

PENINGKATAN NILAI-NILAI SOSIAL MELALUI METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MI AL HUDA BOYOLALI

Isna Rahmawati¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai sosial siswa kelas IV MI Al Huda Ngargorejo, Ngemplak, Boyolali tahun ajaran 2009/2010 melalui metode permainan dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak sembilan pertemuan dalam tiga siklus. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Taggart yang pada tiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Al Huda Ngargorejo, Ngemplak, Boyolali tahun ajaran 2009/2010 yang berjumlah 16 siswa. Jenis tindakan yang dilakukan adalah penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPS. Kolaborator dalam penelitian ini terdiri atas seorang guru sebagai pelaksana tindakan dan seorang guru sebagai observer bersama dengan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, lembar tes, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif.

¹ Dosen LB PGMI Fak Tarbiyah dan Keguruan; Alumni Pendidikan Dasar PPS UNY

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Upaya peningkatan nilai-nilai sosial siswa melalui metode permainan dalam pembelajaran IPS dipadukan dengan metode ceramah bervariasi dan diselingi dengan melakukan permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna". 2) Metode permainan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan nilai sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor munculnya perilaku siswa yang bernilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun sebelum dilakukan tindakan adalah 32.29. Pada siklus I meningkat menjadi 38.02, siklus II menjadi 48.44, siklus III menjadi 58.59. Rata-rata persentase munculnya perilaku siswa yang bernilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun sebelum tindakan: nilai positif sebanyak 8.34%, pada siklus I menjadi 11.98%, siklus II menjadi 22.40%, dan pada siklus III meningkat menjadi 30.73%. Rata-rata persentase munculnya perilaku siswa yang bernilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun yang pasif (blank) sebelum tindakan sebanyak 48.96%, pada siklus I menjadi 52.08%, siklus II menjadi 53.13%, dan pada siklus III menjadi 56.25%. Sedangkan rata-rata persentase munculnya perilaku siswa yang bernilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun yang negatif mengalami penurunan di setiap siklusnya, yaitu sebelum tindakan yang negatif sebanyak 42.71%, dan pada siklus I turun menjadi 35.94%, siklus II menjadi, 24.48%, dan pada siklus III menjadi 13.02%.

Kata kunci: Nilai-nilai Sosial, metode permainan, pembelajaran IPS

A. Pendahuluan

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan, dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Untuk mewujudkan hal tersebut maka pemerintah mengembangkan standar pendidikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen Diknas) Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan di-

² Depdiknas. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

sebutkan bahwa lingkup standar nasional pendidikan meliputi: (1) standar isi; (2) standar proses; (3) standar kompetensi lulusan; (4) standar pendidikan dan tenaga kependidikan; (5) standar sarana dan prasarana; (6) standar pengelolaan; (7) standar pembiayaan; dan (8) standar penilaian pendidikan.³

Lebih lanjut dalam Permen Diknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menyebutkan bahwa Mata Pelajaran IPS di tingkat SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁴

Proses pembelajaran yang diselenggarakan secara formal di sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan nilai sebagai bagian integral kegiatan pendidikan pada umumnya adalah upaya sadar dan terencana membantu anak didik mengenal, menyadari, menghargai, dan menghayati nilai-nilai yang seharusnya dijadikan panduan bagi sikap dan perilaku sebagai manusia dalam hidup perorangan dan bermasyarakat. Nilai-nilai akan membuat siswa tumbuh menjadi pribadi yang tahu sopan-santun, memiliki cita rasa seni, sastra, dan keindahan pada umumnya mampu menghargai diri sendiri dan orang lain, bersikap hormat terhadap keluhuran martabat manusia, memiliki cita rasa moral dan rohani.⁵

Membina siswa agar menjadi manusia yang tumbuh menjadi pribadi yang mengenal, menghargai, dan menghayati nilai-nilai yang dijadikan panduan dalam bersikap dan bertingkah laku di masyarakat sudah pasti bukan pekerjaan yang mudah. Mengembangkan watak dan kepribadian siswa sehingga siswa memiliki kebiasaan bertindak atas dasar nilai-nilai yang tinggi adalah menjadi salah satu dari tanggung jawab seorang guru.

³ Depdiknas. Permen Diknas Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

⁴ Depdiknas. Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

⁵ Atmajaya. *Tanamkan nilai-nilai kehidupan dengan keteladanan*, Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://www.atmajaya/content.asp?f=0&id=3205>, hlm. 1.

Pendidikan dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional dalam penyelenggaraan pendidikan adalah sebagai wahana untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan nilai-nilai sehingga keberadaannya sangat penting. Sejak di tingkat sekolah dasar secara dini guru seharusnya menyadari bahwa pendidikan bukan hanya sekedar untuk menyampaikan materi pelajaran, namun juga untuk mengembangkan nilai-nilai guna pembentukan kepribadian siswa.

Ironisnya, sekolah sebagai institusi pembentuk insan cerdas yang berakhlak mulia banyak terjebak dalam formalitas pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan lebih menekankan pada bagaimana siswa bisa menyelesaikan materi ajar secara tuntas dan lulus dengan nilai yang tinggi sehingga proses penanaman nilai menjadi terabaikan.

Ada kecenderungan dari beberapa guru yang mengajar hanya menekankan pengembangan kemampuan aspek kognitif sementara aspek afektif dan psikomotorik kurang diperhatikan. Untuk mengejar target kurikulum dalam pembelajarannya guru cenderung lebih menekankan penguasaan materi ajar dan tidak didukung dengan metode pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menggali pemahaman anak didik tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam materi pembelajaran.

Banyaknya materi bahasan yang dibebankan oleh kurikulum dan keterbatasan waktu yang tersedia merupakan kendala bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penanaman nilai pada siswa, sebagai bagian dari pengembangan kemampuan afektif bagi siswa. Di samping itu, masalah utama dalam pembelajaran dewasa ini adalah pada metode pembelajaran dan pendekatan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru belum ideal. Banyak guru yang hanya menggunakan strategi pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

Fokus pendidikan saat ini masih banyak berfokus pada persoalan kognitif. Sementara segi afektif dan psikomotor kurang mendapat perhatian. Kurikulum sebagian besar porsinya hanya merancang bagaimana siswa menjadi anak yang cerdas secara intelektual, berprestasi, nilainya tinggi, dan mendapat ranking bagus. Sementara moralitas siswa, daya kreatifitas, serta tingkah laku, tidak begitu diperhatikan. Akibatnya siswa menjadi manusia egois, tidak patuh pada norma, dan cuek dalam segala perbuatannya.⁶

⁶ Fatkhul Anas, *Relevansi pendidikan nilai untuk anak*. Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://groups.yahoo.com/group/message/6675>, hlm. 2.

Lebih lanjut Wina Sanjaya mengemukakan bahwa selama ini proses pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku cenderung diarahkan untuk pembentukan intelektual. Keberhasilan proses pendidikan di sekolah ditentukan oleh kriteria kemampuan intelektual (kognitif). Akibatnya, upaya yang dilakukan setiap guru diarahkan kepada bagaimana agar siswa dapat menguasai sejumlah pengetahuan sesuai dengan standar isi kurikulum yang berlaku.⁷

Persoalan yang muncul dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini sangat terkait dengan aspek-aspek sosial. Peristiwa-peristiwa konflik yang terjadi di berbagai daerah merupakan bukti bahwa pemahaman nilai-nilai sosial masih sangat lemah. Konflik-konflik yang terjadi merupakan suatu cerminan dari ketidakmampuan dalam membangun hubungan yang harmonis dengan sesama.

Dalam dunia pendidikan, khususnya siswa sekolah dasar, hal itu dapat dilihat dari kondisi di lapangan yang menunjukkan munculnya sikap individualisme pada siswa. Budaya kekerasan, lunturnya semangat kebersamaan dan kerjasama, serta kurangnya penghargaan terhadap sesama sudah mulai menjangkiti pada siswa sekolah dasar.

Indikasi rendahnya nilai sosial pada anak dapat terlihat dari fenomena yang ada di sekolah. Saling ejek di antara siswa yang berujung dengan perkelahian di sekolah sudah sangat sering terlihat dan terdengar. Budaya gotong royong, bekerjasama secara positif, dan tolong menolong di antara siswa juga terlihat mulai luntur. Perilaku anak cenderung bersikap *cuek*, masa bodoh terhadap orang lain, dan hanya mementingkan atau mengutamakan diri sendiri.

