

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Lis Fatmawati
NIM 09108244065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG” yang disusun oleh Lis Fatmawati, NIM 09108244065 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I

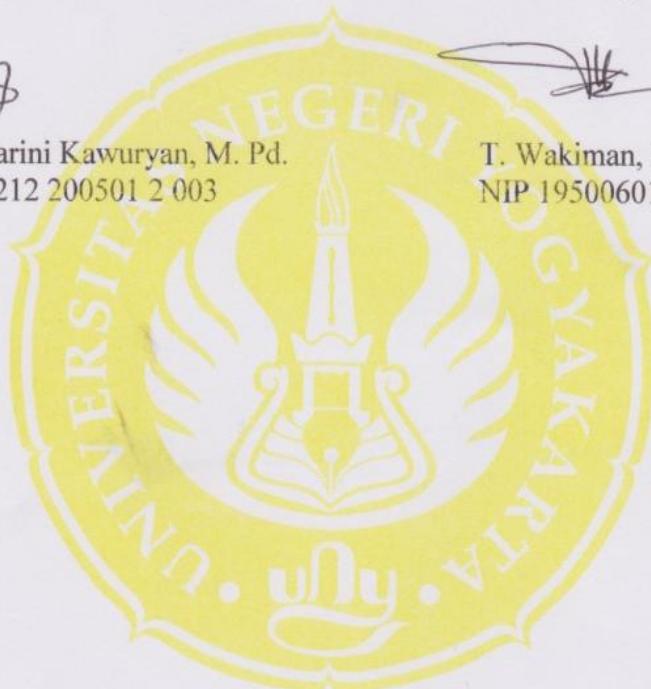


Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd.
NIP 19791212 200501 2 003

Yogyakarta, 17 September 2013
Pembimbing II



T. Wakiman, M. Pd.
NIP 19500601 197703 1 001

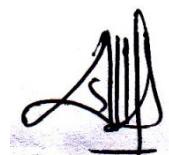


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 17 September 2013
Yang menyatakan,



Lis Fatmawati
NIM 09108244065

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG" yang disusun oleh Lis Fatmawati, NIM 09108244065 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 September 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Ketua Penguji		2-10-2013
Hidayati, M. Hum	Sekretaris Penguji		2-10-2013
Dr. Farida Agus S., M. Si.	Penguji Utama		3-10-2013
T. Wakiman, M. Pd.	Penguji Pendamping		1-10-2013

Yogyakarta, 16 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001



MOTTO

“Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur”.

(Al Ma’idah; 6)

“Jangan kehilangan pandangan untuk meraih prestasi, terutama ketika kesempitan, kesulitan, dan penderitaan menghimpit”.

(Mao Tse Tung)

“Dalam tercapainya cita-cita perlu adanya rasa optimis dan usaha besar, karena rasa optimis akan membawa pada kebaikan, dan percayalah Allah akan membantu hambanya yang senantiasa berusaha”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT, karya ini penulis persembahkan untuk; ;

1. Ibunda dan ayahanda tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, perhatian serta semangat yang tak ada hentinya.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta
3. Nusa dan Bangsa.

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG**

Oleh
Lis Fatmawati
NIM 09108244065

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode permainan, mengetahui keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental*, dengan variabel terikat kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa, serta variabel bebas metode permainan. Desain penelitiannya yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Senden Mungkid Magelang. Objek penelitian berupa kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket, soal IPS, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa. Keefektifan dilihat dari peningkatan hasil tes sebelum perlakuan dan hasil tes setelah perlakuan. Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa sebesar 14,14 ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata tes sebelum perlakuan 87,54 menjadi 101,68 pada rata-rata tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 120. Peningkatan prestasi belajar IPS siswa ditunjukkan dengan peningkatan sebesar 4,16 dari skor rata-rata tes sebelum perlakuan 18,23 menjadi 22,39 pada hasil tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 25.

Kata Kunci: *Metode permainan, kecerdasan interpersonal siswa, prestasi belajar IPS siswa.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun akademik 2012/2013.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan belajar di UNY.
2. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd. selaku Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi ijin dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian ini.
5. Bapak T. Wakiman, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian ini.
6. Ibu Hidayati Imaroh, S. Pd. selaku kepala sekolah Dasar Negeri Senden, Kec. Mungkid, Kab. Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Yulikah, S. Pd. selaku guru kelas IV dan siswa/siswi kelas IV SD Negeri Senden yang telah berkenan membantu terlaksananya penelitian.

8. Kedua orang tua dan adikku tercinta yang telah memberikan dukungan dan do'a.
9. Teman-teman yang senantiasa mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengharap masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 17 September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Metode Permainan	11
a. Pengertian Metode Permainan.....	11
b. Langkah-langkah Permainan	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan.....	16
d. Tinjauan Tentang Permainan	
1) Manfaat Permainan untuk Anak.....	16
2) Macam-macam Permainan.....	19

3) Tahapan Permainan Anak	21
4) Permainan yang Digunakan dalam Penelitian	22
2. Kecerdasan Interpersonal.....	28
a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	28
b. Komponen Kecerdasan Interpersonal.....	30
c. Karakteristik Individu yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal....	33
d. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal.....	35
e. Pengembangan Kecerdasan interpersonal.....	37
3. Prestasi Belajar IPS	37
a. Pengertian Prestasi Belajar IPS.....	37
1) Pengertian prestasi Belajar.....	37
2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	40
b. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran IPS.....	42
4. Karakteristik Siswa Kelas Dasar.....	46
B. Penelitian Relevan.....	51
C. Definisi Operasional.....	52
D. Kerangka Berpikir	53
E. Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	56
B. Jenis Penelitian	56
C. Desain Penelitian	56
D. Tempat dan Waktu Penelitian	57
E. Subjek Penelitian	57
F. Variabel Penelitian.....	58
G. Teknik Pengumpulan Data	58
H. Instrumen Pengumpulan Data	60
I. Validitas dan Reliabilitas Data.....	63
J. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi penelitian.....	74

B. Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS	74
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	80
1. Kecerdasan Interpersonal Siswa.....	80
2. Prestasi Belajar IPS Siswa.....	91
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
1. Kecerdasan Interpersonal Siswa	97
2. Prestasi Belajar IPS Siswa.....	99
E. Keterbatasan Penelitian.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102
 DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1	61
Tabel 2	62
Tabel 3	63
Tabel 4	65
Tabel 5	66
Tabel 6	67
Tabel 7	68
Tabel 8	69
Tabel 9	71
Tabel 10	72
Tabel 11	72
Tabel 12	80
Tabel 13	81
Tabel 14	82
Tabel 15	83
Tabel 16	84
Tabel 17	85
Tabel 18	86
Tabel 19	86
Tabel 20	88
Tabel 21	88
Tabel 22	90
Tabel 23	91
Tabel 24	92
Tabel 25	93
Tabel 26	94

Tabel 27 Pembandingan Tes Sebelum Perlakuan dan Tes Setelah Perlakuan Prestasi belajar IPS Siswa	95
Tabel 28 Pembandingan Skor Rata-rata Prestasi Belajar IPS Siswa	96

DAFTAR GAMBAR

		hal
Gambar 1	Skema kerangka Pikir.....	55
Gambar 2	Desain Penelitian	57
Gambar 3	Skema Hubungan antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat	58
Gambar 4	Media kartu	76
Gambar 5	Diagram Batang Skor Tes Sebelum Perlakuan Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa.....	81
Gambar 6	Diagram Batang Skor Tes Setelah Perlakuan Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa.....	83
Gambar 7	Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Siswa ..	85
Gambar 8	Diagram Batang Observasi Selama Perlakuan	87
Gambar 9	Diagram Batang Observasi Di Luar Perlakuan.....	89
Gambar 10	Diagram Batang Observasi Berdasarkan Komponen	91
Gambar 11	Diagram Batang Skor Tes sebelum Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa	93
Gambar 12	Diagram Batang Kategori Skor Tes Setelah Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa	95
Gambar 13	Diagram Batang Peningkatan Prestasi Belajar IPS Siswa	96

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 1	107
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 2	113
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 3	119
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 4	128
Lampiran 5 Angket Kecerdasan Interpersonal yang Belum Direvisi	134
Lampiran 6 Angket Kecerdasan Interpersonal yang Sudah Direvisi	137
Lampiran 7 Soal Tes Prestasi Belajar Sebelum Direvisi	139
Lampiran 8 Soal Tes Prestasi Belajar Setelah Direvisi	145
Lampiran 9 Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Sebelum Direvisi.....	150
 Lampiran 10 Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Setelah Direvisi.....	 151
Lampiran 11 Data Angket Kecerdasan Interpersonal Sebelum Perlakuan.	152
Lampiran 12 Data Angket Kecerdasan Interpersonal Setelah Perlakuan ...	153
Lampiran 13 Data Tes Prestasi Belajar IPS Siswa Sebelum Perlakuan	154
Lampiran 14 Data Tes Prestasi Belajar IPS Siswa Setelah Perlakuan.....	155
Lampiran 15 Data Observasi Perlakuan ke-1	156
Lampiran 16 Data Observasi di Luar Perlakuan 1	157
Lampiran 17 Data Observasi Perlakuan ke-2	158
Lampiran 18 Data Observasi Perlakuan ke-3	159
Lampiran 19 Data Observasi Perlakuan ke-4	160
Lampiran 20 Data Observasi di Luar Perlakuan 2	161
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kecerdasan Interpersonal	162
 Lampiran 22 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kecerdasan Interpersonal	 165
Lampiran 23 Hasil Uji Validitas Instrumen Prestasi Belajar IPS Siswa	166
Lampiran 24 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Prestasi Belajar IPS Siswa	168
Lampiran 25 Perhitungan Kategori Hasil Angket Kecerdasan	

Interpersonal Siswa	169
Lampiran 26 Perhitungan Kategori Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa	169
Lampiran 27 Perhitungan Kategori Hasil Prestasi Belajar IPS Siswa	170
Lampiran 28 Hasil Analisis Angket kecerdasan interpersonal.....	172
Lampiran 29 Hasil Analisis Observasi kecerdasan interpersonal	171
Lampiran 30 Hasil Analisis Prestasi belajar IPS Siswa.....	175
Lampiran 31 Foto Dokumentasi Penelitian	176
Lampiran 32 Sampel Pekerjaan Penelitian	178
Lampiran 33 Surat Keterangan Ijin Penelitian.....	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan (Arif Rohman, 2009: 105). Siswa merupakan sosok yang membutuhkan bantuan orang lain dalam proses pengembangan dirinya terutama bagi siswa di Sekolah Dasar. Masa usia sekolah dasar merupakan masa akhir kanak-kanak yang berkisar antara enam tahun sampai dua belas tahun.

Masa akhir kanak-kanak ditandai dengan anak sudah duduk di bangku sekolah dasar. Anak sudah memasuki masa baru yang merupakan awal dari pembentukan sikap dan perilaku serta masa anak sudah memasuki dunia baru yaitu masa pengenalan lingkungan sosial yang lebih luas. Menurut Hurlock (1980:156) bahwa:

“.....Anak yang lebih besar lambat laun memperluas konsep sosial sehingga mencakup situasi apa saja. Disamping itu, anak yang lebih besar menemukan bahwa kelompok sosial terlibat dalam berbagai kesungguhan pada berbagai macam perbuatan.”

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dijelaskan apabila masa kanak-kanak berakhir dan memulai masa usia sekolah dasar maka anak-anak sudah mengenal adanya hubungan sosial yaitu hubungan dengan teman-temannya. Pada masa ini, anak-anak juga sudah mampu untuk menjalin hubungan sosial dengan teman-temannya. Mulai dari usia Sekolah Dasar inilah seorang siswa sudah bisa diarahkan bagaimana menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan. Siswa Sekolah Dasar berada pada usia antara 6-12 tahun, dimana siswa berada pada masa kanak-kanak akhir. Seperti pada penjelasan sebelumnya, bahwa pada masa akhir kanak-kanak siswa Sekolah Dasar sudah mengenal adanya hubungan sosial dengan teman-temannya. Jadi, dalam pembelajaran guru sebaiknya menggunakan metode yang bisa membangun interaksi yang baik antara teman-temannya sehingga hubungan sosial dengan teman-temannya akan terjalin dengan baik.

Metode merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar seorang siswa (Sugihartono dkk. 2007: 76). Metode pembelajaran yang baik, maka akan membantu siswa untuk bisa belajar dengan baik. Metode pembelajaran yang dipilih harus selalu disesuaikan dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi pelajaran, situasi, kondisi lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai (Arif Rohman, 2009: 180). Pemilihan metode yang tepat, maka akan membantu siswa dalam mengembangkan berbagai potensi-potensi yang ada dalam diri siswa. Pemilihan metode yang disesuaikan dengan berbagai karakteristik siswa pembelajaran juga akan lebih mudah untuk disampaikan, karena siswa akan lebih merasa nyaman dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar harus bisa mencakup semua aspek perkembangan siswa. Selain untuk perkembangan kognitif atau prestasi belajar, pembelajaran seharusnya juga bertujuan untuk perkembangan hubungan sosial. Hal tersebut di dasarkan perkembangan siswa pada masa

akhir kanak-kanak yang sudah mengenal hubungan sosial. Hubungan sosial seperti pengembangan kecerdasan interpersonal siswa sangat penting untuk masa depan siswa, sehingga akan lebih baik jika kecerdasan interpersonal yang merupakan kunci sukses dalam menjalin hubungan sosial dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu, sebaiknya metode yang digunakan oleh guru selain bisa untuk membantu siswa dalam perkembangan kognitif atau prestasi belajar, metode juga harus bisa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yang penting dalam menjalin hubungan sosial.

