang perlu dimiliki individu termasuk anak-anak karena keterampilan sosial menjadi dasar dari kebutuhan anak untuk melakukan hubungan dengan orang lain, selain kebutuhan akan nutrisi dan kenyamanan fisik.

Seorang anak dianggap memiliki keterampilan sosial apabila mampu terlibat dalam interaksi sosial dengan anak-anak lain, menggunakan kontak mata ketika berbicara dengan orang lain, mampu mengawali dan mempertahankan pembicaraan, mampu memahami humor, sarkasme (sindiran) atau ejekan, dan kesadaran akan perlunya mengatur nada dan volume suara yang tepat.

Hogan & Lock (Whitacker & McKinney, 2010:57) mengklasifikasi keterampilan

sosial menjadi tujuh kategori, yaitu *sensitivity to others* (kepekaan terhadap kebutuhan orang lain), *needs, flexibility* (keluwesan), *perceptiveness* (pengertian), *instilling trust in others* (memberikan kepercayaan kepada orang lain), *consistency across interactions* (konsisten dalam interaksi), *being accountable* (bertanggung jawab), and *effective communication* (komunikasi efektif).

Empat kategori keterampilan sosial menurut Stephen (Cartledge & Milburn, 1986:355-359), adalah *environmental behavior* (perilaku terhadap lingkungan), *interpersonal behavior* (perilaku interpersonal), *self-related behavior* (perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri), *task-related behavior* (perilaku yang berhubungan dengan tugas).

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan *pre eksperimental* dengan “*One Group Pretest-Posttest Control Design*”. Secara konseptual penelitian ini menempatkan metode permainan sebagai variabel bebas (X). Sementara variabel terikat (Y1) adalah hasil belajar pendidikan nilai yang meliputi tiga hal, yaitu ketaatan beribadah, kejujuran, dan kepedulian dan Y2 adalah hasil belajar keterampilan sosial meliputi tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi. Responden penelitian adalah siswa kelas IVB SD Negeri Demangan Yogyakarta.

Data mengenai pemahaman dan sikap terhadap nilai-nilai kejujuran, kepedulian, dan ketaatan beribadah dikumpulkan dengan angket. Begitu juga dengan data mengenai keterampilan sosial siswa yang meliputi tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi juga dikumpulkan dengan angket. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data hasil angket disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, diagram, dan grafik sehingga mudah dipahami. Instrumen angket yang telah diisi selanjutnya dicari skor keseluruhan responden dalam satu kelas dan simpanan bakunya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Metode Permainan

Pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Demangan dijadwalkan setiap hari Senin pukul 10.25-11.35 dan Selasa pukul 7.00-8.10. sekolah ini masih menerapkan guru kelas sehingga wali kelasnya mengajar semua mata pelajaran. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan dilakukan sebanyak 4 kali *treatment*. Metode permainan dalam penelitian ini difokuskan pada empat bentuk permainan, yaitu teka-teki silang, *picture and picture*, *wordsquare*, dan *scramble*. Sementara itu, kompetensi dasar yang diteliti ada 2, yaitu (1) mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya dan (2) menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat. Untuk kompetensi dasar yang pertama, ada 3 materi pokok yang diteliti yaitu Gejala Alam dijelaskan dengan permainan teka-teki silang, Perilaku Masyarakat dan Peristiwa Alam dijelaskan dengan permainan *picture and picture*, Hubungan Kenampakan Alam dengan Keragaman Sosial Budaya dijelaskan dengan permainan *wordsquare*, sedangkan kompetensi dasar kedua materi pokoknya adalah Macam-macam Sumber Daya Alam dijelaskan dengan permainan *scramble*.