Salah satu langkah efektif untuk membangun dan menanamkan nilai-nilai sosial adalah melalui dunia pendidikan. Namun, konsep pendidikan di Indonesia cenderung mengarah pada ranah kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik ditempatkan pada peran sekunder.⁸

Pendidikan usia sekolah dasar memegang peranan penting sebagai pondasi bagi dasar kepribadian anak yang akan menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan dan pelayanan yang tepat, pemberian pengalaman awal yang positif serta stimulasi yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran, berorientasi standar proses pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008), hlm. 286.

⁸ Atmajaya, *op. cit.*, hlm. 2.

Pada fase anak usia sekolah dasar, anak cenderung untuk bermain, oleh karena itu tidak ada salahnya jika pada masa tersebut dapat diterapkan dalam proses pendidikan. Permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, maupun emosional.

Melalui observasi awal di kelas atas di MI Al Huda Ngargorejo Boyolali, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan sesekali diselingi dengan tanya jawab. Guru belum pernah melakukan pembelajaran kepada siswa dengan belajar kelompok atau memberikan tugas kelompok, sehingga kerjasama siswa tidak terbina dengan baik, tidak nampak muncul.

Pada waktu guru sedang menjelaskan materi pelajaran terkadang ada beberapa siswa yang *nylethuk*, dan ketika guru memberikan pertanyaan kepada salah seorang siswa dan siswa tersebut tidak bisa menjawab atau salah menjawabnya, siswa yang lain memperolok-oloknya dan mentertawakannya sehingga suasana kelas menjadi gaduh dan proses pembelajaran menjadi terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa kurang ada rasa menghargai dan sopan santun siswa terhadap guru yang sedang menyampaikan pelajaran dan kurang ada rasa menghargai siswa terhadap siswa yang lain.

Dalam proses pembelajaran di samping menjelaskan materi pelajaran guru juga menuliskan rangkuman materi pelajaran di papan tulis dan siswa menyalin di buku catatannya masing-masing. Pada saat kegiatan menyalin tersebut terdapat siswa yang alat tulisnya (bolpoin) habis dan kemudian tanpa permisi siswa tersebut langsung merebut dengan maksud meminjam alat tulis kepada siswa yang lain sehingga siswa yang direbut alat tulisnya marah, lalu saling membentak dan terjadilah keributan kecil di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kurang ada kerjasama dan etika sopan santun di antara siswa.

Selain itu, pada waktu jam istirahat terdapat siswa yang bergerombol seperti membentuk suatu kelompok tertentu dan tidak berkenan jika ada siswa di luar kelompoknya ikut bergabung. Terkadang ada siswa yang menangis karena saling ejek di antara siswa. Ada juga siswa yang membentak temannya. Ini menunjukkan bahwa kurang ada rasa saling menghargai dan sopan santun di antara siswa.

Hal tersebut di atas merupakan suatu indikasi masih rendahnya nilai-nilai sosial pada siswa. Kerjasama, rasa saling menghargai, dan sopan santun siswa belum diterapkan dengan baik. Siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran atau teman yang lain menyampaikan pendapatnya, saling mengolok-olok/mengejek, meminjam tanpa izin, dan sebagainya.

Kenyataan yang demikian tentunya diperlukan suatu langkah atau tindakan untuk mengarahkan siswa pada nilai-nilai sosial sebagai acuan bertingkah laku dalam berinteraksi dengan sesama di masyarakat. Dengan menggunakan metode permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pelajaran diharapkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran akan lebih aktif, dan interaksi di antara siswa dalam permainan akan dapat menumbuhkan kembali nilai-nilai sosial pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah atau fokus penelitian di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana proses penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan nilai-nilai sosial pada siswa kelas IV MI Al Huda Nargorejo Boyolali dan peningkatan nilai-nilai sosial siswa yang terjadi setelah diterapkan metode permainan dalam pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai-nilai sosial pada siswa melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPS, serta untuk mendapatkan bukti peningkatan nilai-nilai sosial yang terjadi pada siswa setelah diterapkan metode permainan dalam pembelajaran IPS.

D. Kajian Teori

1. Nilai Sosial

Nilai menurut Steeman dalam Sjarkawi, (2006: 29) adalah yang memberi makna pada hidup, yang memberi pada hidup ini titik-tolak, isi, dan tujuan. Nilai adalah sesuatu yang dijunjung tinggi yang mewarnai dan menjiwai tindakan seseorang. Nilai lebih selalu menyangkut tindakan, oleh

karena itu nilai seseorang diukur melalui tindakan.⁹

Spanger sebagaimana dikutip oleh Rohmat Mulyana, bahwa dalam teori nilai yang digagasnya menjelaskan adanya enam klasifikasi nilai yaitu: (1) nilai teoretik, (2) nilai ekonomis, (3) nilai estetik, (4) nilai politik, (5) nilai agama, (6) nilai sosial.¹⁰

Nilai yang terdapat pada nilai sosial adalah kasih sayang antar manusia yang satu dengan yang lain. Oleh Karena itu, kadar nilai ini bergerak pada rentang kehidupan yang individualistik yang alturistik, yaitu sifat seseorang yang selalu mengutamakan kepentingan orang lain. Sikap tidak berpraduga jelek terhadap orang lain, keramahan, dan perasaan simpati dan empati merupakan perilaku yang menjadi kunci keberhasilan dalam meraih nilai sosial. Nilai sosial yang paling ideal dapat dicapai dalam konteks hubungan interpersonal, yakni ketika seseorang dengan yang lainnya saling memahami. Sebaliknya, jika manusia tidak memiliki perasaan kasih sayang dan pemahaman terhadap sesamanya, maka secara mental hidup tidak sehat.

Target utama nilai sosial adalah membangun kesadaran-kesadaran interpersonal yang mendalam. Anak dibimbing untuk mampu menjalin hubungan sosial secara harmonis dengan orang lain melalui sikap dan perilaku yang baik. Anak dilatih untuk berprasaangka baik kepada orang lain, bekerjasama, suka menolong, menghargai perbedaan pendapat, dan lain sebagainya. Semua perilaku tersebut dapat membantu anak untuk hidup secara sehat dan harmonis dalam lingkungan sosialnya.¹¹

Nilai sosial yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu pada aspek nilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun.

- 1) Kerjasama; adalah suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama dan menikmati hasil pekerjaan tersebut secara adil. Suatu usaha atau pekerjaan yang dilakukan tanpa pamrih dan secara sukarela oleh semua warga menurut batas kemampuannya masing-masing.¹²

⁹ Sjarkawi, *Pembentukan kepribadian anak, peran moral intelektual, emosional, dan social sebagai wujud integritas membangun jati diri* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 29.

¹⁰ Rohmat Mulyana, *Mengartikulasikan pendidikan nilai* (Bandung: Alfabeta, 2004), hlm. 32-35.

¹¹ *Ibid.*

¹² Cremer, Hildegard Wenzeler & Siregar, Maria Fischer, *Proses pengembangan diri: permainan dan latihan dinamika kelompok* (Jakarta: Grasindo, 1999), hlm. 99.

- 2) Saling menghargai; merupakan sikap menghormati orang lain, baik hak maupun usaha yang dilakukannya, serta mau menerima perbedaan orang lain.¹³
- 3) Sopan santun; adalah suatu sikap yang mencerminkan kehalusan dan baik budi bahasa dan tingkah laku seseorang. Sikap sopan santun dapat dilihat dari perilaku sehari-hari. Ciri-ciri anak yang menerapkan sikap sopan santun diantaranya yaitu, berbicara dengan halus, tidak mendahului orang yang lebih tua, tidak pernah memotong pembicaraan orang lain, memperhatikan pembicaraan orang tua ketika sedang menasehati atau menjelaskan, tidak berkata dengan kata-kata yang menyinggung perasaan, dan sebagainya.¹⁴

2. Tahap Perkembangan Nilai Sosial

Egan sebagaimana dikutip Rohmat Mulyana, menjelaskan bahwa perkembangan minat dan kepedulian anak terhadap nilai berlangsung dalam empat tahapan, yaitu: tahap mitos, romantis, filosofis, dan ironis. Anak berusia 5-10 tahun berada pada tahap mitos. Karakteristik anak pada tahap mitos ini adalah anak belajar melalui cara bermain dan bercerita. Anak senang bermain dengan objek mainan yang melibatkan perasaan mereka. Pada tahap ini nilai merupakan perhatian utama yang dibedakan secara hitam-putih seperti baik dan buruk, sayang dan benci, suka dan tidak suka, dan sebagainya.¹⁵

Dalam memahami nilai, anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan pengalamannya. Pengalaman pada diri anak pada umumnya merupakan merupakan petunjuk ke arah perkembangan persepsi dan tindakan yang pada gilirannya menuntut proses belajar untuk membangun pengalaman tersebut. Oleh karena itu, pendidikan nilai pada anak perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan minat dan kepedulian anak terhadap nilai.¹⁶

Dengan adanya tahapan perkembangan minat dan kepedulian anak terhadap nilai-nilai, maka proses pengenalan dan penyadaran nilai pada anak perlu dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan yang tengah dialami anak. Kemampuan anak dalam dalam mengkonstruksi

¹³ Juhana, O & Sartono, *Budi pekerti* (Jakarta: Mediantara Semesta, tt), hlm. 18.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 31.