Dunia siswa SD adalah dunia bermain, sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain bagi siswa SD merupakan aktivitas yang wajib dilakukan. Bermain sebenarnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran di SD, yaitu dengan menerapkan metode permainan. Menurut Padmono, metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Ahmad Saefuddin, 2012: 2-3). Pemanfaatan metode permainan dalam pembelajaran selain sesuai dengan karakteristik siswa, metode ini juga bisa digunakan untuk siswa berinteraksi dengan siswa lainnya yang akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Seto (2004), bahwa permainan dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya (Dadan Djuanda, 2006: 86). Selain itu, Lwin dkk (2008: 206), menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan

melalui beberapa permainan. Oleh karena itu, metode permainan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Metode permainan juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky (Santrock, 2002: 273), yang juga yakin bahwa permainan adalah setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut di dasarkan pada karakteristik siswa yang sedang suka bermain, yaitu siswa akan lebih suka belajar pada situasi yang menyenangkan. Siswa juga akan lebih tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, metode permainan bisa di gunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan di SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu tujuan pembelajaran IPS yaitu “siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial”. Pada mata pelajaran IPS bisa dijadikan alternatif guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal karena memiliki kesamaan tujuan yaitu siswa memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial. Metode permainan juga bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS, yaitu bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar materi IPS. Materi IPS yang sangat banyak dan bersifat hafalan, apabila dikemas dengan metode yang menarik seperti

metode permainan akan membuat suasana yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, dan penyampaian materi akan lebih bisa diserap oleh siswa dengan baik karena siswa belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Pembelajaran IPS yang berlangsung saat ini cenderung kurang diminati oleh siswa-siswa karena kurang disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa SD. Pembelajaran IPS yang sejatinya menarik, saat ini berubah menjadi mata pelajaran yang membosankan bagi siswa karena materi IPS yang memiliki porsi besar diajarkan dengan metode yang kurang tepat. Kurangnya minat terhadap mata pelajaran IPS itulah yang menyebabkan prestasi belajar yang kurang baik. Pembelajaran IPS juga cenderung kurang memperhatikan salah satu tujuan penting dalam penyelenggaraan mata pelajaran IPS yaitu keterampilan dalam dunia sosial seperti kecerdasan interpersonal siswa.

Hal tersebut juga tampak pada kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode yang satu arah saja dan tidak ada variasi metode lain, sehingga tidak terbangun interaksi antar siswa yang bisa bermanfaat untuk perkembangan kecerdasan interpersonal siswa. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan siswa didapat bahwa siswa kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut juga bisa dilihat ketika observasi saat pembelajaran IPS, dimana siswa sering bercanda dengan siswa lain dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru, bahkan ketika ditanya

oleh guru mengenai materi yang sedang diajarkan siswa tidak bisa menjawab. Prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS pada tes tengah semester juga menunjukkan paling rendah dari mata pelajaran lainnya yaitu dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68, yang masih dibawah KKM.

Selain pada prestasi belajar, hasil observasi juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih sulit ketika diajak untuk bekerja secara berkelompok, siswa juga kurang menghargai teman dan sering terjadi saling ejek antar siswa, serta ada beberapa siswa yang sering marah-marah ketika di kelas. Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang ketika di nasehati oleh guru melawan dengan menjawab nasehat guru dengan kata-kata kasar. Hal tersebut tentu saja tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal berdasarkan keenam komponen yang dikemukakan Lwin dkk.

Menurut Lwin dkk berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal memiliki enam komponen utama yaitu (1) memahami perasaan orang lain;(2) berteman; (3) bekerja dengan teman-teman; (4) belajar mempercayai; (5) mengungkapkan kasih sayang; dan (6) belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan (Lwin dkk, 2008: 207). Dari hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang dikucilkan di kelas. Berdasarkan hasil sosiometri, masih terdapat 8 siswa dari 26 siswa yang terisolir di kelas dan terdapat dua siswa paling popular di kelas, karena banyak siswa lain yang menyukai kedua siswa tersebut.

Hasil sosiometri juga menunjukkan siapa saja siswa yang popular dan tidak popular di kelas. Menurut Rita Eka Izzaty dkk, (2008:94)

“Bawa siswa yang popular umumnya mampu menginterpretasi, memprediksi, dan merespon perilaku orang lain. Mereka disukai dan dicari anak-anak lain sebagai teman... Sementara anak yang ditolak dan diisolasi oleh anak-anak lain terbukti keterampilan sosialnya lebih rendah, dan berakibat pada interaksi yang kurang kompleks dan kurang menyenangkan.....”

Dalam Penelitian ini akan digunakan metode permainan untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan metode permainan juga diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa, karena dalam metode permainan terdapat permainan-permainan yang baik dalam pengembangan aspek sosial dan kognitif siswa. Selain itu, metode permainan juga sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang dengan kegiatan bermain. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul “*Keefektifan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang.*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode dalam mata pelajaran IPS kurang menarik sehingga kurang diminati oleh siswa, terbukti nilai mata pelajaran IPS masih dibawah KKM.

2. Beberapa siswa mengalami kesulitan jika dikelompokkan belajar berdasarkan kelompok yang dibuat oleh guru.
3. Penggunaan metode banyak yang tidak memperhatikan karakteristik dan perkembangan siswa.
4. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode dan tidak disesuaikan dengan karakteristik serta perkembangan siswa sehingga siswa kurang berminat dengan pelajaran IPS dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
5. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya bisa mengembangkan prestasi belajar siswa dan kecerdasan interpersonal siswa.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah di atas, penulis melakukan suatu batasan dalam masalah agar penanganannya lebih spesifik. Penelitian ini dibatasi hanya pada masalah berikut ini:

1. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode dan tidak disesuaikan dengan karakteristik serta perkembangan siswa sehingga siswa kurang berminat dengan pelajaran IPS dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya bisa mengembangkan prestasi belajar siswa dan kecerdasan interpersonal siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode permainan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Senden Mungkid Magelang?
2. Apakah metode permainan efektif meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa?
3. Apakah metode permainan efektif meningkatkan prestasi belajar IPS siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implementasi metode permainan pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Senden Mungkid Magelang.
2. Mengetahui keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang
3. Mengetahui keefektifan metode permainan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menambah referensi metode untuk kegiatan pembelajaran.
- 2) Dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan menyisipkannya dalam pembelajaran

b. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman empiris tentang kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS di Sekolah Dasar.
- 2) Memperoleh pengalaman empiris tentang metode permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar.

c. Bagi Lembaga (Sekolah)

- 1) Kepala sekolah dapat memberikan arahan kepada guru-guru agar menggunakan metode permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Siswa

- 1) Melalui metode permainan, siswa dapat mengambil manfaat sehingga bisa mengubah perilaku sosialnya yang kurang baik, sehingga mempunyai perilaku yang sesuai dengan kecerdasan interpersonal.
- 2) Siswa bisa memperbaiki lagi prestasi belajarnya, dengan selalu aktif dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian teori

1. Metode Permainan

a. Pengertian Metode Permainan

Dunia siswa SD adalah dunia bermain, di mana siswa SD sering menghabiskan aktifitasnya untuk bermain. Sebagian besar interaksi teman sebaya selama masih anak-anak melibatkan permainan. Siswa SD akan merasa senang ketika bermain. Hal tersebut membuat siswa SD tidak bisa dijauhkan dari aktivitas permainan.

Belajar tidak bisa dipaksakan, karena belajar yang baik bukan dalam suasana yang penuh tekanan dan paksaan. Belajar untuk siswa harus disesuaikan dengan perkembangannya. Sesuai dengan perkembangannya, siswa SD akan lebih menikmati jika belajar disertai dengan bermain. Dengan belajar sambil bermain, maka akan memberikan kesempatan siswa untuk bisa bermain dan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan menggunakan metode permainan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai metode permainan.

Menurut Dwi Siswoyo (2008: 133) metode adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut Dwi Siswoyo menuliskan metode pendidikan adalah cara-cara yang dipakai oleh orang atau sekelompok orang untuk membimbing anak/peserta didik sesuai dengan perkembangannya ke arah tujuan yang hendak dicapai.

Di dalam pendidikan terdapat metode-metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan sering disebut dengan metode mengajar dan metode pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian metode mengajar dan metode pembelajaran. Metode mengajar adalah alat yang dapat, merupakan bagian dari perangkat alat, dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar-mengajar (J.J Hasibuan dan Mudjiono, 2006: 3).

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah B Uno, 2010: 2). Berbeda dengan pendapat dari Gerlach dan Ely (dalam Hamzah B Uno, 2010: 2) menyatakan bahwa teknik pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan metode pembelajaran, dimana teknik pembelajaran adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Jadi disini dapat diketahui bahwa metode mengajar dan metode pembelajaran hampir sama yaitu berkaitan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Di atas telah dijelaskan mengenai definisi metode, berikut ini akan dijelaskan mengenai definisi permainan. Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan

kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002: 272). Sejalan dengan pendapat Santrock, menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005: 105-106), menyatakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Menurut Daniel Berlyne (Santrock, 2002: 273) yang menjelaskan permainan sebagai sesuatu yang mengasikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud permainan merupakan suatu kegiatan yang bebas, mengasyikkan, dan menyenangkan yang sangat berguna bagi perkembangan anak serta mendorong anak untuk melakukan penjelajahan. Sebelumnya telah di jelaskan mengenai definisi metode dan permainan. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian metode permainan.

Menurut Padmono (2011: 141) menyatakan bahwa “metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan”(Ahmad Saefuddin, 2012: 2-3). Berbeda dengan pendapat dari Arisnawati (2009: 13) yang mendefinisikan metode permainan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (Ahmad Saefuddin, 2012: 3). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa Arisnawati mendefinisikan metode permainan sebagai cara mengajar yang

tidak harus menggunakan permainan tetapi mengajar dengan membangun suasana yang menyenangkan dan adanya ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut berbeda dengan Padmono yang menyatakan bahwa metode permainan sebagai cara mengajar dengan menggunakan permainan.

Metode permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengajar dengan menggunakan permainan untuk membuat pembelajaran menjadi mengasyikkan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jadi dalam penelitian ini menggunakan kedua definisi metode permainan dari Padmono dan Arisnawati di atas.

b. Langkah-langkah Metode Permainan

Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode permainan secara umum menurut Fandy (2011) yaitu (Ahmad Saefudin, 2012 : 3).

- 1) Guru terlebih dahulu menentukan topik/materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan permainan yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.

- 5) Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
- 6) Siswa melaksanakan kegiatan permainan tersebut dengan dipimpin oleh guru.
- 7) Siswa berhenti melakukan permainan kemudian melaporkan hasil dari permainan.
- 8) Guru memberikan kesimpulan mengenai pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran .

Tahap-tahap metode permainan menurut Subagio (2010) yaitu (Makhbubi Khasanah, 2012 3):

- 1) Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses permainan.
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan.
- 4) Siswa melakukan permainan.
- 5) Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari.
- 6) Siswa melaporkan hasil diskusi.

Dalam penelitian ini, dalam pelaksanaan metode permainan digunakan langkah-langkah menurut pendapat dari Fandy, karena pendapat dari Fandy lebih runtut dari tahap persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran sampai tahap akhir pelajaran dan lebih lengkap langkah-langkahnya sehingga lebih mudah untuk dijadikan pedoman pelaksanaan metode permainan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan.

Sebuah metode pastilah memiliki kelebihan dan kelemahan, berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan metode permainan. Kelebihan dari metode permainan adalah (Sahibun Nikmah, 2012: 8).

- 1) Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
- 2) Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami
- 3) Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat.

Adapun kelemahan dari metode permainan adalah:

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.
- 2) Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran
- 3) Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

d. Tinjauan Tentang Permainan

1) Manfaat Permainan Untuk Anak

Sebelumnya telah dibahas mengenai pengertian permainan dan metode permainan, berikut ini merupakan manfaat dari permainan itu sendiri. Menurut Santrock (2002: 272) permainan memiliki fungsi yang sangat penting diantaranya adalah:

- a) Permainan esensial bagi kesehatan anak-anak.
- b) Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya.
- c) Mengurangi tekanan.
- d) Meningkatkan perkembangan kognitif.
- e) Meningkatkan daya jelajah.
- f) Memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

- g) Permainan juga meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain.

Berdasarkan pendapat Santrock di atas, fungsi permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan dapat meningkatkan afiliasi teman sebaya, meningkatkan kemungkinan anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain yang berguna untuk perkembangan kecerdasan interpersonal siswa. Permainan juga bisa meningkatkan perkembangan kognitif, jadi permainan juga bisa berguna untuk prestasi belajar siswa.