Untuk permainan **teka-teki silang**, guru mulai menjelaskan materi tentang Gejala Alam dengan menunjukkan gambar-gambar bencana alam gempa bumi di Bantul pada tahun 2006 dan Gunung Merapi yang meletus dahsyat pada tahun 2010. Beberapa gambar tentang akibat dari 2 gejala alam tersebut, seperti gambar korbannya dan kerusakan yang ditimbulkannya juga ditunjukkan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan kepedulian siswa pada lingkungan alam dan lingkungan sosial di sekitarnya. Sete-

lah materi selesai dibahas, siswa kemudian dikelompokkan untuk mengerjakan LKS yang berbentuk teka-teki silang. Guru memberikan waktu 10 menit kepada semua kelompok untuk mengisi kotak-kotak dalam TTS tersebut dengan menjawab 15 pertanyaannya. Siswa merasa sangat senang karena mengisi TTS ini merupakan hal baru bagi mereka. Selanjutnya, wakil dari masing-masing kelompok diberikan kesempatan oleh guru untuk mengisikan hasil diskusi mereka ke dalam TTS yang sudah disiapkan peneliti menggunakan kertas manila yang ditempel di papan tulis. Siswa terlihat antusias mencermati huruf-huruf yang dituliskan dalam kotak-kotak TTS di papan tulis.

Untuk permainan *picture and picture*, materi pokoknya yaitu Perilaku Masyarakat dan Peristiwa Alam. Pada pembelajaran kali ini, materi yang disajikan guru sebagai pengantar yaitu tentang akibat perilaku manusia yang bisa menyebabkan terjadinya bencana alam. Setelah itu, siswa kemudian dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan satu amplop yang berisi beberapa gambar. Kelompok 1 dan 2 mendapatkan gambar dengan topik tanah longsor, kelompok 3 dan 4 mendapatkan gambar dengan topik banjir, dan kelompok 5 dan 6 mendapatkan gambar dengan topik krisis air bersih. Tugas yang harus dilakukan masing-masing kelompok adalah menyusun beberapa gambar yang ada di dalam amplop tersebut menjadi urutan yang logis. Gambar-gambar tersebut ditempelkan pada kertas kerja yang sudah disediakan. Siswa kemudian menuliskan alasan logis dari urutan gambar yang sudah disusun. Guru memberikan waktu 20 menit kepada semua kelompok untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Selanjutnya, wakil dari masing-masing kelompok diberikan kesempatan oleh guru untuk menampilkan hasil diskusi mereka di depan kelas dan menunjukkan gambar yang sudah disusun. Berdasarkan pe-

nampilan masing-masing kelompok, ada satu kelompok yang mendapatkan topik tanah longsor masih kurang tepat dalam menyusun urutan gambar. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Guru kemudian memberikan umpan balik dan meluruskan hasil karya siswa tersebut.

Untuk permainan *wordsquare*, materi pokoknya adalah Hubungan Kenampakan Alam dengan Keragaman Sosial Budaya. Di awal pembelajaran, siswa bertanya jawab dengan guru tentang kenampakan alam yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Guru kemudian mengajak siswa untuk mengaitkan kenampakan alam tersebut dengan keragaman sosial budaya masyarakat. Setelah itu, siswa kemudian dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar kerja berbentuk *wordsquare*. Lembar kerja ini berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan. Siswa dilatih untuk memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Cara kerjanya hampir sama dengan mengisi teka-teki silang. Perbedaannya, jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Siswa mencari jawaban dalam kotak dengan cara mengarsir huruf sehingga membentuk kata.

*Treatment* (perlakuan) terakhir pembelajaran IPS diberikan pada tanggal 23 Oktober 2012 dengan materi pokok Macam-macam Sumber Daya Alam. Guru kemudian mengkondisikan siswa untuk mulai membahas materi dengan bertanya mengenai apa saja yang mereka temui ketika berjalan di pematang sawah. Siswa memperhatikan materi yang disajikan

guru tentang keberadaan sumber daya alam yang diciptakan Tuhan di sekitar kita. Setelah itu, siswa kemudian dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar kerja berbentuk *scramble*. LKS *scramble* hampir sama dengan *wordsquare* bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak, tetapi dituliskan dengan cara susunan hurufnya diacak. Siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar. Setelah waktu yang disediakan habis, siswa bersama guru mencocokkan hasil jawaban mereka. Selanjutnya, guru mereview ulang materi yang sudah dipelajari dan memberikan kesempatan

kepada siswa yang masih belum jelas untuk bertanya. Di akhir pembelajaran, guru membagikan angket pendidikan nilai dan keterampilan sosial sebagai postes untuk diisi oleh siswa .