¹⁵ Rohmat Mulyana, *op. cit.*, hlm. 128-130.

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 128.

pengalamannya berlangsung secara unik dalam tahapan perkembangannya, sehingga hal ini memerlukan cara-cara yang tepat.

3. Penanaman Nilai Sosial dalam Proses Pembelajaran

Proses penanaman nilai berlangsung secara bertahap. Ada lima fase proses penanaman nilai. Pertama, *knowing*, yaitu mengetahui nilai-nilai; Kedua, *comprehending*, yaitu memahami nilai-nilai; Ketiga, *accepting*, yaitu menerima nilai-nilai; dan keempat *internalizing*, yaitu menjadikan nilai sebagai sikap dan keyakinan; dan kelima *implementing*, yaitu mengamalkan nilai-nilai.¹⁷

Drake mengemukakan bahwa untuk mencapai penanaman nilai dibutuhkan proses pendidikan, yaitu dengan menciptakan etos budaya, suasana atau lingkungan belajar di sekolah di mana nilai menjadi titik buat pelaksanaan sekolah tersebut. Inti pendidikan nilai adalah bagaimana suatu nilai dipercaya dan kemudian diimplementasikan dalam seluruh aspek kehidupan.¹⁸

Sekolah merupakan rumah kedua setelah rumah keluarga. Untuk mengintegrasikan nilai-nilai sosial, sekolah dapat menjadi jembatan untuk menghantarkan siswa memiliki kepribadian yang baik. Menurut Hurlock sekolah sangat berpengaruh dalam perkembangan kepribadian siswa, baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun dalam berperilaku karena sekolah memberikan pengaruh kepada siswa secara dini seiring dengan masa perkembangan konsep dirinya. Sekolah merupakan substansi dari keluarga dan guru sebagai orang tua.¹⁹

Mengingat bahwa nilai berkembang melalui tahapan-tahapan perkembangan anak dan lingkungan, maka hendaknya penanaman nilai diberikan secara dini dan setiap waktu. Metode untuk menanamkan nilai-nilai kepada anak dapat dilakukan dengan contoh atau teladan. Disamping keteladanan, sebagai seorang guru penanaman nilai di sekolah juga perlu menggunakan metode pembelajaran yang menyentuh emosi dan keterlibatan

¹⁷ Zubaedi. (Ed), *Evaluasi pendidikan nilai* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. xi.

¹⁸ Drake, Christopher, *The journal of moral education trust: the importance of a values-based learning environment*. Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://www.livingvalues.net>, hlm. 1

¹⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi perkembangan anak dan remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 95.

para siswa seperti metode cerita, permainan, simulasi atau imajinasi. Dengan metode yang digunakan tersebut anak akan lebih mudah dalam menangkap konsep nilai yang terkandung di dalamnya.²⁰

4. Metode Permainan

Clegg dalam Shaver, menyatakan bahwa:

*A game is a situation in which an individual or a team of people play or compete against one another with an agreed upon set of rules, a limited time, and a means of scoring winning or losing actions.*²¹

Sedangkan Santrock menyatakan bahwa “*play is a pleasurable activity that is engaged in for its own sake*”.²² Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain; (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan main; dan (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.²³

Bermain adalah sebuah aktivitas yang terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang-orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik intelektualitas, jasmani, maupun rohani.²⁴ Dalam terma psikologis, bermain adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.²⁵

²⁰ Zaim Elmubarak, *Membumikan pendidikan nilai mengumpulkan yang terserak, menyambung yang terputus, dan menyatukan yang tercerai* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 36.

²¹ Shaver, James P. (Ed.), *Handbook of research on social studies teaching and learning, a project of the nation council for the social studies* (New York: McMillan Publishing Company, 1991), hlm. 523.

²² Santrock, John. W., *A tipical approach to life span development 3ed.* (Boston: McGraw Hill, 2007), hlm. 572.

²³ Arif S. Sandiman; dkk., *Mediapendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 75-76.

²⁴ ‘Athif Abul’id & Syeikh Muhammad Sa’id Marsa, *Bermain lebih baik daripada nonton tv* (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2009), hlm. 12.

²⁵ Andang Ismail, *Education games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 16.

Encyclopedia of Children's Health dijelaskan bahwa: "*Play reinforces the child's growth and development. Some of the more common functions of play are to facilitate physical, emotional, cognitive, social, and moral development.*"²⁶

Bermain mempunyai manfaat yang banyak sekali bagi anak-anak yang melakukannya. Bermain mempunyai manfaat untuk membantu proses perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan motorik halus, perkembangan aspek sosial, perkembangan emosi dan kepribadian, perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, media terapi, serta media intervensi.²⁷

Elliot et, all menyatakan bahwa: "*Play also helps social development because the involvement of others demands a give-and-take that teaches early childhood youngsters the basics of forming relationships.*"²⁸

Permainan adalah aktivitas penting yang bersifat psikis, sosial, dan intelektual yang dilakukan oleh anak, sehingga membuat kepribadiannya menjadi terbuka. Permainan membuat anak dapat memperoleh keahlian bergerak, kemampuan untuk memahami dunia sekitar, dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui permainan anak dapat belajar tentang kebiasaan-kebiasaan mengendalikan diri, kebiasaan bergaul, dan percaya pada diri sendiri. Melalui permainan perkembangan psikologis, intelektual, sosial, dan emosional pada anak dapat terwujud.²⁹

Para psikolog anak menekankan akan pentingnya bermain bagi anak-anak. Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain, anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungannya. Piaget memandang permainan sebagai pengenalan dan arena untuk melatih perilaku berfikir simbolis dan pemecahan masalah. Di samping itu, permainan sangat penting untuk melatih otot-otot, ketrampilan fisik, keseimbangan, bekerjasama dengan orang lain, belajar bercakap-cakap, persahabatan, dan latihan tata krama. Permainan juga akan memberikan kepuasan emosional. Permainan akan memberikan

²⁶ Encyclopedia of Children's Health, *Play*. Diambil pada tanggal 10 Januari 2010, dari <http://www.healthofchildren.com/P/Play.html>, hlm. 3.

²⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan, dan permainan untuk anak usia dini* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 39.

²⁸ Elliot, Stephen. N, et al., *Educational psychology: effective teaching, effective learning 3* (McGraw-Hill Companies, Inc, 2000), hlm. 75.

²⁹ 'Athif Abul'id & Syeikh Muhammad Sa'id Marsa, *op. Cit.*, hlm. 5.

kecepatan pada anak untuk melatih keterampilan-keterampilan fisik, sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual.³⁰

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah di kemudian hari. Melalui bermain anak akan mengembangkan rasa harga diri karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh, benda-benda, dan keterampilan sosial.³¹

Lebih lanjut Catron dan Allen sebagaimana dikutip oleh Tadkiroatun Musfiroh, mengemukakan bahwa bermain mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal-hal:

- 1) interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik;
- 2) kerjasama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran;
- 3) peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya dan agama.³²

Anak mempelajari banyak hal dalam bermain. Hal-hal yang dipelajari anak melalui bermain antara lain anak belajar tentang tingkah laku sosial, seperti bergiliran bicara, bekerja sama, berbagi, dan saling membantu, anak belajar untuk mengungkapkan ide dan perasaannya secara verbal, menyimak tuturan orang lain, memahami sudut pandang orang lain. Anak belajar menghargai dan mempedulikan orang lain dan saling menjaga satu sama lain, dan lain sebagainya.³³

Menurut 'Athif Abul'id & Syeikh Muhammad Sa'id Marsa dalam aktivitas bermain terkandung nilai-nilai di dalamnya, di antaranya yaitu Nilai Ragawi; Nilai Edukatif, Nilai Sosial, Nilai Moral, Nilai Kreasi, Nilai Personalitas.³⁴

³⁰ Oemar Hamalik, *Psikologi belajar dan mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 104.

³¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas melalui bermain. Cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini* (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 5.

³² *Ibid.*, hlm. 11.

³³ *Ibid.*, hlm. 31.

³⁴ 'Athif Abul'id & Syeikh Muhammad Sa'id Marsa, *op. Cit.*, hlm. 77-78.

Dalam perkembangannya anak mengalami beberapa tahapan dalam aktivitas bermain yang dilakukan. Tahapan tersebut dikemukakan oleh beberapa ahli dalam berbagai sudut pandang. Parten sebagaimana dikutip oleh Santrock (2007), Hyun, (1988), Andang Ismail (2006), membagi enam tahapan bermain anak, yaitu: 1) *Unoccupied play*; 2) *Solitary play*; 3) *On-looker play*; 4) *Pararel play*; 5) *Assosiative play*; dan 6) *Cooperative play*.³⁵

Hurlock sebagaimana dikutip oleh Andang Ismail, mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahap *Exploratory Stage, Toy Stage, Play Stage, Daydream Stage*.³⁶

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Rubin, Fein & Vandenberg sebagaimana dikutip oleh Tedjasaputra (2005) dan Andang Ismail (2006) mengemukakan empat tahapan bermain, yaitu *Functional Play, Constructive Play, Make-Believe Play, dan Games With Rule*.³⁷

Kuczaj dalam Kozulin, et al, membedakan tiga jenis permainan, yaitu *social play, social contact play, dan solitary play*.³⁸ Kathleen Stassen Berger sebagaimana dikutip Tedjasaputra, mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas: *Sensory Motor Play, Mastery Play, Rough and Tumble Play, Social Play, Dramatic Play*.³⁹

Berdasarkan perspektif subjek dan ruangnya, Andang Ismail mengemukakan jenis-jenis permainan terdiri atas: Permainan Bayi, Permainan Individu, Permainan Sosial, Permainan Tim, dan Permainan dalam Ruang.⁴⁰

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan sosial yang dilakukan secara kelompok yaitu permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna". Permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna" ini merupakan hasil perpaduan dari permainan "Utak Atik Sandi", "Mencari Adik Kakak", dan "Pasaran". Permainan "Utak Atik Sandi" bertujuan untuk melatih anak bekerjasama. Siswa melakukan kerjasama dalam tim untuk

³⁵ Santrock, *op. cit.*, hlm 573. Hyun, E., *Making sense of developmentally and culturally appropriate practice (DCAP) in early childhood educational* (New York: Peter Lang, 1998), Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://ruby.fgcu.edu/courses>, hlm. 2. Andang Ismail, *op. Cit.*, hlm. 32-35.

³⁶ Andang Ismail, *op. cit.*, hlm. 39-40.

³⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *op. cit.*, hlm. 28. Andang Ismail, *op. cit.*, hlm. 41-43.

³⁸ Kozulin, Alex, et al., *Vygotsky's educational theory in cultural context* (New York: Cambridge University Press, 2007), hlm. 355.

³⁹ Mayke S. Tedjasaputra, *op. cit.*, hlm. 28-29.

⁴⁰ Andang Ismail, *op. cit.*, hlm. 92-94.

menerjemahkan kata-kata rahasia.⁴¹ Permainan “Mencari Adik Kakak” bertujuan untuk membangun sikap saling menghormati, memahami pentingnya rasa persaudaraan dan saling membantu, dan mempererat hubungan anak-anak yang berbeda usia. Siswa saling mengarahkan dan mendengarkan arahan dalam melakukan permainan.⁴² Sedangkan permainan “Pasaran” bertujuan untuk melatih anak bekerjasama, berkomunikasi dan bersopan santun, merangsang anak untuk mengekspresikan imajinasinya, dan mengajarkan proses transaksi jual beli. Siswa saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan sopan santun dalam melakukan permainan.⁴³

Dari ketiga permainan dengan tujuan yang berbeda-beda tersebut digabungkan sehingga menjadi sebuah permainan yang memuat nilai-nilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun. Dengan demikian, permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS sebagai upaya untuk meningkatkan kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun siswa.

Permainan tersebut diberi nama dengan permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” karena dalam permainan tersebut setiap kelompok diminta untuk membaca sebuah sandi sehingga dari sandi tersebut dapat diketahui maknanya.

Adapun langkah-langkah permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” adalah sebagai berikut:

- a. Sebelumnya guru telah menyiapkan sandi (sebanyak jumlah kelompok) dan pertanyaan yang dimasukkan dalam amplop.
- b. Siswa berkelompok masing-masing dua orang (berpasangan).
- c. Masing-masing kelompok menentukan siapa yang akan berperan sebagai nahkoda (pemberi arah) dan siapa yang akan berperan sebagai pelaksana (berjalan dengan ditutup matanya untuk mengambil amplop yang berisi sandi dan pertanyaan).
- d. Siswa yang berperan sebagai nahkoda menutup mata pasangannya dengan menggunakan kain yang telah disiapkan oleh guru.

⁴¹ Vincentius Endy Santosa & Iin Mendah Mulyani, *100 permainan kreatif untuk outbound dan training* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008), hlm. 115.

⁴² Muksin, *Outbound for kids kumpulan permainan kreatif dan komunikatif* (Yogyakarta: Cosmic Books, 2009), hlm. 53-54.

⁴³ Nora Regina, *120 permainan kreatif untuk menggali kecerdasan anak* (Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher, 2009), hlm. 154-155.

- e. Guru menghitung 1-3 dan siswa yang ditutup matanya melakukan gerakan berputar-putar sampai hitungan guru selesai.
- f. Siswa yang berperan sebagai nahkoda memberikan aba-aba menunjukkan arah kepada pasangannya untuk menuju ke tempat amplop yang berisi potongan sandi dan pertanyaan (tiap amplop berisi sandi yang berbeda).
- g. Siswa yang telah berhasil mengambil amplop sandi lalu membuka kain penutup mata kemudian kembali bergabung dengan pasangannya untuk berdiskusi mengartikan sandi.
- h. Kelompok yang telah selesai mengartikan sandi kemudian mencari kelompok lain yang juga telah selesai mengartikan sandi untuk melakukan barter sandi agar bisa menjawab pertanyaan.
- i. Kelompok yang telah mengumpulkan semua sandi yang diperlukan lalu berdiskusi untuk menjawab pertanyaan bermodalkan sandi-sandi yang telah dikumpulkan dari barter sandi tersebut.
- j. Masing-masing kelompok secara bergantian menyampaikan jawaban.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri Yosita Ratri (2009), yang berjudul "*Keefektifan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Mahasiswa PGSD*", (tesis). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa metode permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan kompetensi sosial dalam pembelajaran IPS.⁴⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zidniyati (2009), yang berjudul "*Keefektifan Metode Bermain Peran untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*", (tesis). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Nilai yang di bahas adalah nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah. Berdasarkan hasil penelitiannya bermain peran efektif untuk meningkatkan nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah pada anak.⁴⁵

⁴⁴ Safitri Yosita Ratri, yang berjudul "*Keefektifan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Mahasiswa PGSD*". Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2009.