Manfaat permainan juga dipaparkan oleh tokoh lain, menurut Piaget (Santrock, 2002: 273), melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Sejalan dengan pemikiran Piaget, Vygotsky (Santrock, 2002: 273) juga yakin bahwa permainan adalah setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut berbeda dengan pendapat dari Daniel Berlyne (Santrock, 2002: 273) yang menjelaskan permainan sebagai sesuatu yang mengasikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita.

Bermain merupakan bagian dari permainan, dimana dalam permainan terdapat aktivitas bermain. Manfaat bermain menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005:38) dibagi berdasarkan aspek perkembangannya, yaitu: a) bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik, b) bermanfaat bagi aspek motorik kasar dan motorik halus, c) bermanfaat untuk perkembangan aspek sosial, d) bermanfaat untuk perkembangan aspek emosi dan

kepribadian, e) bermanfaat untuk perkembangan aspek kognisi, f) bermanfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan, g) bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, h) bermain untuk guru sebagai penilaian dan pengamatan, i) bermain sebagai media terapi, j) bermain sebagai media intervensi.

Manfaat bermain menurut pendapat dari Mayke S. Tedjasaputra di atas, yang penting dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial dan manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Adapun penjelasan dari manfaat kedua perkembangan itu adalah sebagai berikut :

a) Manfaat bermain untuk Perkembangan Aspek Sosial siswa

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, siswa akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari perkembangan sosial, apabila perkembangan sosial siswa bisa berkembang maka kecerdasan interpersonal juga akan berkembang. Dengan demikian dengan bermain maka akan memberi manfaat bagi perkembangan kecerdasan interpersonal siswa juga.

b) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Aspek kognisi disini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya

ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Prestasi belajar merupakan bagian dari aspek kognisi atau kognitif. Jika perkembangan kognitif berkembang, maka kegiatan bermain yang diintegrasikan dalam pembelajaran juga akan menstimulasi peningkatan prestasi belajar siswa juga.

Berdasarkan pemaparan di atas, adapun manfaat permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah manfaat permainan untuk perkembangan sosial anak dan aspek kognisi. Jadi perkembangan aspek sosial atau dalam penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal dan kognisi atau prestasi belajar dapat dikembangkan melalui permainan.

2) Macam-macam Permainan

Menurut Parten (Santrock, 2002: 274) jenis-jenis permainan anak yang diteliti lebih luas adalah: (1) Permainan *Sensorimotor/Praktis*; (2) Permainan *Pura-pura/ Simbolis*; (3) Permainan *Sosial*; (4) Permainan *kontruksi*; (5) Games. Di bawah ini merupakan penjelasan dari jenis-jenis permainan tersebut :

a) Permainan *Sensorimotor/ Praktis*

Permainan Sensorimotor ialah perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka. Permainan praktis (Practice Play) melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari atau ketika penguasaan dan koordinasi keterampilan-keterampilan fisik atau mental diperlukan dalam games

atau olahraga. Permainan sensorimotor, yang seringkali melibatkan permainan praktis, utamanya muncul pada saat bayi, sedangkan permainan praktis dapat terjadi sepanjang hayat.

b) Permainan Pura-pura/ Simbolis

Permainan pura-pura/simbolis (*pretense/symbolic play*) terjadi ketika anak mentranformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.

c) Permainan Sosial

Permainan sosial (*social play*) ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya.

d) Permainan Kontruktif

Permainan kontruktif (*constructive play*) mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan kontruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau kontruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri

e) *Games*

Games adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang

Di atas telah dijelaskan mengenai berbagai macam-macam permainan. Adapun jenis permainan yang digunakan dalam penelitian dengan metode permainan ini adalah permainan sosial dan *games*.

Menggunakan jenis permainan sosial dikarenakan permainan-permainan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan interaksi sosial dan teman sebaya serta berkaitan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Menggunakan permainan jenis *games* karena terdapat beberapa aturan dan adanya kompetisi-kompetisi antara satu dengan yang lainnya

3) Tahapan Permainan Anak

Secara garis besarnya permainan anak melalui tahapan yaitu (Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, 2005: 108-109) :

- a) Umur 0 – 1 tahun : anak bermain dengan dirinya sendiri seperti bermain kaki, tangan, mulut, suara, kemudian alat mainan.
- b) Umur 1 – 2 tahun : anak bermain menirukan sesuatu
- c) Umur 2 – 3 tahun : anak bermain sendiri tetapi ada dorongan untuk bermain dengan orang lain.
- d) Umur 3 – 5 tahun : anak sudah bermain dengan orang lain tetapi masih dalam status yang sama atau bermain dengan seumurnya.
- e) Umur 5 – 6 tahun : bermain bersama di bawah pimpinan temannya, dan terkadang terjadi perselisihan.
- f) Umur 6 – 8 tahun : anak sudah bisa bersandiwara dengan suatu cerita yang teratur, dan anak sudah tunduk dengan pimpinannya.

g) Umur 8 – 12 tahun : anak sudah bisa bermain yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan.

Tahapan permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari umur 8-12 tahun, karena siswa kelas IV berada pada usia 10 tahun. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan permainan yang mengandung ketelitian, kecerdasan, dan keterampilan.

4) Permainan yang Digunakan dalam Penelitian

Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa macam permainan untuk memperoleh data tentang bagaimana keefektifan metode permainan terhadap kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa. Adapun macam-macam permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) *Crossword Puzzle (Teka-teki Silang)*

Teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan sekar Ayu Aryani, 2008: 71). Dengan teka-teki silang anak akan juga akan lebih aktif lagi di dalam pembelajaran. Permainan teka-teki silang akan membantu anak dalam bermain dalam menunggu giliran untuk melakukan permainan.

Di bawah ini akan dipaparkan mengenai langkah-langkah permainan teka-teki silang yaitu (Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan sekar Ayu Aryani, 2008: 71) :

- (1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi, atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diberikan.
- (2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- (3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- (4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok.
- (5) Batasi waktu mengerjakan.
- (6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

b) Permainan Kartu Remi

Adapun langkah-langkah permainan kartu adalah sebagai berikut (Jurnal dikdatika, 2009: 5).

- (1) Guru menyiapkan beberapa set kartu remi yang gambar semula diganti dengan konsep mata pelajaran IPS.
- (2) Satu set kartu remi dibagi menjadi dua bagian, satu bagian berupa kartu soal dan bagian yang lain berupa kartu jawaban

- (3) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat satu set kartu remi.
- (4) Masing-masing kelompok mulai bermain kartu dengan cara mengocok kartu soal lebih dahulu dan membaginya pada setiap siswa. Masing-masing siswa dalam kelompok permainan mendapat empat kartu soal, mereka harus mencari pasangan dari kartu soalnya.
- (5) Secara bergiliran setiap siswa kemudian mencari pasangan kartu soalnya dengan mengambil satu kartu jawaban. Jika kartu jawaban yang diambil tidak cocok maka kartu tersebut dibuang.
- (6) Siswa berikutnya bergantian mencari pasangan kartu soalnya dengan mengambil kartu jawaban atau bisa juga mengambil kartu teman lain yang tidak digunakan atau dibuang apabila dirasakan cocok sebagai pasangan kartu soal miliknya. (Prinsipnya hampir sama seperti permainan kartu “empat satu”.
- (7) Siswa lain bisa memberikan pendapat mengenai kartu tersebut, “salah atau benar” jawaban dari kartu itu. Setelah mendapatkan kartu jawaban yang cocok maka kartu soal dan kartu jawaban bisa di tempel pada kertas yang disediakan.
- (8) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pasangan kartu mereka.
- (9) Guru ,memberi penguatan bagi siswa yang benar dalam mencari pasangan kartunya dan mengoreksi bila ada yang tidak tepat.

Manfaat permainan kartu remi adalah untuk mengakrabkan siswa melalui kerja kelompok, membudayakan anak untuk menunggu giliran bermain yang bisa menciptakan kepedulian terhadap teman, belajar saling mempercayai ketika siswa dalam kelompok menyatakan benar atau salah akan hasil jawaban salah satu siswa yang sedang bermain, belajar memecahkan masalah untuk mendapatkan jawaban yang paling benar dan agar selesai lebih cepat dari kelompok lainnya agar menjadi pemenang karena permainan ini bersifat perlombaan.

c) Permainan Mencari Jodoh

Permainan mencari jodoh memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan permainan mencari jodoh adalah (Raisatun Nisak, 2012: 23).

- (1) Mengakrabkan antarsiswa di kelas
- (2) Mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan
- (3) Membuat suasana baru di dalam kelas

Sifat permainan mencari jodoh yaitu bersifat kelompok. Jadi dalam permainan ini akan dibentuk kelompok-kelompok. Adapun aturan permainan mencari jodoh adalah sebagai berikut (Raisatun Nisak, 2012: 24-25).

- (1) Membuat kalimat pendek yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.
- (2) Kalimat yang dibuat yaitu setengah dari jumlah siswa. Misalnya jumlahnya adalah 20 siswa, berarti harus disediakan 10 kalimat.

(3) Kemudian setiap kalimat harus dipecah menjadi dua bagian.

Misalnya kalimat “Salah satu penyebab kenakalan remaja adalah kurangnya perhatian keluarga”. Maka dapat dipisah dalam dua kertas, yaitu kertas yang satu berisi “Salah satu penyebab kenakalan remaja adalah” dan kertas yang satunya lagi “kurangnya perhatian keluarga”.

(4) Gulunglah kedua kertas yang berisi tulisan tersebut.

(5) Bagikan kertas-kertas tergulung yang sudah disiapkan sebanyak sejumlah peserta.

(6) Apabila terdapat peserta ganjil, berarti seorang siswa berpasangan dengan pemandu, yakni guru.

(7) Mintalah kepada semua siswa untuk membuka gulungan kertas mereka, kemudian membaca gulungan kertas mereka, kemudian membaca tulisan yang ada pada kertas mereka, yang berupa sepotong kalimat yang belum lengkap.

(8) Mintalah kepada semua siswa untuk mencari pasangan mereka agar kalimat itu menjadi lengkap.

(9) Mintalah kepada setiap pasangan siswa untuk berkenalan dan mendiskusikan arti kalimat tersebut.

(10) Mintalah kepada semua siswa untuk berkumpul kembali.

(11) Mintalah kepada setiap pasangan siswa untuk memperkenalkan pasangan, serta menyampaikan arti kalimat kepada siswa lain (Mendemonstrasikan)

(12) Berilah komentar terhadap penyampaian semua siswa.

d) Kalimat Diam

Dalam permainan kalimat diam ini, siswa bermain dalam kelompok. Dalam permainan ini, terdapat beberapa manfaat yaitu bisa mengakrabkan siswa, kepedulian antar siswa, bersama-sama mengatasi masalah. Adapun aturan dalam permainan kalimat diam ini adalah sebagai berikut (Ginnis, 2009: 171) :

(1) Siswa bekerja dalam kelompok.

(2) Tiap kelompok memiliki satu set amplop, yang di dalamnya terdapat amplop-amplop kecil untuk per orang. Tiap amplop berisi satu kumpulan kata atau frasa yang berbeda di potongan kertas atau kartu. Kumpulan kata-kata tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga setiap siswa tidak bisa membuat kalimat yang benar dan masuk akal dari kata-kata mereka sendiri. Mereka butuh kata dari siswa lain dan siswa lain membutuhkan miliknya.

(3) Tantangannya adalah setiap pemain harus mempunyai atau menyusun kalimat yang lengkap dan benar dalam waktu tertentu.

(4) Aturannya dalam permainan ini adalah :

(a) Tenang total : tidak seorangpun boleh berbicara atau menggunakan bahasa isyarat.

(b) Pemain hanya boleh memberikan satu kartu dan tidak boleh memberi isyarat pada siswa lain dalam meminta atau memberi kartu.

- (c) Jika sebuah kartu ditawarkan, maka tidak boleh ditolak.
- (d) Tetap dikursi.
- (e) Saat siswa mempunyai satu set kartu, tidak berarti hal tersebut telah selesai. Karena mungkin saja siswa masih memegang kartu dari siswa lain sehingga harus ikut dalam permainan.

2. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Sesuai kodratnya, manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial, mereka membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Akan tetapi tidak semua individu dapat menjalin hubungan yang baik dengan individu lain. Dalam mendukung terjalinnya hubungan yang baik tersebut, kecerdasan interpersonal menjadi sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Kecerdasan interpersonal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup seseorang terkait dengan orang lain.

Howard Gardner merupakan seorang ahli psikologi perkembangan yang mengemukakan teori kecerdasan ganda atau yang sering disebut dengan *Multiple Intelegent* yang terdiri dari delapan kecerdasan. Salah satu dari kedelapan kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner itu adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal atau bisa juga disebut kecerdasan sosial. Dua tokoh dari psikologi inteligensi yang menegaskan adanya kecerdasan interpersonal adalah Howard Gardner sedangkan dengan sebutan kecerdasan sosial adalah Edward L. Thorndike.