### Hasil Belajar Pendidikan Nilai

Hasil analisis statistik deskriptif untuk pretes kejujuran menunjukkan skor rerata 22,31, standar deviasi 8,50, skor terendah 18, skor tertinggi 30, dan median 25.

Nilai pretes hasil belajar pendidikan nilai untuk aspek kejujuran dengan kategori tinggi sebanyak 11 siswa (37,9%), sedang 13 siswa (44,6%), dan rendah 2 siswa (6,9%). Sementara itu hasil analisis statistik deskriptif untuk postes kejujuran menun-

Tabel 1. Kategori Nilai Pretes Kejujuran

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 35,06$	Sangat tinggi	0	0
2	$26,56 < X \leq 35,06$	Tinggi	11	37,9
3	$18,06 < X \leq 26,56$	Sedang	13	44,6
4	$9,55 < X \leq 18,06$	Rendah	2	6,9
5	$X \leq 9,55$	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>26</b>	<b>89,4</b>

Tabel 2. Kategori Nilai Pretes Tanggung Jawab

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 50,76$	Sangat tinggi	0	0
2	$38,76 < X \leq 50,76$	Tinggi	8	27,4
3	$26,76 < X \leq 38,76$	Sedang	17	58,4
4	$14,75 < X \leq 26,76$	Rendah	1	3,4
5	$X \leq 14,74$	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>26</b>	<b>89,2</b>

Tabel 3. Kategori Nilai Postes Tanggung Jawab

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 50,96$	Sangat tinggi	0	0
2	$42,68 < X \leq 50,96$	Tinggi	8	27,4
3	$34,41 < X \leq 42,68$	Sedang	19	65,4
4	$26,13 < X \leq 34,41$	Rendah	1	3,4
5	$X \leq 26,13$	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>28</b>	<b>96,2</b>

jukkan skor rerata 27,48, standar deviasi 6,41, skor terendah 21, skor tertinggi 32, dan median 28. (Tabel 1)

#### Hasil Belajar Keterampilan Sosial

Analisis statistik deskriptif pretes tanggung jawab menunjukkan skor rerata 32,76, standar deviasi 12, skor terendah 30, skor tertinggi 45 dan median 36.

Nilai pretes hasil belajar keterampilan sosial untuk aspek tanggung jawab dengan kategori tinggi sebanyak 8 siswa (27,4%),

sedang 17 siswa (58,4%), dan rendah 1 siswa (3,4%). Pada saat dilakukan pretes, ada tiga orang siswa yang tidak masuk sekolah. Sementara itu, hasil analisis statistik deskriptif postes tanggung jawab menunjukkan skor rerata 38,5, standar deviasi 8,27, skor terendah 32, skor tertinggi 47, dan median 39. (Tabel 2)

Nilai postes hasil belajar keterampilan sosial untuk aspek tanggung jawab dengan kategori tinggi sebanyak 8 siswa (27,4%), sedang 19 siswa (65,4%), dan rendah 1

Tabel 4. Peningkatan Skor Rerata Hasil Belajar Pendidikan Nilai

Peningkatan Aspek Pendidikan Nilai	Rerata
Skor pretes kejujuran	22,31
Skor postes kejujuran	27,48
<b>Peningkatan</b>	<b>5,17</b>
Skor pretes kepedulian	11,69
Skor postes kepedulian	14,24
<b>Peningkatan</b>	<b>2,55</b>
Skor pretes ketaatan beribadah	13,79
Skor postes ketaatan beribadah	16,83
<b>Peningkatan</b>	<b>3,04</b>
Jumlah skor pretes pendidikan nilai	53,31
Jumlah skor postes pendidikan nilai	60,50
<b>Peningkatan</b>	<b>7,19</b>