⁴⁵ Zidniyati, *Keefektifan metode bermain peran untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyyah*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2009.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Ghofur (2008), yang berjudul "*Penanaman Nilai-nilai Akhlaqul Karimah Siswa Kelas Jauh Program Otomotif di MAN Gandekan Bantul*", (tesis). Merupakan penelitian kualitatif yang mengkaji mengenai strategi penanaman nilai-nilai akhlakul karimah yang dilakukan secara terpadu dengan pendekatan keteladanan dan memberikan pengalaman kepada siswa berperilaku yang mencerminkan akhlakul karimah.⁴⁶
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sudaryanti (2007), yang berjudul "*Pengembangan Nilai-nilai Kejujuran, Keberanian, dan Cinta Damai melalui Pembelajaran Berdasarkan Minat di TK Negeri 2 Yogyakarta*", (tesis). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan objek penelitian nilai kejujuran, keberanian, dan cinta damai. Strategi yang digunakan adalah dengan cerita, keteladanan guru, dan pembiasaan pada anak. Dan berdasarkan hasil penelitian tersebut nilai kejujuran, keberanian, dan cinta damai pada anak dapat ditingkatkan.⁴⁷

Keempat penelitian tersebut di atas membahas nilai dari berbagai sudut pandang dan dengan pendekatan yang berbeda. Keempat penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai-nilai pada anak dapat ditanamkan dan ditingkatkan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan permainan. Oleh karena itu, penelitian ini membahas mengenai upaya peningkatan nilai-nilai sosial, yaitu nilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun anak dengan menggunakan metode permainan.

E. Kerangka Pikir

Permainan pada anak dapat melatih ketrampilan-ketrampilan fisik, sosial, dan mendapat kepuasan emosional dan latihan intelektual. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan anak dirangsang untuk berkembang, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial. Dengan demikian metode permainan diharapkan mampu meningkatkan nilai-nilai sosial, yakni nilai

⁴⁶ Abdul Ghofur, *Penanaman nilai-nilai akhlaqul karimah siswa kelas jauh program otomotif di man gandekan bantul*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2008.

⁴⁷ Sudaryanti, *Pengembangan nilai-nilai kejujuran, keberanian, dan cinta damai melalui pembelajaran berdasarkan minat di TK Negeri 2 Yogyakarta*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2007.

kerjasama, saling menghargai dan sopan santun pada siswa di MI Al Huda Ngargorejo Boyolali.

Pertama, Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna”. Permainan ini merupakan perpaduan dari permainan “Utak Atik Sandi”, “Mencari Adik Kakak”, dan “Pasaran”. Permainan “Utak Atik Sandi” melatih siswa bekerjasama dalam kelompok. Permainan “Mencari Adik Kakak” membangun sikap saling menghormati, memahami pentingnya rasa persaudaraan dan saling membantu, dan mempererat hubungan siswa. Sedangkan permainan “Pasaran” melatih siswa bekerjasama, berkomunikasi dan bersopan santun.

Dari ketiga permainan dengan tujuan yang berbeda-beda tersebut digabungkan sehingga menjadi sebuah permainan yang memuat nilai-nilai kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun. Dengan demikian, permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS sehingga kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun siswa dapat mengalami peningkatan.

Kedua, Nilai kerjasama dalam Permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” dapat terlihat dari perilaku anak pada saat melakukan kegiatan permainan secara bersama-sama. Dalam melakukan permainan anak berinteraksi dan berpartisipasi dengan anggota kelompok. Anak tidak memaksakan kehendaknya pada kelompok. Anak menerima hasil keputusan kelompok dan melaksanakan tugas yang telah ditetapkan oleh kelompok, dan anak menjunjung tinggi hasil kerja kelompok tersebut.

Nilai Saling menghargai dapat terlihat dalam permainan pada saat pembagian kelompok anak mau menerima siapapun yang menjadi anggota kelompoknya. Pada waktu melakukan diskusi mengartikan sandi dalam diskusi anak menghargai pendapat temannya dan menghargai keberadaan temannya dalam kelompok. Selain itu, anak belajar untuk tidak mengolok-olok/mengejek teman kelompok yang lain jika salah dalam mengartikan sandi dan menjawab pertanyaan.

Nilai sopan santun dapat terlihat dalam permainan pada saat anak melakukan diskusi dan barter sandi. Pada saat melakukan diskusi sebelum anak menyampaikan pendapatnya anak meminta izin terlebih dahulu setelah diijinkan baru anak menyampaikan pendapatnya dengan kata-kata yang baik dan sopan, anak-anak yang lain memperhatikan dan tidak memotong pembicaraanya. Dalam melakukan barter anak melakukan tawar menawar dengan kata-kata yang sopan/halus, tidak saling berebut atau menyerobot kelompok yang sedang melakukan barter.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Peningkatan nilai-nilai sosial siswa melalui metode permainan dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan menggunakan permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna" dan dengan mengintegrasikan materi pelajaran dengan nilai-nilai sosial.
2. Nilai-nilai sosial (kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun) siswa dan hasil belajar siswa meningkat secara kontinyu dari siklus ke siklus-siklus berikutnya.

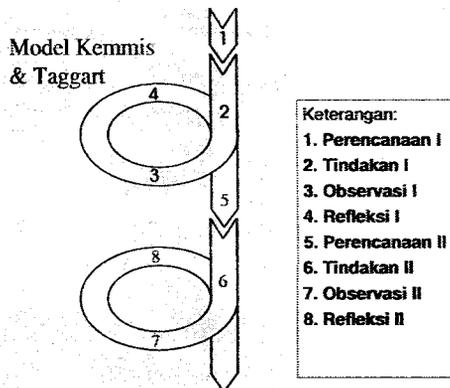
H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. *Classroom Action Research* adalah merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran dilakukan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Taggart yang digambarkan sebagai berikut (Gambar 1):⁴⁸



Gambar 1. Model Kemmis & Taggart

⁴⁸ Kemmis, S. And Mc. Taggart, R., *The action research planner* (Victoria: Deakin University, 1991), hlm. 14.

3. **Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan frekuensi munculnya perilaku yang menunjukkan kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun ke arah perbaikan, baik yang terkait dengan siswa maupun kegiatan pembelajaran setelah dilakukan tindakan.

4. **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Huda Ngargorejo, Ngemplak, Boyolali. Pemilihan lokasi penelitian adalah berdasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap sekolah.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2010. Pelaksanaan tindakan disesuaikan/berdasarkan dengan program pengajaran di sekolah dengan materi yang dapat diintegrasikan dengan nilai sosial dan permainan.

5. **Objek Penelitian**

Sebagai objek penelitian ini adalah peningkatan frekuensi perilaku yang mengekspresikan nilai-nilai sosial kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun.

6. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al Huda Ngargorejo Boyolali yang berjumlah 16 siswa, terdiri dari 7 siswi dan 9 siswa, serta melibatkan guru IPS kelas IV sebagai pelaksana tindakan dan Ibu Irawati sebagai observer bersama dengan peneliti.

7. **Jenis Tindakan**

Jenis tindakan yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna" dalam pembelajaran IPS.

I. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. **Observasi**

Observasi ini dilakukan kepada guru dan siswa. Observasi pada siswa dilakukan untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan perilaku yang muncul dari siswa. Kegiatan observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran di sekolah. Instrumen yang digunakan adalah lembar pedoman observasi untuk siswa dan untuk guru.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang mendukung hasil observasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti.

3. Tes Hasil Belajar

Tes ini digunakan untuk mengetahui informasi tentang hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran IPS yang dipelajari dengan menggunakan metode permainan. Instrumen yang digunakan adalah butir-butir soal yang disusun oleh peneliti bersama guru sesuai dengan materi pelajaran IPS yang telah dipelajari dengan metode permainan pada proses pembelajaran. Instrumen tes ini divalidasi logis oleh ahli materi

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengungkap data-data yang bersifat dokumenter untuk mendapatkan gambaran keadaan siswa dalam pembelajaran pada waktu dilakukan tindakan. Instrumen yang dibutuhkan berupa pedoman observasi dokumen, validasinya dilakukan secara logis oleh ahli materi. Untuk studi dokumentasi adalah berupa presensi, data pribadi siswa, silabus RPP, foto-foto rekaman aktifitas proses pembelajaran, dll.

5. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa lembaran atau notes yang digunakan untuk mencatat semua kejadian selama proses pembelajaran berlangsung. Model catatan lapangan dalam penelitian ini adalah catatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, merupakan pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami, yaitu yang dilihat dan didengar.

J. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif menggunakan analisis yang bersifat deskriptif kualitatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Mills sebagaimana dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata. Analisis data dilakukan menurut karakteristik masing-masing data yang terkumpul. Dari data yang terkumpul diklasifikasikan dan dikategorikan secara sistematis dan menurut karakteristiknya. Bentuk penyajian hasil penelitian disajikan dalam bentuk

tabel, grafik, peta atau bagan.⁴⁹

Analisis data dalam penelitian ini ditempuh melalui cara merefleksikan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus. Proses ini dijalankan secara kolaboratif antara peneliti, pengamat, dan guru untuk melihat, mengkaji, menilai dan mempertimbangkan dampak atau hasil tindakan selama proses serta pencapaian hasil dari tindakan yang dilakukan.