Sebelum membahas tentang kecerdasan interpersonal, berikut ini merupakan pengertian dari kecerdasan. Menurut Gardner (dalam Hoerr, 2007: 11) Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu bangsa.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita (Lwin, 2008: 197). Lebih lanjut, Lwin juga berpendapat bahwa kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain kemudian menanggapinya dengan layak.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk menangkap beda yang teramat halus akan maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain (Amstrong, 2002: 99). Menurut Sri Nawarti (2011: 68) bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain, kemampuan berempati dan kemampuan memahami suasana hati, maksud dan perasaan orang lain. Sejalan dengan pengertian kecerdasan interpersonal di atas, menurut Gardner (dalam Hoerr, 2007: 15) bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami orang lain dan membina hubungan.

“Kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respon secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain” (Muhammad Yaumi, 2012 : 21-22)

Kecerdasan interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk melakukkan interaksi dengan orang lain, dimana seseorang tersebut mampu mengembangkan sikap memahami orang lain sehingga tercipta suatu hubungan sosial yang efektif dan baik.

b. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal memiliki komponen-komponen di dalamnya. Menurut Lwin (2008: 206) terdapat enam komponen utama untuk kecerdasan interpersonal, yaitu: (1) Memahami perasaan orang lain; (2) Berteman; (3) Bekerja dengan teman-teman; (4) Belajar mempercayai; (5) Mengungkapkan kasih sayang; (6) Belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik).

Berikut ini merupakan penjelasan dari keenam komponen utama kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

(1) Memahami perasaan orang lain

Dengan memahami perasaan orang lain siswa harus mengenal berbagai perasaan seperti perasaan senang, sedih, gembira, bangga, dll.

(2) Berteman

Memberi kesempatan siswa untuk merasa nyaman di sekitar siswa lain dan mengajarkannya keberanian untuk berteman adalah suatu keterampilan yang penting yang akan menguntungkan kelak.

(3) Bekerja dengan teman-teman

Belajar untuk bekerja dengan teman-teman akan memberikan sumbangsih pada perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantunya tumbuh sehat, mudah menyesuaikan diri dan kuat.

(4) Belajar mempercayai

Belajar mempercayai orang lain adalah suatu unsur penting dalam mempertahankan hubungan yang kuat dengan orang-orang di sekitar dan bekerja sama. Tentu saja, rasa tidak percaya yang sehat kadang-kadang juga perlu untuk melindungi dari bahaya. Kemampuan kita untuk mempercayai sebagai seorang dewasa sering bergantung pada pengalaman, terutama ketika kecil.

(5) Mengungkapkan kasih sayang

Menerima dan memberi pelukan sangat penting bagi seseorang untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang mantap secara emosional.

(6) Belajar menyelesaikan masalah/ perselisihan kemasyarakatan
(Penyelesaian konflik)

Pada setiap tahap kehidupan, pasti akan menghadapi masalah yang berhubungan dengan masyarakat. Individu yang memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah kemungkinan lebih besar untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan lebih berhasil.

Berbeda dengan Amstrong, bahwa kecerdasan antar pribadi mencakup beberapa kemampuan. Berikut ini merupakan beberapa kemampuan menurut Amstrong (2005:22) , yaitu:

- 1) Membaca orang lain.
- 2) Kemampuan untuk berteman.
- 3) Keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menjalin kerjasama dengan orang lain.

Menurut Mork (dalam Muhammad Yaumi, 2012: 145) menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi yaitu:

- 1) Membaca isyarat sosial
- 2) Memberikan empati
- 3) Mengontrol emosi
- 4) Mengekspresikan emosi pada tempatnya.

Komponen kecerdasan interpersonal yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat dari Lwin yang menyatakan enam komponen utama untuk kecerdasan interpersonal, yaitu: (1) Memahami perasaan orang lain; (2) Berteman; (3) Bekerja dengan teman-teman; (4) Belajar mempercayai; (5) Mengungkapkan kasih sayang; (6) Belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik).

Metode permainan dikatakan efektif meningkatkan kecerdasan interpersonal jika setelah dilakukan perlakuan menggunakan metode permainan, keenam komponen kecerdasan interpersonal yaitu (1) memahami perasaan orang lain; (2) berteman; (3) bekerja dengan teman-teman; (4) belajar mempercayai; (5) mengungkapkan kasih sayang; (6) belajar menyelesaikan masalah/ perselisihan bisa meningkat dibandingkan tes sebelum perlakuan. Hal tersebut ditandai dengan perubahan perilaku

siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dilihat berdasarkan hasil observasi. Selain itu, metode permainan dikatakan efektif ketika hasil angket antara tes sebelum perlakuan dan setelah perlakuan mengalami peningkatan, hal tersebut juga dilihat dari observasi.

c. Karakteristik Individu Yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal pasti akan terlihat berbeda dengan seseorang yang rendah kecerdasan interpersonalnya. Baik itu dilihat dari perilakunya maupun bagaimana dia bisa berinteraksi dengan orang lain. Banyak hal yang membedakan antara orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dengan orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah. Hal tersebut dapat diketahui dengan mengetahui bagaimana ciri-ciri orang yang mempunyai kecerdasan interpersonal yang tinggi.

Ciri-ciri orang yang memiliki intelegensi interpersonal yang bagus adalah (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172) :

- 1) Terikat dengan orangtua dan berinteraksi dengan orang lain
- 2) Membentuk dan menjaga hubungan sosial
- 3) Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam hubungan dengan orang lain
- 4) Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku, dan gaya hidup orang lain
- 5) Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam-macam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan, dalam satu usaha bersama
- 6) Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain
- 7) Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal
- 8) Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (*feedback*) dari orang lain

- 9) Menerima perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik
- 10) Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator), berhubungan dengan mengorganisasikan orang untuk bekerjasama ataupun bekerja sama dengan berbagai macam background dan usia
- 11) Tertarik pada karir yang berorientasi interpersonal seperti mengajar, pekerjaan sosial, konseling, manajemen atau politik
- 12) Membentuk proses sosial atau model yang baru

Berbeda dengan Muhammad Yaumi (2012 : 147-148), karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah:

- 1) Belajar sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya,
- 2) Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia,
- 3) Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif,
- 4) Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan melalui *chatting* atau *teleconference*,
- 5) Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, keagamaan, dan politik,
- 6) Sangat senang mengikuti acara *talkshow* di TV dan radio,
- 7) Ketika bermain atau berolah raga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada main sendirian (*single*),
- 8) Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri,
- 9) Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler,
- 10) Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Di dalam penelitian ini, karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal didasarkan pada keenam komponen kecerdasan interpersonal berdasarkan pendapat dari Lwin dkk. Jadi, siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal berarti memiliki keenam komponen kecerdasan interpersonal.

Adapun karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu:

- 1) Memahami perasaan orang lain
- 2) Berteman

- 3) Bekerja dengan teman-teman
- 4) Belajar mempercayai
- 5) Mengungkapkan kasih sayang
- 6) Belajar menyelesaikan masalah/ perselisihan

d. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal

Sebuah jaringan persahabatan yang kuat, akan membantu dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial kita. manusia merupakan makhluk sosial, di mana manusia satu dengan yang lainnya saling membutuhkan. Berawal dari hal tersebutlah kecerdasan interpersonal sangat penting bagi semua orang. Apabila seseorang tidak bisa mengembangkan kecerdasan interpersonalnya, maka akan menemui hambatan dalam perkembangan sosialnya. Tetapi, masih banyak orang yang tidak menyadari betapa pentingnya cerdas bermasyarakat.

Salah seorang psikolog dari Inggris, N K Humphrey mengatakan bahwa intelegensi sosial adalah hal yang paling penting dalam intelek manusia (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172).

Berikut ini merupakan pentingnya kecerdasan interpersonal, yaitu (Amstrong, 2005: 22):

“..... Karena begitu banyak aspek kehidupan yang melibatkan interaksi dengan orang lain, kecerdasan antarpribadi mungkin sebenarnya lebih penting bagi keberhasilan dalam hidup daripada kemampuan membaca buku atau memecahkan problem matematika.”

Sejalan dengan Lwin yang mengungkapkan beberapa alasan untuk memulai mengembangkan kecerdasan interpersonal kepada anak atau siswa,

yaitu (Lwin, 2008: 199-202): (1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri; (2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan; (3) Demi kesejahteraan emosional dan fisik. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai beberapa alasan untuk memulai kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

- 1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri.

Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Siswa dengan kecerdasan interpersonal yang rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois, dan menyinggung perasaan orang lain. Seperti timbulnya kasus-kasus yang ekstrim bahkan menunjukkan tingkah laku anti-sosial. Oleh karena itu, untuk memastikan siswa dapat tumbuh menjadi anak yang mudah menyesuaikan diri secara sosial adalah mulai mengajarkannya kecerdasan bermasyarakat yang benar.

- 2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan.

Di tempat kerja, seseorang memerlukan kemampuan bekerja sama dan membangun hubungan kerja dengan orang lain. Hal tersebut menuntut seseorang untuk bisa melakukan interaksi sosial dan mempunyai keterampilan sosial.

- 3) Demi kesejahteraan emosional dan fisik.

Tanpa jaringan sosial yang kuat dengan anggota keluarga, teman dekat, dan kenalan, orang rentan terhadap masalah mengatasi tuntutan di sekitar mereka dan berakhir dengan berbagai masalah psikologis.

e. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal

Menurut Lwin (2008:206) bahwa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat diisi dengan beberapa permainan dan aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan setiap aspek kecerdasan interpersonal siswa.

Dalam penelitian ini, dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan digunakan metode permainan. Diharapkan dengan metode permainan akan bisa menoptimalkan pengembangan kecerdasan interpersonal siswa. Alasan dalam pemilihan metode permainan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal karena, dunia anak adalah dunia bermain, sehingga siswa akan lebih senang bila dalam pembelajarannya itu berupa kegiatan bermain.

3. Prestasi Belajar IPS

a. Pengertian Prestasi Belajar IPS

1) Pengertian Prestasi belajar

Dalam setiap pembelajaran, guru pasti ingin selalu mengetahui bagaimana perkembangan akademik siswanya di kelas. Guru harus selalu mengetahui strategi belajar-mengajarnya apakah sudah tepat atau belum. Oleh karena itu, guru harus selalu melihat bagaimana prestasi belajar siswa sesuai dengan pelajaran yang telah diberikan.

Berikut ini akan dibahas mengenai pengertian prestasi belajar, namun untuk lebih jelasnya, akan dibahas mengenai pengertian belajar terlebih dahulu untuk memperjelas pengertian prestasi belajar selanjutnya. Menurut Pedoman Pembinaan Profesional Guru Sekolah Dasar dan Menengah, Dirjen Dikdasmen, Depdikbud, Jakarta (1997-1998) memberikan arti belajar adalah sebagai berikut.

“Belajar merupakan proses perubahan tingkah siswa akibat adanya peningkatan pengetahuan, ketrampilan, kemauan, minat, sikap, kemampuan untuk berfikir logis, praktis dan kritis”. Selain itu belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan belajar merupakan proses pengembangan pengetahuan.....”

Menurut Slameto (1995: 2), belajar berarti suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperolah suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya.

Dimyati Mahmud (1989: 121-122) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman. Berbeda dengan pendapat dari (Sugihartono dkk, 2007: 74) bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sanrock dan Yussen (Sugihartono dkk, 2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Berbeda dengan pendapat dari Reber, menurut Reber

(Sugihartono dkk, 2007: 74) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan berasksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dalam wujud perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Di atas telah dipaparkan mengenai pengertian belajar, berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian prestasi. Menurut Muhibbin Syah (2003; 14) prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Hal tersebut sejalan juga diungkapkan Sumadi Suryabrata (2006; 297) bahwa prestasi merupakan nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama waktu tertentu.

Menurut Poerwodarminto Mila Ratnawati (Saefullah, 2012: 171) bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, atau dikerjakan oleh seseorang. Sejalan dengan pendapat dari Santrock (2008: 606) bahwa prestasi adalah apa yang telah dicapai dan dipelajari atau yang telah dikuasai murid.

Berdasarkan pengertian prestasi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan tingkat keberhasilan seseorang dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan suatu program selama waktu tertentu berdasarkan apa yang telah dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang tersebut.

Di penjelasan sebelumnya telah dijelaskan mengenai pengertian belajar dan prestasi, berikut ini adalah pengertian dari prestasi belajar menurut pendapat beberapa ahli. Prestasi belajar adalah penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran belajar (Saefullah, 2012: 171). Lebih lanjut Saefullah (2012: 171) mengartikan prestasi belajar juga merupakan hasil kegiatan belajar untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Berbeda dengan pendapat dari Poerwodarminto Mila Ratnawati (Saefullah, 2012: 171) bahwa prestasi belajar adalah prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berguna untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi belajar

Untuk meraih prestasi belajar yang baik, banyak sekali faktor-faktor yang harus diperhatikan. Menurut Sumardi Suryabrata (Saefullah, 2012:

172), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu “faktor internal dan faktor eksternal”.

a) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. faktor ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu: (1) faktor fisiologis, (2) faktor Psikologis. faktor fisiologis ini berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera. Faktor ini terdiri dari dua bagian yaitu: (a) kesehatan badan, (b) panca indera. Faktor psikologis dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: (a) intelegensi, (b) sikap, (c) motivasi.

b) Faktor Eksternal

Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, diantaranya adalah: (1) sosial ekonomi keluarga, (2) pendidikan orangtua, (3) perhatian orangtua dan suasana hubungan antara anggota keluarga, (4) kompetensi guru dan siswa, (5) kurikulum dan metode mengajar, (6) partisipasi dalam pendidikan.