Tabel 5. Peningkatan Skor Rerata Hasil Belajar Keterampilan Sosial

Peningkatan Aspek Keterampilan Sosial	Rerata
Skor pretes tanggung jawab	32,76
Skor postes tanggung jawab	38,55
<b>Peningkatan</b>	<b>5,79</b>
Skor pretes kerjasama	13,86
Skor postes kerjasama	18,21
<b>Peningkatan</b>	<b>4,35</b>
Skor pretes toleransi	19,38
Skor postes toleransi	20,59
<b>Peningkatan</b>	<b>1,21</b>
Jumlah skor pretes keterampilan sosial	71,38
Jumlah skor postes keterampilan sosial	80,14
<b>Peningkatan</b>	<b>8,76</b>

siswa (3,4%). Pada saat dilakukan postes, ada satu orang siswa yang tidak masuk sekolah. Hasil analisis statistik deskriptif pretes kerjasama menunjukkan skor rerata 13,86, standar deviasi 5,26, skor terendah 10, skor tertinggi 21 dan median 15. (Tabel 3)

Tabel 4 menunjukkan terjadi peningkatan skor masing-masing aspek pendidikan nilai. Karakter kejujuran meningkat sebanyak 5,17, kepedulian sebanyak 2,55, dan ketaatan beribadah sebanyak 3,04. Skor keseluruhan aspek pendidikan nilai juga meningkat sebanyak 7,19.

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor untuk masing-masing aspek keterampilan sosial. Untuk aspek tanggung jawab meningkat sebanyak 5,79, kerjasama sebanyak 4,35, dan toleransi sebanyak 1,21. Sementara itu, skor keseluruhan aspek pendidikan nilai juga meningkat sebanyak 8,76.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode permainan untuk meningkatkan karakter (kejujuran, kepedulian, dan ketaatan beribadah) dan keterampilan sosial (tanggung jawab, kerjasama, dan toleransi) siswa kelas IV SDN

Demangan Yogyakarta. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pendidikan nilai dan hasil belajar keterampilan sosial sebelum dan setelah menggunakan metode permainan, siswa yang menjadi responden penelitian diberi pretes dan postes dengan menggunakan angket pendidikan nilai dan keterampilan sosial.

Berdasarkan temuan yang didapatkan sebelum dan setelah diberi perlakuan, penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan nilai dan hasil belajar keterampilan sosial. Untuk hasil belajar pendidikan nilai diukur menggunakan instrumen angket dengan jumlah pernyataan sebanyak 20 butir, dengan skor 1 sampai dengan 4. Dengan demikian diperoleh rentangan skor antara 20 sampai dengan 80. Berdasarkan hasil analisis data pretes dengan bantuan program *SPSS 20* diperoleh rerata 53,31, median 53,50, standar deviasi 6,137.

Hasil belajar pendidikan nilai yang diperoleh para siswa sebelum diterapkan metode permainan dengan kategori rendah sebanyak 2 orang (6,8%), sedang 15

Tabel 6. Kategori Skor Pretes Pendidikan Nilai

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	68-80	Sangat tinggi	0	0
2	56-67	Tinggi	9	30,8
3	44-55	Sedang	15	52,1
4	32-43	Rendah	2	6,8
5	20-31	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>26</b>	<b>89,7</b>

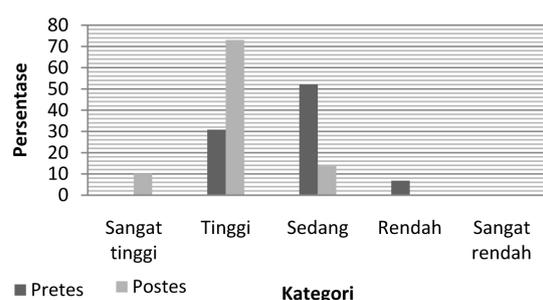
Tabel 7. Kategori Skor Postes Pendidikan Nilai

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	68-80	Sangat tinggi	3	10,2
2	56-67	Tinggi	21	73
3	44-55	Sedang	4	13,7
4	32-43	Rendah	0	0
5	20-31	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>28</b>	<b>96,6</b>

orang (52,1%), dan tinggi 9 orang (30,8%). Tidak ada seorangpun siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah dan sangat tinggi. (Tabel 6)

Sementara itu, hasil analisis data postes dengan bantuan program *SPSS 20* diperoleh rerata 60,50, median 61, standar deviasi 6,233.