Untuk memenuhi standar ilmiah dan akademis, maka hasil analisis dikaji dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah pula melalui teknik pemeriksaan keabsahan data. Teknik yang dipilih dalam pengolahan data adalah melalui teknik triangulasi. Teknik triangulasi dilakukan dengan cara memeriksa atau mengecek ulang informasi hasil pengamatan atau observasi peneliti dan pengamat, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi pada setiap siklus. Kepentingan triangulasi dalam pengumpulan data dimaksudkan untuk mendapatkan konsistensi, ketuntasan dan kevalidan data, sehingga dengan metode triangulasi data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti.

K. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nilai sosial siswa kelas IV MI Al Huda Ngargorejo Boyolali sebelum dilakukan tindakan masih banyak yang negatif. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang ditunjukkan selama proses pembelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan. Siswa tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Siswa kurang bisa menghargai orang lain. Hal ini terlihat pada waktu pembelajaran siswa ada yang ribut, ramai sendiri, *ngobrol*, *gojegan*, usil, bermain-main sendiri, memukul-mukulkan bolpoin ke buku atau meja, membolak-balik buku, menyanyi, menggoyang-goyangkan kursi yang di dudukinya, duduk menghadap ke belakang, dan *gojeg*, bahkan ada siswa yang mondar mandir, dan di tengah-tengah guru menjelaskan materi ada beberapa siswa yang *nylethuk*.

Selain itu, siswa juga tidak memperhatikan temannya yang sedang menyampaikan pendapatnya. Ketika ada siswa yang tidak bisa atau salah dalam menjawab pertanyaan guru, siswa yang lain mengejek, menyoraki dan

⁴⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 156.

mentertawakannya. Siswa yang tidak ditunjuk oleh guru *nyletuk* menjawab, dan ada yang mengejek karena siswa yang ditunjuk oleh guru tidak segera menjawab pertanyaan guru.

Siswa sering saling mengolok/mengejek sehingga terkadang terjadi perkelahian. Pada waktu istirahat, terlihat beberapa siswa bergerombol dan saling ejek. Ada siswa yang membentak temannya. Siswa saling mengolok/mengejek dan berkata kasar.

Sopan santun siswa juga kurang baik. Ada siswa yang biasa berkata dengan kasar dan membentak. Beberapa siswa juga sering *nylethuk*. Siswa jika mau minta sesuatu atau meminjam sesuatu pada temannya kadang tidak minta izin dulu.

Siswa tidak pernah belajar atau mengerjakan tugas secara berkelompok sehingga siswa tidak terbiasa melakukan kerjasama. Hal ini terjadi karena guru dalam melakukan pembelajaran biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan terkadang diselingi dengan tanya jawab. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan metode yang dapat mengkondisikan/melatih siswa untuk melakukan nilai-nilai sosial. Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan membuat siswa belajar berkelompok, hal ini menjadikan siswa tidak terbiasa melakukan kerjasama. Guru enggan menggunakan variasi metode dalam mengajar dengan alasan kurangnya waktu dan biaya. Guru berpendapat bahwa metode ceramah tersebut dapat mengatasi materi yang banyak dengan alokasi waktu yang tersedia, jika menggunakan metode yang bervariasi memakan waktu yang terlalu banyak.

Guru belum mengintegrasikan nilai sosial ke dalam materi pembelajaran. Guru dalam melakukan pembelajaran hanya berpatokan pada buku pegangan dan belum mengintegrasikan nilai ke dalam materi pelajaran sehingga siswa tidak bisa memahami dan meresapi nilai-nilai yang tersirat dalam materi. Guru hanya menerangkan materi pelajaran yang terdapat dalam buku pegangan. Selama proses pembelajaran guru hanya terfokus pada materi pelajaran dan kurang memperhatikan perilaku siswa yang ada di belakang. Perilaku negatif nilai sosial siswa siswa kurang mendapat perhatian. Pembelajaran hanya menekankan pada pencapaian materi pelajaran. Guru terlalu fokus pada materi pelajaran, akibatnya siswa tidak bisa mengetahui secara baik nilai sosial yang bisa diserap dalam pembelajaran. Siswa tidak ditunjukkan, tidak diarahkan dan tidak dibiasakan bagaimana menerapkan nilai-nilai sosial secara baik.

Perilaku yang diperlihatkan siswa tersebut di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum melaksanakan nilai-nilai sosial dengan baik. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan nilai-nilai sosial siswa. Metode ceramah yang selama ini didominasi digunakan dalam pembelajaran dikurangi dan diselingi dengan menggunakan metode permainan. Dengan metode permainan ini siswa dilatih untuk melakukan kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun.

Dalam melakukan permainan siswa dilatih melakukan kerjasama, saling menghargai dan sopan santun dengan temannya dalam satu kelompok dan antar kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari dua orang siswa, agar semua siswa berperan aktif dalam melakukan permainan. Permainan ini tidak akan berjalan dengan baik jika siswa dalam melakukan permainan tidak bisa melakukan kerjasama, saling menghargai dan perilaku sopan santun, baik dalam satu kelompok maupun antar kelompok.

Selain memilih metode permainan, dalam pembelajaran materi juga menjadi hal yang sangat penting. Materi yang diberikan yaitu materi yang sesuai dan dapat diintegrasikan dengan nilai sosial dan dalam permainan.

Siswa dapat dikatakan sudah meningkat nilai sosialnya apabila siswa telah menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Siswa lebih baik dalam melakukan kerjasama, lebih bisa menghargai orang lain, dan lebih berperilaku sopan santun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sosial siswa pada aspek kerjasama, saling menghargai, dan sopan santun mengalami peningkatan secara kontinyu. Peningkatan perilaku nilai kerjasama siswa dapat terlihat dari perilaku siswa pada saat melakukan kegiatan permainan secara bersama-sama. Dalam melakukan permainan, siswa berinteraksi dan berpartisipasi dengan anggota kelompok. Siswa tidak memaksakan kehendaknya pada kelompok. Siswa menerima hasil keputusan kelompok dan melaksanakan tugas yang telah ditetapkan oleh kelompok, dan siswa menjunjung tinggi hasil kerja kelompok tersebut.

Peningkatan perilaku nilai saling menghargai siswa terlihat pada saat pembagian kelompok. Siswa mau menerima siapapun yang menjadi anggota kelompoknya. Pada waktu melakukan diskusi mengartikan sandi dalam diskusi, siswa menghargai pendapat temannya dan menghargai keberadaan temannya dalam kelompok, dan siswa belajar untuk tidak mengolok-olok/ mengejek temannya kelompok lain yang salah dalam mengartikan sandi dan menjawab pertanyaan.

Peningkatan nilai sopan santun siswa terlihat pada saat siswa melakukan diskusi dan barter sandi. Pada saat melakukan diskusi sebelum siswa menyampaikan pendapatnya siswa meminta ijin terlebih dahulu setelah diijinkan baru siswa menyampaikan pendapatnya dengan kata-kata yang baik dan sopan, siswa yang lain memperhatikan dan tidak memotong pembicaraannya. Dalam melakukan barter siswa melakukan tawar menawar dengan kata-kata yang sopan/halus, tidak saling berebut atau menyerobot kelompok yang sedang melakukan *barter*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan permainan-permainan yang diterapkan dalam pembelajaran, yaitu permainan “Utak Atik Sandi”, “Mencari Adik Kakak”, dan “Pasaran”. Permainan “Utak Atik Sandi” bertujuan untuk melatih anak bekerjasama. Siswa melakukan kerjasama dalam tim untuk menerjemahkan kata-kata rahasia.⁵⁰ Permainan “Mencari Adik Kakak” bertujuan untuk membangun sikap saling menghormati⁵¹, dan permainan “Pasaran” bertujuan untuk melatih anak bekerjasama, berkomunikasi dan bersopan santun. Siswa saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan sopan santun dalam melakukan permainan.⁵²

Selanjutnya untuk melihat apakah melalui metode permainan siswa telah mengalami peningkatan nilai sosial secara kuantitatif dapat dilihat dari rata-rata skor hasil observasi nilai sosial pra tindakan, siklus I, siklus II, siklus III. Rata-rata skor nilai sosial siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 32.29 dengan rata-rata skor terendah sebesar 4.17 dan tertinggi 83.33. Pada siklus I meningkat menjadi 38.02 dengan rata-rata skor terendah sebesar 4.17 dan tertinggi 87.5. Pada siklus II meningkat menjadi 48.44 dengan rata-rata skor terendah sebesar 12.5 dan tertinggi 91.67. Pada siklus III meningkat menjadi 58.59 dengan rata-rata skor terendah sebesar 33.33 dan tertinggi 91.67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari satu siklus ke siklus berikutnya nilai sosial siswa mengalami peningkatan.