Dalam penelitian ini, yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor eksternal. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar dalam penelitian ini adalah metode mengajar. Metode mengajar merupakan salah satu hal yang penting dalam transfer ilmu pengetahuan. Metode mengajar yang tepat, maka siswa akan lebih mudah dalam

menerima informasi yang dapat meningkatkan kualitas siswanya, yaitu memperoleh prestasi yang tinggi.

Dalam penelitian ini, metode mengajar merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa. Metode mengajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode permainan. Metode mengajar berupa metode permainan diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa menjadi lebih baik.

Adapun kriteria metode permainan dikatakan efektif meningkatkan prestasi belajar IPS siswa dapat dilihat dari adanya peningkatan skor hasil tes prestasi belajar sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Jadi metode permainan dikatakan efektif jika tes setelah perlakuan mengalami peningkatan dibandingkan tes sebelum perlakuan.

b. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran IPS

a) Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering disingkat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu soasial (BSNP,2006: 1). Mata pelajaran IPS di sekolah dasar memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut BSNP (2006: 1), melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Lebih lanjut, BNSP (2006:1) berpendapat bahwa:

“Materi IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.”

Sapriya (2009: 7) mendefinisikan IPS sebagai salah satu nama mata pelajaran hasil integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya yang disusun secara terpadu serta telah disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Fakih Samawi & Bunyamin Maftuh (1998: 1) menyebutkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaanya bagi siswa dan kehidupannya.

Menurut Djodjo Suradisastra,dkk (1992: 4), IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya yang mengkaji hubungan antarmanusia dan menelaah kehidupan nyata manusia.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, serta ekonomi yang disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar IPS di dalam penelitian ini adalah hasil kegiatan belajar seorang siswa yang berguna untuk mengetahui

sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan oleh guru pada mata pelajaran IPS.

b) Tujuan dan Ruang Lingkup IPS

Terkait dengan tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di sekolah dasar, Sapriya (2009: 12) mengungkapkan bahwa IPS di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Djodjo Suradisastra, dkk (1992: 7) tujuan IPS mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam ranah kognitif, tujuan IPS adalah mendorong daya nalar dan kreatif dalam pengambilan keputusan yang rasional dan tepat. Sedangkan dalam ranah afektif, IPS mampu memberikan nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan seperti menghargai martabat manusia dan sensitif terhadap perasaan orang lain. Terakhir mengenai ranah psikomotor, tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik dapat meningkatkan ketrampilan pengambilan keputusan dan ketrampilan partisipasi dalam kehidupan nyata.

Selain pendapat tersebut, dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006: 1) tercantum tujuan pembelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS tersebut, pembelajaran IPS menggunakan metode permainan ikut berperan dalam pencapaian tujuan IPS yaitu siswa dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial.

Dalam BSNP (2006: 2), ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- (1) Manusia, Tempat, Lingkungan
- (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- (3) Sistem Sosial dan Budaya
- (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Dengan demikian, ruang lingkup mata pelajaran meliputi manusia dan lingkungannya serta aktivitasnya dalam kehidupan masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Dalam penelitian ini, ruang lingkup pembelajaran IPS terdapat dalam Standar Kompetensi (SK) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, dengan Kompetensi Dasar (KD), yaitu Mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut kemudian disesuaikan dengan kurikulum kelas IV semester 2 di Sekolah Dasar Negeri Senden, Mungkid, Magelang.

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami oleh anak-anak pada usia 6 tahun sampai dengan masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun (Rita Eka Izzaty dkk, 2008: 104). Pada masa ini berarti anak sudah matang untuk bersekolah dan anak juga sudah siap untuk masuk di sekolah dasar. Berikut ini akan dipaparkan mengenai ciri-ciri anak di masa kanak-kanak akhir yaitu (Hurlock, 1980: 146-148) :

- a. Usia yang menyulitkan, dimana anak tidak lagi patuh pada perintah orangtua dan banyak dipengaruhi oleh teman-temannya.
- b. Usia tidak rapih, dimana anak tidak memperhatikan atau ceroboh terhadap penampilannya.

- c. Usia bertengkar, dimana pada masa ini anak-anak akan mudah bertengkar dengan teman sebayanya.
- d. Masa usia sekolah dasar, seperti yang telah di jelaskan di atas dimana masa akhir kanak-kanak anak sudah siap untuk masuk di sekolah dasar.
- e. Periode kritis, dimana anak akan lebih kritis lagi dalam hal-hal yang menarik bagi diri anak.
- f. Usia berkelompok, dimana anak cenderung untuk membuat kelompok-kelompok dan berusaha untuk dapat diterima dalam suatu kelompok.
- g. Usia kreatif, pada masa ini anak juga akan lebih kreatif lagi dalam kehidupannya dan berusaha untuk membuat sesuatu yang baru.
- h. Usia bermain, dimana sebagian waktu anak-anak lebih banyak digunakan untuk bermain.

Pada masa ini, peserta didik harus tanggap dan perlu memahami setiap siswa, bahwa semua siswa memiliki kebutuhan yang bervariasi antara siswa satu dengan siswa lainnya. kebutuhan siswa juga bervariasi sesuai dengan tahapan perkembangannya. Berdasarkan usianya siswa di sekolah dasar dibagi ke dalam dua masa, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, sekitar 6 tahun sampai dengan usia sekitar 8 tahun. Dalam tingkatan kelas di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 1 sampai dengan kelas 3, jadi kelas 1 sampai dengan kelas 3 termasuk dalam kategori kelas rendah.

- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar yaitu kira-kira 9 sampai kira-kira umur 12 tahun dalam tingkatan di sekolah dasar pada usia tersebut termasuk dalam kelas 4 sampai dengan kelas 6. Jadi kelas 4 sampai kelas 6 termasuk dalam kategori kelas tinggi.

Pada masa akhir kanak-kanak, anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah bisa bergaul dengan orang-orang di luar rumah seperti teman sekitar rumah, teman di sekolah, dan masyarakat. Dalam masa kanak-kanak akhir, anak juga harus menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya agar bisa diterima di masyarakat. Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa akhir kanak-kanak adalah (Rita Eka Izzaty dkk, 2008: 103-104) :

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan dalam bermain.
- b. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri.
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
- d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita.
- e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung.
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- g. Mengembangkan kata batin, moral, dan skala nilai.
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.
- i. Mencapai kebebasan pribadi.

Anak harus mampu menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya dengan baik. Apabila tugas perkembangan dapat selesai dengan baik, maka anak tidak akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan di masa selanjutnya atau masa remaja. Apabila tugas perkembangan tidak dapat diselesaikan dengan baik, maka anak akan mengalami penyimpangan perilaku. Untuk itu, anak harus mampu

menyelesaikan tahapan perkembangan sesuai dengan masanya. Berikut ini akan dipaparkan mengenai perkembangan masa akhir kanak-kanak (Rita Eka Izzaty dkk, 2008: 105-114) :

a. Perkembangan fisik

Pertumbuhan fisik pada masa ini cenderung lebih stabil dan tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang tenang ini juga diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik.

b. Perkembangan kognitif

Menurut Piaget dalam buku Rita Eka Izzaty dkk (2008: 105), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), pada masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan di masa ini sudah sedikit konkret. Anak sudah mampu menggunakan mentalnya untuk memecahkan masalah yang berifat konkret. Anak sudah mampu untuk berpikir logis meski terbatas pada situasi sekarang. Kemampuan berpikir pada masa ini ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Anak sudah mampu untuk berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi, karena proses kognitifnya sudah tidak egosentris, dan lebih logis.

c. Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa terus tumbuh pada masa kanak-kanak akhir ini. Anak sudah lebih baik lagi dalam memahami dan mempresentasikan

komunikasi baik lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa Nampak pada pembendaharaan kata yang semakin bertambah dan tata bahasa yang semakin baik. Bersama dengan bertambahnya kosakata baru, anak juga semakin banyak menggunakan kata kerjanya dengan baik.

d. Perkembangan Moral

Perkembangan moral pada masa akhir kanak-kanak ditandai dengan kemampuan anak untuk dapat memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral juga terlihat dengan perilaku moralnya di masyarakat yang sudah menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat.

e. Perkembangan Emosi

Pergaulan yang semakin luas dengan teman sekolah dan teman sebaya lainnya mengembangkan emosinya. Pada tahap ini, anak sudah mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak akan diterima oleh teman-temannya. Anak sudah dapat mengendalikan luapan- luapan emosinya seperti : amarah, menyakiti orang lain, menakut-nakuti, mengamuk, dan sebagainya.

f. Perkembangan Sosial

Pada tahap ini, sosio-emosional anak akan semakin kompleks dan berbeda. Interaksi dengan teman sebaya dan keluarganya memiliki peran yang penting. Adapun hal yang bisa mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah

1) Kegiatan Bermain

Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman bermain yang banyak memberikan berbagai pengalaman yang berharga. Bermain secara berkelompok juga memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman.

2) Teman Sebaya

Teman sebaya pada umumnya merupakan teman sekolah atau teman di luar sekolah. Pengaruh teman sebaya sangat besar bagi arah perkembangan sosial anak baik yang bersifat positif maupun negatif.

Di dalam penelitian ini, subjek yang akan diteliti berada pada masa kanak-kanak akhir yaitu siswa kelas IV. Adapun dari berbagai tugas perkembangan masa kanak-kanak akhir di atas, dalam penelitian ini akan difokuskan pada perkembangan kognitif dan perkembangan sosialnya melalui metode permainan. Melalui metode permainan, diharapkan efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif (prestasi belajar) dan perkembangan sosialnya (kecerdasan interpersonal).

B. Penelitian yang Relevan

Berpijak dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elok Puspita Sari di SD N Merjosari Malang yang berjudul “Efektivitas Permainan Aktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Di SDN Merjosari I Malang, dimana terdapat keefektifan antara permainan aktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Penelitian yang dilakukan oleh Taty Zulaifah dengan judul “Upaya peningkatan aktivitas dan prestasi

belajar siswa melalui metode permainan konstruktivisme dengan melibatkan intelegensi ganda” diperoleh hasil bahwa metode permainan yang melibatkan intelegensi ganda dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tersebut, maka dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan melihat keefektifan metode permainan terhadap kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar di SDN Senden Mungkid, magelang.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi dari variabel “X”, “Y₁”, dan “Y₂” dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode Permainan

Dalam Penelitian ini, yang dimaksud metode permainan adalah cara mengajar dengan menggunakan permainan untuk membuat pembelajaran menjadi mengasyikkan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Di dalam penelitian ini, digunakan metode permainan untuk melihat keefektifannya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa.

2. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk melakukkan interaksi dengan orang lain, dimana seseorang tersebut mampu mengembangkan sikap memahami orang lain sehingga tercipta suatu hubungan sosial yang efektif dan baik. Kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat melalui keenam komponen yang

dikemukakan oleh Lwin yaitu memahami perasaan orang lain, berteman, bekerja dengan teman-teman, belajar mempercayai, mengungkapkan kasih sayang, belajar menyelesaikan masalah/perselisihan.

3. Prestasi Belajar

Dalam penelitian ini akan prestasi belajar akan dilihat melalui nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh materi IPS berdasarkan standar kompetensi “mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi”. Kompetensi dasar: “Mengenal permasalahan sosial di daerahnya dengan menggunakan metode permainan”. Dengan pembelajaran menggunakan metode permainan, maka siswa akan lebih antusias dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena metode permainan sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran yang bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Kerangka Pikir

Siswa sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir. Pada masa kanak-kanak akhir, siswa sudah sudah mengenal adanya hubungan sosial yaitu hubungan dengan teman-temannya. Guru pada masa ini harus bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal yang berguna untuk siswa memulai membangun hubungan sosial. Oleh karena itu, dalam pembelajaran selain mementingkan perkembangan kognitif seperti prestasi belajar, guru juga harus memperhatikan kecerdasan interpersonal yang berguna bagi siswa dalam tahap awal membentuk hubungan sosial dengan siswa lainnya.

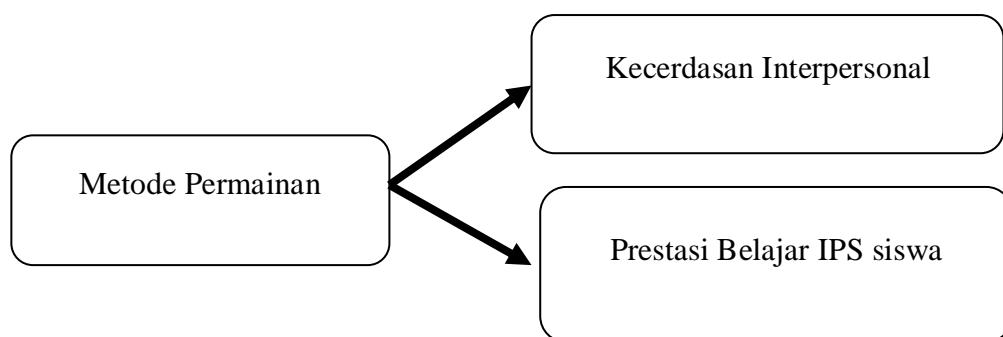
Pemilihan metode yang tepat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar sangat penting. Metode juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Usia sekolah dasar adalah usia bermain, untuk itu metode akan lebih baik jika terdapat unsur permainan di dalamnya. Metode permainan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih sangat suka dengan bermain. Oleh karena itu, metode permainan dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran.