Hasil belajar pendidikan nilai yang diperoleh para siswa setelah diterapkan metode permainan dengan kategori sedang 4 orang (13,7%), tinggi 21 orang (73%), dan sangat tinggi 3 orang (10,2%). (Tabel 7) Tidak ada seorangpun siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah dan rendah. Peningkatan frekuensi siswa sebelum dan setelah diterapkan metode permainan nampak dalam diagram berikut.



Untuk hasil belajar keterampilan sosial diukur menggunakan instrumen angket dengan jumlah pernyataan sebanyak 24 butir, dengan skor 1 sampai dengan 4. Dengan demikian diperoleh rentangan skor antara 24 sampai dengan 96. Berdasarkan hasil analisis data pretes dengan bantuan program *SPSS 20* diperoleh rerata 71,38, median 70, standar deviasi 7,228.

Tabel 8 menunjukkan hasil belajar keterampilan sosial yang diperoleh para siswa sebelum diterapkan metode permainan dengan kategori sedang sebanyak 7 orang (24%), tinggi 15 orang (52,1%), dan sangat tinggi 4 orang (13,6). Tidak ada seorangpun siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah dan rendah. Sementara itu, hasil analisis data postes dengan bantuan program *SPSS 20* diperoleh rerata 80,14, median 79, standar deviasi 6,824.

Tabel 9 menunjukkan hasil belajar keterampilan sosial yang diperoleh para siswa setelah diterapkan metode permainan dengan kategori tinggi sebanyak 15 orang (53,6%) dan sangat tinggi 13 orang (43%). Tidak ada seorangpun siswa yang

Tabel 8. Kategori Skor Pretes Keterampilan Sosial

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80-96	Sangat tinggi	4	13,6
2	66-79	Tinggi	15	52,1
3	52-65	Sedang	7	24
4	38-51	Rendah	0	0
5	24-37	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>26</b>	<b>89,7</b>

Tabel 9. Kategori Skor Postes Keterampilan Sosial

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80-96	Sangat tinggi	13	43
2	66-79	Tinggi	15	53,6
3	52-65	Sedang	0	0
4	38-51	Rendah	0	0
5	24-37	Sangat rendah	0	0
Jumlah			<b>28</b>	<b>96,6</b>

termasuk dalam kategori sangat rendah, rendah, dan sedang.

#### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode permainan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan nilai dan metode permainan efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan social.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cartledge, Gwendolyn & Milburn, J.F. (1986). *Teaching Social Skills to Children: Innovative Approaches*. Michigan University: Pergamon Press.
- Darmiyati Zuchdi, Zuhdan Kun Prasetya, dan Muhsinatun Siasah Masruri. (2010). *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar*. Lemlit UNY: Cakrawala Pendidikan.
- Kuswanto. (2008). *Peningkatan Minat Belajar IPS melalui Metode Permainan di SMP Negeri 2 Purwojati Kabupaten Banyumas*. Tesis, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Pusat Kurikulum. (2011). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter bangsa Budaya Sekolah*.
- Sardiman AM. (2006). Pengembangan Kurikulum Pendidikan IPS di Indonesia: Sebuah Alternatif, Makalah, disampaikan pada Seminar Internasional HISPISI dengan tema: Komparasi Pendidikan IPS Antarbangsa, di Semarang, 7-8 Januari 2006.
- Whitaker, B. & McKinney J. (2010). Role clarity, social skills and the feedback seeking/job satisfaction link. *International Journal of Organizational Behaviour*, 14(1), 54-68.