Rata-rata persentase nilai sosial siswa mengalami peningkatan secara kontinyu pada setiap siklusnya. Skor nilai sosial siswa sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 32.20. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I skor nilai sosial siswa meningkat menjadi 38.02. Skor nilai sosial siswa pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 5.73.

⁵⁰ Vincentius Endy Sntosa & Iin Mendah Mulyani, *loc. Cit.*

⁵¹ Muksin, *loc. Cit.*

⁵² Nora Regina, *loc. Cit.*

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, skor nilai sosial siswa mengalami peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan pada kenaikan siklus I. Hal ini terlihat dari skor nilai sosial siswa pada siklus I sebesar 38.02 dan pada siklus II sebesar 48.44. Jika dibandingkan pada siklus I yang hanya mengalami peningkatan skor nilai sosial sebesar 5.73 dari pra tindakan. Sedangkan nilai sosial siswa pada siklus II mengalami peningkatan skor sebesar 10.42 dari siklus I.

Pada siklus III, skor nilai sosial siswa juga mengalami peningkatan, namun jika dibandingkan dengan skor peningkatan pada siklus II, skor peningkatan pada siklus III mengalami penurunan. Pada siklus II skor nilai sosial siswa mengalami peningkatan sebesar 10.42 dari siklus I, sedangkan pada siklus III ini hanya meningkat sebesar 10.15 dari siklus II. Skor peningkatan pada siklus III mengalami penurunan sebesar 0.27 jika dibandingkan dengan peningkatan skor pada siklus II.

Selain itu, persentase kriteria nilai sosial siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata persentase nilai sosial siswa yang positif hanya sebesar 8.34%, sedangkan yang pasif (*blank*) 48.96%, dan yang negatif 42.71%. pada siklus I persentase nilai sosial siswa yang positif sebesar 11.98%, sedangkan yang pasif (*blank*) 52.08%, dan yang negatif 35.94%. Pada siklus II, rata-rata persentase nilai sosial siswa yang positif adalah 22.40%, sedangkan yang pasif (*blank*) 53.13%, dan yang negatif 24.48%. pada siklus III, rata-rata persentase nilai sosial siswa yang positif adalah 30.73%, sedangkan yang pasif (*blank*) 56.25%, dan yang negatif 13.02%.

Rata-rata persentase kriteria positif nilai sosial siswa mengalami peningkatan secara kontinyu pada setiap siklusnya. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata persentase nilai sosial siswa yang positif sebanyak 8.34%, pada siklus I menjadi 11.98%, siklus II menjadi 22.40%, dan pada siklus III meningkat menjadi 30.73%. Nilai sosial yang positif pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 3.64% dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik dari siklus I yaitu sebesar 10.42%. Pada siklus III nilai sosial yang positif mengalami peningkatan sebesar 8.33%. Peningkatan pada siklus III ini mengalami penurunan sebesar 2.09% dari siklus II.

Rata-rata persentase nilai sosial yang pasif (*blank*) juga mengalami peningkatan di setiap siklus. Sebelum tindakan rata-rata persentase nilai sosial yang pasif (*blank*) sebanyak 48.96%, pada siklus I menjadi 52.08%, siklus

II menjadi 53.13%, dan pada siklus III meningkat menjadi 56.25%. Nilai sosial yang pasif (*blank*) pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 3.12% dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 1.05%. Peningkatan pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 2.07% dari siklus I. Pada siklus III nilai sosial yang pasif (*blank*) mengalami peningkatan sebesar 8.33%. Peningkatan pada siklus III ini mengalami peningkatan sebesar 3.12% dari peningkatan pada siklus II.

Sedangkan rata-rata persentase nilai sosial yang negatif mengalami penurunan di setiap siklusnya. Sebelum tindakan yang negatif sebanyak 42.71%, dan pada siklus I turun menjadi 35.94%, siklus II menjadi 24.48%, dan pada siklus III turun menjadi 13.02%. Nilai sosial yang negatif pada siklus I mengalami penurunan sebanyak 3.12% dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami penurunan yang lebih besar dari siklus I, yaitu sebesar 11.46%. Peningkatan penurunan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 8.34% dari siklus I. Pada siklus III nilai sosial yang negatif mengalami penurunan sebesar 11.26%. Penurunan pada siklus III mengalami peningkatan penurunan sebesar 2.92% dari peningkatan penurunan pada siklus II.

Selain itu, rata-rata skor nilai sosial siswa pada setiap aspeknya juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata skor nilai kerjasama sebesar 28.91, saling menghargai sebesar 32.03, dan nilai sopan santun sebesar 35.94. Pada siklus I rata-rata skor nilai kerjasama meningkat menjadi 39.94, saling menghargai 36.72, dan nilai sopan santun 41.41. Pada siklus II rata-rata skor nilai kerjasama sebesar 44.53, saling menghargai 45.31, dan nilai sopan santun 55.47. Pada siklus III rata-rata skor nilai kerjasama sebesar 56.25, saling menghargai 53.13, dan nilai sopan santun 66.41.

Rata-rata skor nilai sosial siswa pada setiap aspek mengalami peningkatan secara kontinyu pada setiap siklusnya. Rata-rata skor nilai kerjasama siswa sebelum dilakukan tindakan sebesar 28.91, pada siklus I meningkat menjadi 39.94, siklus II menjadi 44.53, dan siklus III meningkat menjadi 56.25. Rata-rata skor nilai kerjasama pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 7.03 dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami peningkatan skor sebesar 8.59 dari siklus I. Dan pada siklus III mengalami peningkatan skor sebesar 11.72 dari siklus II.

Rata-rata skor nilai saling menghargai sebelum tindakan adalah sebesar 32.03, pada siklus I meningkat menjadi 36.72, siklus II menjadi 45.31, dan

siklus III meningkat menjadi 53.13. Rata-rata skor nilai saling menghargai pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 4.69 dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami peningkatan skor sebesar 8.59 dari siklus I. Dan pada siklus III mengalami peningkatan skor sebesar 7.82 dari siklus II.

Rata-rata skor nilai sopan santun sebelum tindakan adalah sebesar 35.94. Pada siklus I meningkat menjadi 41.41 pada siklus II menjadi 55.47, dan pada siklus III menjadi 66.41. Rata-rata skor nilai saling menghargai pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 5.47 dari sebelum tindakan. Pada siklus II mengalami peningkatan skor sebesar 14.06 dari siklus I. Dan pada siklus III mengalami peningkatan skor sebesar 11.94 dari siklus I.

Selain nilai sosial yang mengalami peningkatan, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Rata-rata hasil tes belajar siswa pra tindakan sebesar 5.68, dan pada siklus I meningkat menjadi 5.81. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0.13 dari hasil belajar pra tindakan. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 6.36. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0.55. Pada siklus III hasil belajar siswa meningkat menjadi 6.71. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0.35. Besarnya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini mengalami penurunan jika dibandingkan besarnya peningkatan hasil belajar pada siklus II.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri Yosita Ratri (2009), bahwa metode permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan kompetensi sosial. Dan hasil penelitian Zidniyati (2009), bahwa pendidikan nilai yang terintegrasi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan nilai siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa. Serta penelitian Sudaryanti (2007), bahwa penanaman nilai-nilai dapat ditingkatkan melalui pembiasaan dan keteladanan guru. Peningkatan nilai nampak dalam perkataan, sikap, dan perilaku keseharian.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Gulo sebagaimana dikutip Wina Sanjaya, bahwa pengembangan domain afektif pada nilai tidak bisa dipisahkan dari aspek kognitif dan psikomotorik. Masalah nilai adalah masalah emosional, oleh karena itu nilai dapat berkembang sehingga bisa dibina. Perkembangan nilai tidak terjadi sekaligus, tetapi secara bertahap.⁵³

⁵³ Wina Sanjaya, *op. cit.*, hlm. 276.