Metode permainan juga memiliki manfaat untuk kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar. Metode permainan memiliki manfaat yang banyak untuk meningkatkan kecerdasan dan prestasi belajar siswa. Metode permainan bisa meningkatkan interaksi antara siswa yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Metode permainan juga bisa meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran karena siswa belajar dengan kondisi yang menyenangkan, sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang lebih baik. Metode permainan bisa dimanfaatkan pada pembelajaran IPS yang memiliki tujuan siswa untuk memiliki keterampilan sosial dan membantu siswa dalam mempelajari materi IPS yang bersifat hafalan dengan materi yang banyak, sehingga penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik. Dengan demikian metode permainan yang diintegrasikan dalam mata pelajaran IPS dapat membantu siswa dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS.

Adapun hasil Penelitian yang relevan yaitu tesis dari Safitri Yosita yang menyatakan bahwa metode permainan dalam mata pelajaran IPS efektif untuk

meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD. Demikian halnya dengan hasil skripsi dari Elok Puspita Sari dimana terdapat keefektifan antara permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak SDN 1 Mejosari.

Dengan demikian keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1
Skema Kerangka Pikir

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang diungkapkan di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang.

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. “Metode ini disebut dengan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik” (Sugiyono, 2007: 13). Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, karena peneliti menginginkan untuk menghilangkan unsur subjektifitas dalam kegiatan penelitian.

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2007: 107). Jadi, di dalam metode penelitian eksperimen terdapat perlakuan tertentu yang dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain.

Ada beberapa bentuk desain penelitian eksperimen namun dalam penelitian ini digunakan jenis *pre-experimental design (nondesign)*. Dikatakan *pre-eksperimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2007: 109).

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain *pre-eksperimental* yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan diberi *post-test* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian

perlakuan dapat diketahui hasilnya dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan pada sebelum diberikan perlakuan. Desain *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono, 2007: 111) :



Gambar 2
Desain Penelitian

O_1 = nilai *pre-test* (Sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan

O_2 = nilai *post test* (Setelah diberi perlakuan)

Keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar ($O_1 \times O_2$)

D. Tempat dan Waktu Penelitian

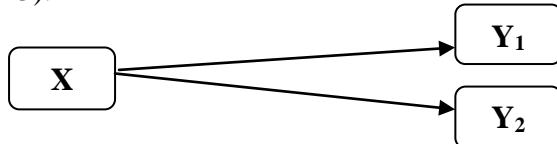
Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Senden Mungkid Magelang yang terletak di Dusun Senden, Desa Senden, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Alasan dalam pemilihan SDN Senden Mungkid Magelang, dikarenakan dekat dengan tempat tinggal peneliti dan peneliti ingin mengetahui bagaimana suasana di sebuah SD inti karena SDN Senden merupakan SD inti. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Senden Mungkid Magelang dengan jumlah 26 siswa, yang terdiri 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan, sedangkan variabel terikatnya adalah kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS. Hubungan variabel bebas dan terikat dapat digambarkan sebagai berikut (Gambar 3).



Gambar 3
Skema Hubungan antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat

X = Metode Permainan
Y₁ = Kecerdasan Interpersonal
Y₂ = Prestasi Belajar IPS

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Angket / Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2007: 199). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan metode permainan terhadap kecerdasan interpersonal. Angket ini akan dibagikan kepada siswa dua kali, yaitu yang pertama angket diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui bagaimana kecerdasan interpersonalnya sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) dan selanjutnya angket

diberikan kembali setelah diberi perlakuan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa setelah perlakuan tersebut diberikan (*Post-test*).

2. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2007: 203) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.” Jadi dalam observasi terjadi pengamatan terhadap proses biologis dan psikologis.

“Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar” (Sugiyono, 2007: 203). Dalam penelitian ini, alasan digunakan teknik observasi untuk pengumpulan datanya karena untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa selama mendapatkan perlakuan. Observasi akan dilakukan untuk mengetahui bagaimana kecerdasan interpersonal siswa saat pemberian perlakuan. Jadi selama pemberian perlakuan dilihat bagaimana perilaku dari siswa yang berhubungan dengan kecerdasan interpersonalnya.

Dalam penelitian ini, responden yang diamati hanya satu kelas saja, yaitu sebanyak 25 siswa. Observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi nonpartisipan, di mana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

3. Instrumen Tes

Tes digunakan peneliti untuk mengungkapkan ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Tes disusun oleh peneliti dalam

bentuk tes objektif pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan sesuai dengan variabel terikat dari penelitian yang dilaksanakan. Variabel terikat dari penelitian ini yaitu prestasi belajar IPS dalam ranah kognitif maka pengumpulan data prestasi belajar IPS dilakukan menggunakan tes.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi, angket kecerdasan interpersonal, dan tes prestasi belajar IPS. Berikut ini penjelasan dari ketiga instrumen tersebut yaitu:

1. Lembar Angket

Instrumen angket dalam penelitian ini akan digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal siswa. Lembar angket tentang kecerdasan interpersonal ini digunakan untuk mengetahui keefektifan metode permainan terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Angket kecerdasan interpersonal akan diberikan sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post test*). Angket terdiri dari berbagai pernyataan-pernyataan, baik berupa pernyataan positif maupun pernyataan negatif. Adapun kisi-kisi angket kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut (Tabel 1).

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Kecerdasan Interpersonal

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	Item-item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Memahami perasaan orang lain	Sikap empati kepada teman	1,2,3	4, 5	5
	Sikap prososial	6, 9	7, 8 10	5
Berteman	Interaksi dengan teman	11, 14	12, 13	4
	Bisa menjalin pertemanan dengan baik	16, 17, 18	15, 19	5
Bekerja dengan teman-teman	Bisa menjalin kerja sama dengan siapapun	20, 24	21, 22, 23	5
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	25, 26	27	3
Belajar mempercayai	Percaya kepada teman	28, 29	30, 31	4
Mengungkapkan kasih sayang	Peduli terhadap teman	32, 35, 36	33, 34	5
Ketrampilan pemecahan masalah	Mampu memecahkan masalah	37, 38	39, 40	4
	Pemahaman situasi sosial	41, 43	42, 44	4
Jumlah total				44

2. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati perilaku siswa saat pemberian perlakuan. Perilaku yang diamati berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Adapun kisi-kisi lembar observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Tabel 2)

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	No butir	Jumlah Butir
Memahami perasaan orang lain	Sikap prososial	1, 2	2
Berteman	Interaksi dengan teman	3, 4	2
	Bisa menjalin pertemanan dengan baik	5, 6, 7	3
Bekerja dengan teman-teman	Bisa menjalin kerja sama dengan siapapun	8, 9, 10	3
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	11, 12, 13	3
Mengungkapkan kasih sayang	Peduli terhadap teman	14, 15, 16	3
Keterampilan pemecahan masalah	Mampu memecahkan masalah	17, 18	2
Jumlah total			18

3. Soal IPS

Instrumen prestasi belajar IPS menggunakan soal berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pokok mengenai permasalahan sosial di daerahnya. Soal prestasi belajar akan diberikan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Bentuk soal yaitu berupa pilihan ganda (objektif). Teknik penyekoran yang digunakan yaitu skor 0 jika jawaban salah dan skor 1 jika jawaban benar.

Tabel 3. Kisi-kisi Soal IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	C1	C2	C3	C4	Total
Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.	Menjelaskan pengertian masalah sosial	1	2	-	-	2
		Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya	3,7 ,15 ,31	26, 21	11, 13	14, 34, 25, 10	12
		Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya	23, 32,	4, 8, 22	16, 28	30, 35	9
		Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya.	29, 33	12, 17, 27	5, 9, 18, 24	6, 19, 20	12
Jumlah total							35

Keterangan :

C1 = Pengetahuan C3 = Aplikasi
 C2 = Pemahaman C4 = Analisis

I. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Sugiyono (2007: 173) menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini terdapat dua instrumen yang akan diuji validitasnya, yaitu sebagai berikut.

a. Angket

Angket dalam penelitian ini akan digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa. Penyusunan angket dalam penelitian ini berdasarkan pada enam komponen kecerdasan interpersonal yang

dikemukakan oleh Lwin. Sebelum angket diujicobakan, angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Bapak Agung Hastomo, M.Pd yang merupakan dosen PGSD dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan latar belakang Psikologi Pendidikan. Konsultasi berlangsung selama 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama ada beberapa butir angket yang dibenarkan penulisannya dan ada 1 butir yang dihilangkan dari total angket 45, jadi yang digunakan hanya 44 saja. Pada pertemuan kedua yaitu beberapa butir yang pada pertemuan sebelumnya diganti diteliti kembali, dan pada pertemuan ketiga butir angket telah disetujui untuk diuji cobakan.

Setelah dikonsultasikan kepada Bapak Agung Hastomo, M.Pd langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen angket dilaksanakan di SDN Blondo 3 dengan pertimbangan memiliki karakteristik siswa yang hampir sama yang berjumlah 30 siswa. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Butir soal dikatakan valid jika r_{xy} lebih besar dari r tabel sebesar 0,361. Penghitungan validitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 18.

Setelah instrumen angket diuji cobakan di kelas IV SDN Blondo 3 dapat diketahui bahwa terdapat 12 butir soal dari 44 butir yang tidak valid, sehingga 12 butir angket yang tidak valid harus dihilangkan. Hasil uji validitas sebagai berikut (Tabel 4).

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket kecerdasan Interpersonal

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	Item-item		Nomor Butir Angket	
		Positif	Negatif	Valid	Tidak valid
Memahami perasaan orang lain	Sikap empati kepada teman	1,2,3	4, 5	1, 2, 4, 5	3
	Sikap prososial	6, 9	7, 8 10	9, 7,10	6, 8
Berteman	Interaksi dengan teman	11, 14	12, 13	11, 14, 12	13
	Bisa menjalin pertemanan dengan baik	16, 17, 18	15, 19	16, 17, 15, 19	18
Bekerja dengan teman-teman	Bisa menjalin kerja sama dengan siapapun	20, 24	21, 22, 23	24, 21, 23	20, 22
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	25, 26	27	25, 26, 27	-
Belajar mempercayai	Percaya kepada teman	28, 29	30, 31	28, 29, 30	31
Mengungkapkan kasih sayang	Peduli terhadap teman	32, 35, 36	33, 34	32,33, 34	35, 36
Ketrampilan pemecahan masalah	Mampu memecahkan masalah	37, 38	39, 40	37, 38, 40	39
	Pemahaman situasi sosial	41, 43	42, 44	41, 42, 44	43
Jumlah				32	12

Dari hasil uji coba instrumen angket yang telah dilakukan di kelas IV SDN Blondo 3, diketahui bahwa masih terdapat 32 butir angket yang valid. Jadi masih terdapat 32 butir angket yang layak digunakan untuk penelitian. Namun butir angket yang akan digunakan dalam penelitian ini hanya 30 butir saja. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa angket akan diujikan di kelas IV SD, untuk menghindari kebingungan bagi siswa apabila

mengisi angket yang terlalu banyak. Adapun instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Tabel 5).

Tabel 5. Instrumen Angket Kecerdasan Interpersonal

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	Item-item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Memahami perasaan orang lain	Sikap empati kepada teman	1	4, 5	3
	Sikap prososial	9	7, 10	3
Berteman	Interaksi dengan teman	11, 14	12	3
	Bisa menjalin pertemanan dengan baik	16, 17	15	3
Bekerja dengan teman-teman	Bisa menjalin kerja sama dengan siapapun	24	21, 23	3
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	25, 26	27	3
Belajar mempercayai	Percaya kepada teman	28, 29	30	3
Mengungkapkan kasih sayang	Peduli terhadap teman	32	33, 34	3
Ketrampilan pemecahan masalah	Mampu memecahkan masalah	37, 38	40	3
	Pemahaman situasi sosial	41	42, 44	3
Jumlah total				30

b. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini akan digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa. Penyusunan lembar observasi dalam penelitian ini berdasarkan pada komponen kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Lwin. Namun tidak semua komponen kecerdasan interpersonal dijadikan butir observasi karena ada salah satu komponen yang sulit untuk di observasi. Dalam Penelitian ini, setelah butir-butir observasi dibuat berdasarkan keenam komponen kecerdasan interpersonal yang berlandaskan teori dari Lwin dkk maka selanjutnya dikonsultasikan

kepada Bapak Agung Hastomo, M.Pd yang merupakan dosen PGSD dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan latar belakang Psikologi Pendidikan. Konsultasi berlangsung selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama ada beberapa butir observasi yang dibenarkan penulisannya dan ada 2 butir yang dihilangkan dari total 20, jadi yang digunakan hanya 18 saja mengingat ada salah satu komponen yang sulit untuk diobservasi. Pada pertemuan kedua yaitu beberapa butir yang pada pertemuan pertama sebelumnya diganti diteliti kembali. Berikut ini merupakan lembar observasi kecerdasan interpersonal.

Tabel 6. Instrumen Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	No butir	Jumlah Butir
Memahami perasaan orang lain	Sikap prososial	1, 2	2
Berteman	Interaksi dengan teman	3, 4	2
	Bisa menjalin pertemanan dengan baik	5, 6, 7	3
Bekerja dengan teman-teman	Bisa menjalin kerja sama dengan siapapun	8, 9, 10	3
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	11, 12, 13	3
Mengungkapkan kasih sayang	Peduli terhadap teman	14, 15, 16	3
Keterampilan pemecahan masalah	Mampu memecahkan masalah	17, 18	2
Jumlah			18

c. Instrumen Soal IPS

Instrumen tes prestasi belajar IPS dalam penelitian ini berupa soal dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen soal dikaji berdasarkan standar

kompetensi, kompetensi dasar, indikator yang terdapat di dalam silabus, dan mata pelajaran IPS kelas IV, setelah itu dibuat kisi-kisi soal. Setelah membuat kisi-kisi dengan menuliskan indikator menjadi butir-butir soal, kemudian soal yang telah tersusun perlu dikonsultasikan kepada Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd yang sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi. Selanjutnya setelah diadakan konsultasi kemudian dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen tes dilakukan di kelas IV SDN Blondo 3 dengan pertimbangan, memiliki karakteristik siswa yang hampir sama.

Berikut ini merupakan hasil uji validitas adalah sebagai berikut (Tabel 7).

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Butir Soal IPS

Indikator	C1	C2	C3	C4	Nomor Butir	
					Valid	Tidak Valid
Menjelaskan pengertian masalah sosial	1	2	-	-	1, 2	-
Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya	3, 7, 15, 31	26, 21	11, 13	14,34, 25, 10	7, 15, 26, 21, 13, 14, 34, 25	11, 3, 10, 31
Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya	23, 32,	4, 8, 22	16, 28	30, 35	15,16, 26, 21, 13, 14, 34,25,	8,
Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya.	29, 33	12, 17, 27	, 9, 18, 24	6, 19, 20	29, 12, 17, 5, 9, 18, 6, 20, 33	19, 27, 24
Jumlah					27	8

Dari hasil uji coba instrumen tes yang telah dilakukan di kelas IV SDN Blondo 3 dan telah diuji validitasnya, diketahui bahwa terdapat 27 soal yang valid. Jadi masih terdapat 27 soal yang layak digunakan untuk penelitian. Namun, soal yang digunakan dalam penelitian hanya 25 soal. Adapun instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Tabel 8).

Tabel 8. Instrumen Soal IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	C1	C2	C3	C4	Total
Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.	Menjelaskan pengertian masalah sosial	1	2	-	-	2
		Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya	7, 15, 26	21, 26	13	14, 25	7
		Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya	23, 32,	4, 22	28, 16	30, 35	8
		Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya.	29	12, 17	5, 9, 18	6, 20	8
Jumlah total							25

2. Reliabilitas Instrumen

Selain butir-butir instrumen harus valid, instrumen juga harus reliabel (andal). Sifat reliabel (andal) dari sebuah alat ukur berkenaan dengan kemampuan alat ukur tersebut memberikan hasil yang konsisten dan stabil. Sugiyono (2007: 174) menyatakan bahwa instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi uji reliabel juga harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Penghitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS for windows 18. Adapun hasil dari uji reliabilitas instrumen soal dan angket kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut.

a. Angket Kecerdasan Interpersonal

Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows 18, untuk keandalan dengan menggunakan teknik alpha diketahui bahwa hasil uji reliabilitas angket kecerdasan interpersonal diperoleh koefisien alpha sebesar 0,740 (Lihat Lampiran 22. halaman: 165). Menurut

Suharsimi Arikunto (2010: 319), bahwa besar nilai koefisien r antara 0,600 sampai dengan 0,800 dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang cukup.

b. Instrumen Tes

Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows 18, untuk keandalan dengan menggunakan teknik alpha diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen tes diperoleh koefisien alpha sebesar 0,837 (Lihat Lampiran 24. halaman: 168). Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 319), bahwa besar nilai koefisien r antara 0,800 sampai dengan 1.00 dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

J. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis dengan teknik analisis data statistik deskriptif yaitu disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Teknik analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2007: 207-208).

1. Angket

Hasil angket akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data angket pada penelitian ini dinyatakan dalam bentuk angka (skor). Data hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk skor akan dihitung jumlahnya dengan bantuan komputer program SPSS for

windows 18. Kemudian akan dikategorikan dalam kriteria rendah, sedang atau tinggi (untuk lebih jelasnya lihat lampiran 25, halaman 169).

Tabel 9. Kategori Hasil Kecerdasan interpersonal

No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq M + 1 SD$	Tinggi
2.	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	Sedang
3.	$X < M - 1 SD$	Rendah

Sumber : Saefuddin Azwar, 2009: 149

Data hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dikategorikan dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi kemudian akan dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan kecerdasan interpersonal atau tidak, dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2007: 111).

$$O_2 - O_1$$

Keterangan :

O_2 : Nilai *post-test*

O_1 : Nilai *pre-test*

2. Lembar Observasi

Untuk menganalisis data hasil observasi, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini, data hasil observasi dinyatakan dalam angka (skor) yaitu skor 4 “sangat setuju”, skor 3 “setuju”, skor 2 “tidak setuju”, dan skor 1 “sangat tidak setuju”. Skor keseluruhan kemudian dikategorikan pada kategori tinggi, sedang, rendah. Data yang diperoleh ini kemudian digunakan untuk mendukung data

angket. Perhitungan pengkategorian untuk lebih jelasnya (lihat lampiran 26, halaman 169).

Tabel 10. Kategori Hasil Observasi kecerdasan Interpersonal Siswa

No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq M + 1 SD$	Tinggi
2.	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	Sedang
3.	$X < M - 1 SD$	Rendah

Sumber : Saefuddin Azwar, 2009: 149

3. Soal

Teknis analisis data yang diperoleh dari instrumen tes adalah teknik statistik deskriptif kuantitatif. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dengan cara menghitung skor hasil siswa mengerjakan soal *pre-test* dan *Post-test* kemudian dikategorikan ke kategori rendah, sedang, dan tinggi. Perhitungan hasil tes akan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS for windows 18. Berikut ini merupakan tabel kategori prestasi belajar IPS siswa (untuk lebih jelasnya lihat lampiran 27, halaman 170).

Tabel 11. Kategori Hasil Tes Prestasi Belajar

No	Rumus	Kategori
1.	$X \geq M + 1 SD$	Tinggi
2.	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	Sedang
3.	$X < M - 1 SD$	Rendah

Sumber : Saefuddin Azwar, 2009: 149

Setelah data hasil *pre-test* dan *post test* dicari skor rata-rata kelasnya, kemudian akan ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram. Hasil *pre-test* dan *post test* yang sudah ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram akan dibandingkan. Kemudian dideskripsikan, apakah terjadi peningkatan

prestasi belajar atau tidak setelah dihitung dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2007: 111).

$$O_2 - O_1$$

Keterangan :

O_2 : Nilai *post-test*

O_1 : Nilai *pre-test*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Senden yang berada di Dusun Senden, Desa Senden, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. SDN Senden berada di dalam desa yang cukup jauh dari jalan raya. SDN Senden merupakan SD yang cukup maju. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1V semester II SDN Senden tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 26 siswa dengan 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

B. Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS

1. Pelaksanaan Tes Sebelum Perlakuan

Sebelum perlakuan pertama pada hari Selasa tanggal 23 April 2013, dilaksanakan tes sebelum perlakuan terlebih dahulu. Tes sebelum perlakuan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman awal siswa. Tes sebelum perlakuan berupa soal mengenai materi permasalahan sosial di daerahnya dan angket tentang kecerdasan interpersonal. Tes sebelum perlakuan dilaksanakan pukul 07.00-07.35 yang kemudian dilanjutkan dengan perlakuan pertama.

2. Perlakuan Pertama

Perlakuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 April 2013 pukul 07.35-08.45, yaitu setelah siswa mengerjakan soal tes sebelum perlakuan. Pada perlakuan pertama ini guru mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh peneliti dengan

menggunakan metode permainan. Permainan yang digunakan dalam perlakuan pertama yaitu permainan “*Crossword Puzzle*” (Teka-teki silang).

Adapun aturan dalam permainan “*Crossword Puzzle*” (teka-teki silang) terdapat dalam kajian teori (halaman 22-23). Dalam permainan *crossword puzzle* ini, siswa dibentuk dalam kelompok. Siswa dibagi menjadi lima kelompok berdasarkan kelompok belajar yang telah ada sebelumnya. Saat dibagi siswa terlihat malas untuk berkelompok dan sulit untuk berkumpul dalam kelompok, tetapi akhirnya siswa mau berkelompok walaupun masih terdapat beberapa siswa yang terlihat tidak memiliki andil dalam kelompok. Siswa kemudian mengambil lembar kerja siswa yang telah disediakan guru dan mengisi LKS yang berupa teka-teki silang bersama kelompoknya masing-masing. Permainan teka-teki silang dalam *treatment* pertama ini membahas mengenai “Pengertian masalah sosial dan macam-macam permasalahan sosial yang terdapat di daerahnya”. Setelah siswa menyelesaikan LKS yang berupa teka-teki silang dalam kelompok, kemudian siswa bersama guru membahas hasil teka-teki silang bersama. Permainan teka-teki silang ini berlangsung sekitar 15 menit. Di akhir perlakuan pertama, guru memberikan refleksi terhadap pembelajaran dan manfaat dari permainan yang telah dilakukan oleh siswa. Siswa dalam permainan ini terlihat antusias, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang masih malas-malasan untuk berkerjasama dengan teman sekelompoknya.

3. Perlakuan Kedua

Perlakuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 26 April 2013 pukul 09.15-10.25. Pada perlakuan kedua ini, permainan yang digunakan adalah “Permainan Kartu”. Aturan dalam permainan kartu hampir sama dengan permainan remi yang banyak dilakukan oleh kebanyakan orang. Perbedaannya terletak pada kartu yang digunakan dalam permainan ini berupa kartu soal dan kartu jawaban. Adapun bentuk kartu dapat dilihat pada gambar berikut (Gambar 4).



Gambar 4
Media Kartu

Sebelum memulai permainan, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Dalam pertemuan kedua ini guru membentuk kelompok secara acak yaitu dengan berhitung, kemudian siswa bermain kartu bersama anggota kelompoknya selama 25 menit.

Aturan dalam permainan kartu terdapat dalam kajian teori (halaman 23-25). Dalam permainan ini, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok.

Setiap kelompok akan mendapatkan amplop besar yang berisi amplop kecil untuk masing-masing anggota dan satu amplop berisi kartu jawaban. Masing-masing anggota akan mendapatkan amplop kecil yang berisi kartu soal dan harus dicari jawabannya di kartu jawaban. Sebelum bermain, kartu jawaban harus dikocok terlebih dahulu dan diletakkan di tengah-tengah kelompok pemain dengan keadaan dibalik kemudian tentukan siswa yang bermain pertama kali. Siswa yang bermain pertama kali harus mengambil satu kartu jawaban untuk mencari jawaban dari kartu soal. Apabila yang diambil bukan jawaban dari kartu soal yang dibawa, maka siswa dapat meletakkannya di dekat kartu jawaban dengan keadaan terbuka untuk memudahkan siswa lain melihat isi dari kartu jawaban tersebut dan siswa lain dapat mengambilnya. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal mendapatkan jawabannya.

Pada pertemuan kedua, siswa terlihat antusias dalam bermain kartu. Siswa berlomba-lomba untuk bersaing dengan kelompok lain untuk menjadi juara dengan menyelesaikan permainan kartu tercepat dan benar.

4. Perlakuan Ketiga

Perlakuan ketiga dilakukan pada hari Selasa, 30 April 2013 pukul 07.00-08.10. Pada perlakuan ketiga ini, permainan yang digunakan adalah permainan “Mencari Jodoh”. Dalam permainan ini, materi yang disampaikan adalah materi “Penyebab-penyebab masalah sosial dan cara mengatasi masalah sosial”.

Aturan dalam permainan mencari jodoh kali ini terdapat dalam kajian teori (halaman 25-27). Dalam permainan ini, siswa disediakan gulungan

kertas yang berisi potongan kalimat. Kalimat yang disediakan berjumlah tiga belas, tetapi setiap kalimat dipotong menjadi dua sehingga menjadi 26 potongan kalimat yang digulung. Kemudian siswa harus mengambil satu gulung potongan kalimat tersebut. Setelah mengambil, siswa harus membukanya dan mencari pasangan potongan kalimat yang dibawanya. Siswa harus mencari pasangan potongan kalimat itu dari potongan kalimat yang dibawa oleh siswa lain. Setelah mendapatkan teman yang membawa potongan kalimatnya, berarti kedua siswa tersebut sudah berjodoh dan harus menggabungkan potongan kalimat tersebut menjadi sebuah kalimat yang utuh. Setelah menggabungkan kedua potongan kalimat tersebut, kedua siswa yang berjodoh harus mengisi lembar kerja siswa. Setelah selesai mengerjakannya, kedua siswa harus mempresentasikan pekerjaannya di depan kelas.