Permainan dapat membuat anak memperoleh keahlian berinteraksi dengan orang lain. Melalui permainan anak dapat belajar tentang kebiasaan-kebiasaan mengendalikan diri, kebiasaan bergaul, dan percaya pada diri sendiri. Melalui permainan perkembangan psikologis, intelektual, sosial, dan emosional pada anak dapat terwujud.⁵⁴

Selain itu juga sesuai dengan Catron dan Allen sebagaimana dikutip oleh Tadkiroatun Musfiroh, bahwa bermain mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal-hal: interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa; kerjasama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran; peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu.⁵⁵

Anak mempelajari banyak hal dalam bermain, antara lain belajar tentang tingkah laku sosial, seperti bergiliran bicara, bekerja sama, berbagi, dan saling membantu. Anak belajar untuk mengungkapkan ide dan perasaannya secara verbal, menyimak tuturan orang lain, dan memahami sudut pandang orang lain. Anak belajar menghargai dan mempedulikan orang lain dan saling menjaga satu sama lain, dan lain sebagainya.⁵⁶

L. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan nilai-nilai sosial siswa dilakukan melalui metode permainan dalam pembelajaran IPS dipadukan dengan metode ceramah bervariasi. Permainan yang dilakukan yaitu permainan "Pecahkan Sandi Temukan Makna", yang merupakan perpaduan antara permainan "Utak Atik Sandi", "Mencari Adik Kakak", dan "Pasaran". Dalam permainan "Utak Atik Sandi" siswa berlatih kerjasama dalam mengartikan sandi. Dalam permainan "Mencari Adik Kakak" siswa berlatih menghargai sesama dengan cara mendengarkan arahan dari teman satu kelompoknya dalam melakukan permainan. Sedangkan dalam permainan "Pasaran" siswa melakukan melakukan barter sandi dengan menerapkan nilai sopan santun.

⁵⁴ ('Athif Abul'id & Syekh Muhammad Sa'id Marsa, *op. Cit.*, hlm. 5

⁵⁵ Tadkirotun Musfiroh, *op. cit.*, hlm 11.

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 31.

2. Terdapat peningkatan nilai sosial siswa. Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil observasi pada setiap siklus setelah diterapkan metode permainan “Pecahkan Sandi Temukan Makna” yang meningkat secara kontinyu. Rata-rata skor nilai sosial siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 32.29. Pada siklus I meningkat menjadi 38.02, siklus II menjadi 48.44, siklus III menjadi 58.59. Rata-rata persentase kriteria nilai sosial siswa sebelum tindakan, yang positif sebanyak 8.34%, pada siklus I menjadi 11.98%, siklus II 22.40%, dan pada siklus III 30.73%. Rata-rata persentase kriteria nilai sosial yang pasif (blank) sebelum tindakan yang pasif (blank) sebanyak 48.96%, pada siklus I menjadi 52.08%, siklus II 53.13%, dan pada siklus III 56.25%. Sedangkan rata-rata persentase kriteria nilai sosial yang negatif mengalami penurunan di setiap siklusnya, yaitu sebelum tindakan yang negatif sebanyak 42.71%, dan pada siklus I turun menjadi 35.94%, siklus II, 24.48%, dan pada siklus III 13.02%. Meskipun peningkatan nilai sosial siswa tidak terlalu tinggi, namun telah terjadi peningkatan secara kontinyu dari satu siklus ke siklus berikutnya.

M. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan ditemukan beberapa implikasi dari penelitian ini, yaitu:

1. Penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPS memberi pengalaman belajar kepada siswa dan guru dalam mengembangkan perilaku positif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru IPS dapat mengintegrasikan nilai sosial ke dalam materi pelajaran dengan metode permainan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk dapat meningkatkan nilai sosial siswa yang lebih baik lagi.
3. Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

N. Keterbatasan Penelitian

1. Nilai sosial yang ditingkatkan hanya tiga aspek, yaitu kerjasama saling menghargai, dan sopan santun, sementara nilai sosial mencakup banyak aspek.
2. Keterbatasan alokasi waktu dalam pelaksanaan pembelajaran IPS

sehingga penelitian tidak bisa dilakukan secara maksimal.

3. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas sehingga belum tentu sesuai jika diterapkan di sekolah lain dengan permasalahan dan karakteristik yang berbeda.

O. Saran

1. Guru dalam pembelajaran hendaknya menggunakan variasi metode dengan permainan dan mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam materi pelajaran agar siswa bisa menyerap dan mengamalkan nilai-nilai dalam pembelajaran.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk lebih dapat meningkatkan nilai sosial siswa yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Athif Abul'id & Syekh Muhammad Sa'id Marsa, *Bermain lebih baik daripada nonton tv*. Surakarta: Ziyad Visi Media, 2009.
- Abdul Ghofur, *Penanaman nilai-nilai akhlaqul karimah siswa kelas jauh program otomotif di man gandekan bantul*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2008.
- Andang Ismail, *Education games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Arif S. Sandiman; dkk., *Mediapendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Atmajaya. *Tanamkan nilai-nilai kehidupan dengan keteladanan*, Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://www.atmajaya/content.asp?f=0&cid=3205>.
- Cremer, Hildegard Wenzeler & Siregar, Maria Fischer, *Proses pengembangan diri: permainan dan latihan dinamika kelompok*. Jakarta: Grasindo, 1999.
- Depdiknas. Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- Depdiknas. Permen Diknas Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Drake, Christopher, *The journal of moral education trust: the importance of a values-based learning environment*. Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://www.livingvalues.net>,
- Elliot, Stephen. N, et al., *Educational psychology: effective teaching, effective learning 3*. McGraw-Hill Companies, Inc, 2000.
- Encyclopedia of Children's Health, *Play*. Diambil pada tanggal 10 Januari 2010, dari <http://www.healthofchildren.com/P/Play.html>,
- Fatkul Anas, *Relevansi pendidikan nilai untuk anak*. Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://groups.yahoo.com/group/message/6675>
- Hyun, E., *Making sense of developmentally and culturally appropriate practice (DCAP) in early childhood educational*. New York: Peter Lang, 1998. Diambil pada tanggal 10 Juni 2009, dari <http://ruby.fgcu.edu/courses>,

- Juhana, O & Sartono, *Budi pekerti*. Jakarta: Mediantara Semesta, tt.
- Kemmis, S. And Mc. Taggart, R., *The action research planner*. Victoria: Deakin University, 1991.
- Kozulin, Alex, et al., *Vygotsky's educational theory in cultural context*. New York: Cambridge University Press, 2007.
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan, dan permainan untuk anak usia dini*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Muksin, *Outbound for kids kumpulan permainan kreatif dan komunikatif*. Yogyakarta: Cosmic Books, 2009.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nora Regina, *120 permainan kreatif untuk menggali kecerdasan anak*. Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher, 2009.
- Oemar Hamalik, *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Rohmat Mulyana, *Mengartikulasikan pendidikan nilai*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Safitri Yosita Ratri, yang berjudul "*Keefektifan Metode Permainan Pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Mahasiswa PGSD*". Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2009.
- Santrock, John. W., *A typical approach to life span development 3ed*. Boston: McGraw Hill, 2007.
- Shaver, James P. (Ed.), *Handbook of research on social studies teaching and learning, a project of the nation council for the social studies*. New York: McMillan Publishing Company, 1991.
- Sjarkawi, *Pembentukan kepribadian anak, peran moral intelektual, emosional, dan social sebagai wujud integritas membangun jati diri*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Sudaryanti, *Pengembangan nilai-nilai kejujuran, keberanian, dan cinta damai melalui pembelajaran berdasarkan minat di TK Negeri 2 Yogyakarta*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2007.
- Syamsu Yusuf, *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas melalui bermain. Cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran, berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008.

- Vincentius Endy Santosa & Iin Mendah Mulyani, *100 permainan kreatif untuk outbound dan training*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008.
- Zaim Elmubarok, *Membumikan pendidikan nilai mengumpulkan yang terserak, menyambung yang terputus, dan menyatukan yang tercerai*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Zidniyati, *Keefektifan metode bermain peran untuk pendidikan nilai dan ketrampilan berbahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyyah*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY, 2009.
- Zubaedi. (Ed), *Evaluasi pendidikan nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.