Pada permainan ini, siswa yang mendapatkan pasangan berbeda jenis (laki-laki berpasangan dengan perempuan) tidak mau berkumpul. Tetapi, setelah ada bujukan dari guru, akhirnya dapat berkumpul untuk mengerjakan LKS.

5. Perlakuan Keempat

Perlakuan keempat dilakukan pada hari Jumat, 3 Mei 2013 pukul 09.15-10.25. Pada perlakuan keempat ini, siswa akan bermain “Kalimat Diam”. Materi yang disampaikan dalam pertemuan ini adalah “Cara mengatasi masalah sosial di sekitar”.

Aturan dalam permainan ini terdapat di kajian teori (halaman: 27-28).

Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang telah dibuat secara acak oleh peneliti. Setelah dibentuk kelompok, setiap kelompok akan diberikan satu amplop besar yang berisi amplop kecil sejumlah siswa dalam kelompok. Kemudian setiap siswa dalam kelompok dapat membuka amplop kecil yang berisi potongan kalimat yang harus dicari potongan lainnya agar menjadi kalimat yang sempurna. Siswa dapat mencari potongan kalimat lainnya di amplop teman sekelompoknya. Selama mencari potongan kalimat tersebut, siswa dalam kelompok tidak boleh bicara dengan siswa lainnya. Setelah menjadi satu kalimat utuh, maka siswa dapat menempelkannya pada sehelai kertas yang telah disediakan. Kemudian siswa dapat mendiskusikan kalimat-kalimat tersebut. Setelah itu, masing-masing kelompok harus mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Permainan kalimat diam ini berlangsung sekitar 20 menit. Dalam permainan ini, siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa sudah dapat bekerja kelompok dengan baik.

6. Pelaksanaan Tes Setelah Perlakuan

Setelah perlakuan keempat atau perlakuan terakhir selesai, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tes setelah perlakuan. Tes setelah perlakuan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Tes setelah perlakuan berupa soal dari materi tentang permasalahan sosial dan angket kecerdasan interpersonal yang sama dengan tes sebelum perlakuan.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kecerdasan Interpersonal Siswa

a. Data Tes Sebelum Perlakuan

Tes sebelum perlakuan merupakan tindakan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan perlakuan. Tes sebelum perlakuan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang nantinya digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kecerdasan interpersonal siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data tes sebelum perlakuan angket kecerdasan interpersonal siswa.

Tabel 12. Skor Tes Sebelum Perlakuan Kecerdasan Interpersonal Siswa

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	87,54
Minimal	58
Minimal Ideal	30
Maksimal	103
Maksimal Ideal	120
Median	89
Modus	88
Standar deviasi	14,32

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 28 halaman 171

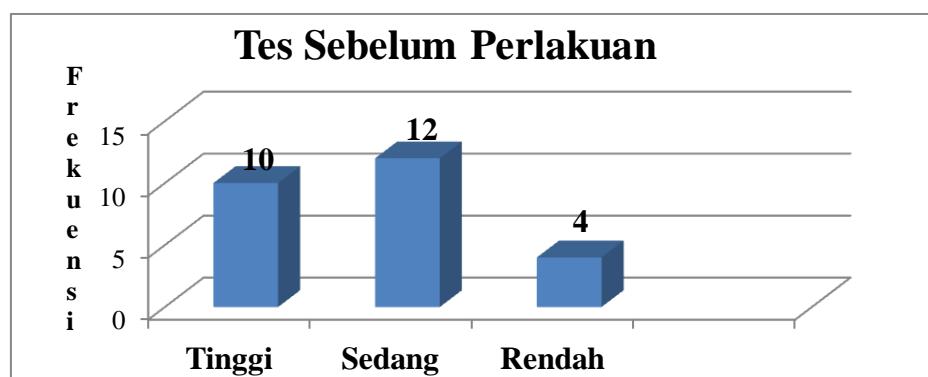
Tabel hasil analisis data tes sebelum perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil tes sebelum perlakuan angket kecerdasan siswa tidak terlalu buruk atau dapat dikatakan sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata yang tidak terlalu buruk yaitu sebesar 87,54. Hal itu juga diperkuat dari skor maksimal siswa sebesar 103 yang tidak begitu jauh selisihnya (sebesar 17) dari skor maksimal ideal yaitu sebesar 120, sedangkan skor minimal sebesar 58 yang jauh dari skor minimal ideal yaitu 30 dengan selisih 28.

Tabel 13. Kategori Hasil Interpretasi Skor Tes Sebelum Perlakuan

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	Skor ≥ 90	10	38,46 %
Sedang	Skor 60-89	12	46,15 %
Rendah	Skor < 60	4	15,39 %
	Total	26	100,00 %

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 71

Data tabel di atas menunjukkan bahwa kategori tinggi, hanya berbeda sedikit dengan kategori sedang, yaitu hanya berbeda 1 siswa saja (3,85%). Kategori rendah memiliki selisih yang cukup jauh dari kategori tinggi dan sedang. Kategori rendah dengan kategori sedang memiliki selisih 8 siswa (30,76%), sedangkan untuk kategori rendah dengan kategori tinggi memiliki selisih 6 siswa (23,07%). Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 5

Diagram Batang Skor Tes Sebelum Perlakuan Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

b. Data Tes Setelah Perlakuan

Tes setelah perlakuan adalah tahap akhir yang dilaksanakan setelah berakhirnya semua perlakuan. Pemberian tes setelah bertujuan untuk mengukur kecerdasan interpersonal setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis deskriptif data tes setelah perlakuan angket kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 14. Skor Tes Setelah Perlakuan Kecerdasan Interpersonal Siswa

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	101,68
Minimal	85
Minimal Ideal	30
Maksimal	113
Maksimal Ideal	120
Median	104
Modus	104
Standar deviasi	7,98

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 28 halaman 171

Tabel hasil analisis data tes setelah perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil tes setelah perlakuan yang berupa angket kecerdasan siswa sudah meningkat jika dibandingkan dengan hasil tes sebelum perlakuan. Data hasil tes setelah perlakuan menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa sudah baik. Dilihat dari skor rata-rata sudah mencapai 101,68 sudah meningkat sebesar 14,14 dibandingkan skor tes sebelum perlakuan sebesar 87,54. Hal tersebut juga dapat dilihat dari skor maksimal dan minimal yang sudah ada peningkatan dibandingkan dari hasil tes sebelum perlakuan. Skor maksimal hasil tes setelah perlakuan sebesar 113 yang sudah mendekati dengan skor maksimal ideal dengan selisih sebesar 7,

sedangkan skor minimal sebesar 85 sangat jauh dari skor minimal ideal yaitu 30 dengan selisih sebesar 55.

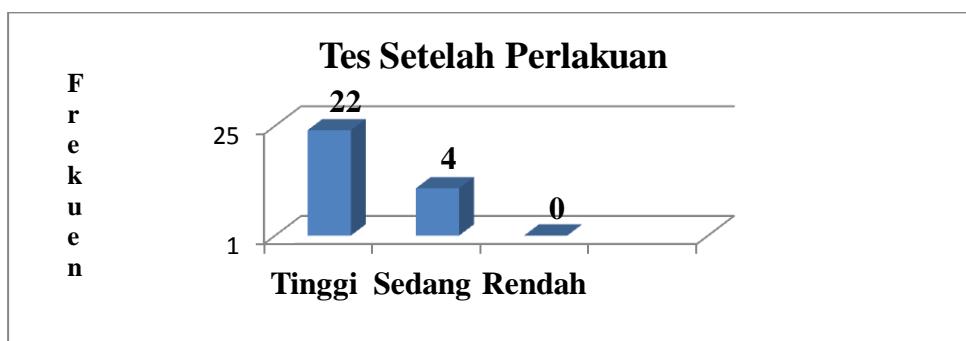
Tabel 15. Hasil Interpretasi Skor Tes Setelah Perlakuan

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	Skor ≥ 90	22	84,62 %
Sedang	Skor 60-89	4	15,38 %
Rendah	Skor < 60	0	0 %
	Total	26	100,00 %

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 71

Hasil tes akhir sudah menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi dibanding tes sebelum perlakuan. Pada tes sebelum perlakuan masih ditemukan banyak siswa yang berada di kategori sedang dan beberapa siswa di kategori rendah. Hasil tes setelah perlakuan sudah tidak ditemukan lagi siswa yang berada di kategori rendah (0%). Kategori sedang sudah meningkat dari hasil tes sebelum perlakuan yaitu dari 12 siswa (46,15 %) meningkat 30,77% menjadi 4 siswa (15,38%) pada tes setelah perlakuan. Kategori tinggi juga bertambah 12 siswa (46,15%) dari hasil tes sebelum perlakuan sebanyak 10 siswa (38,46%) menjadi 22 siswa (84,62%) pada tes setelah perlakuan.

Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 6
Diagram Batang Skor Tes Setelah Perlakuan Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

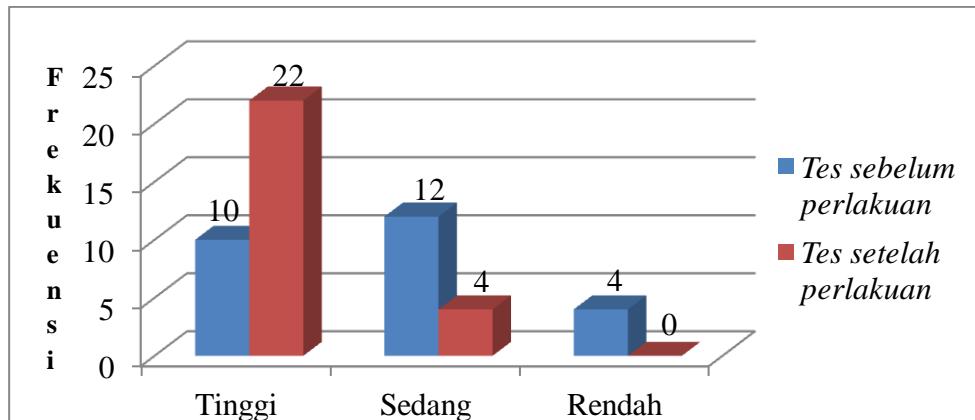
c. Peningkatan dari Hasil Tes Sebelum Perlakuan ke Hasil Tes Setelah Perlakuan Angket Kecerdasan Interpersonal

Sebelumnya telah ditampilkan data hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan yang berasal dari skor angket siswa. Dari hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan, tampak bahwa kecerdasan interpersonal siswa mengalami peningkatan. Di bawah ini dapat dilihat peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dari skor hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan siswa.

Tabel 16. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Siswa

Kategori	Interval	Percentase	
		Tes Sebelum Perlakuan	Tes Setelah perlakuan
Tinggi	Skor ≥ 90	38,46 %	84,62 %
Sedang	Skor 60-89	46,15 %	15,38 %
Rendah	Skor < 60	15,39 %	0 %
	Total	100 %	100%

Tabel hasil analisis data dengan bantuan SPSS 18 di atas, kecerdasan interpersonal siswa sudah meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang berada pada kategori tinggi sebesar 84,62% dibandingkan dengan hasil tes sebelum perlakuan sebesar 38,46%. Kategori sedang juga meningkat, dari hasil tes sebelum perlakuan sebesar 46,15% menjadi semakin kecil yaitu sebesar 15,38% pada hasil tes setelah perlakuan. Kategori rendah dari hasil tes sebelum perlakuan sebesar 15,39% menjadi 0% pada hasil tes setelah perlakuan.



Gambar 7
Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Siswa

Peningkatan kecerdasan interpersonal juga dapat dilihat dari selisih rata-rata antara tes sebelum perlakuan dan tes sebelum perlakuan pada angket kecerdasan interpersonal di bawah ini.

Tabel 17. Pembandingan Skor Rata-rata Kecerdasan interpersonal Siswa

Rata-rata Tes Sebelum Perlakuan (O ₁)	Rata-rata Tes Setelah perlakuan(O ₂)	Peningkatan O ₂ – O ₁
87,54	101,68	14,14

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 71

d. Data Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

1) Hasil Observasi Selama Perlakuan

Hasil observasi dalam penelitian ini di dapat dari observasi selama perlakuan dan dua kali observasi di luar perlakuan. Keefektifan metode permainan dapat dilihat dari adanya peningkatan data hasil observasi selama perlakuan dan dari peningkatan observasi di luar peningkatan. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data observasi kecerdasan interpersonal siswa selama perlakuan.

Tabel 18. Skor Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

Kategori Skor	Skor			
	Observasi Perlakuan 1	Observasi Perlakuan 2	Observasi Perlakuan 3	Observasi Perlakuan 4
Rata-rata	36,69	39,77	42,50	50,61
Minimal	28	32	33	32
Minimal Ideal	18	18	18	18
Maksimal	46	55	56	63
Maksimal Ideal	72	72	72	72
Median	36	39	41	51,50
Modus	35	35	40	57
Standar deviasi	4,75	5,92	6,71	7,29

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 29 halaman 172

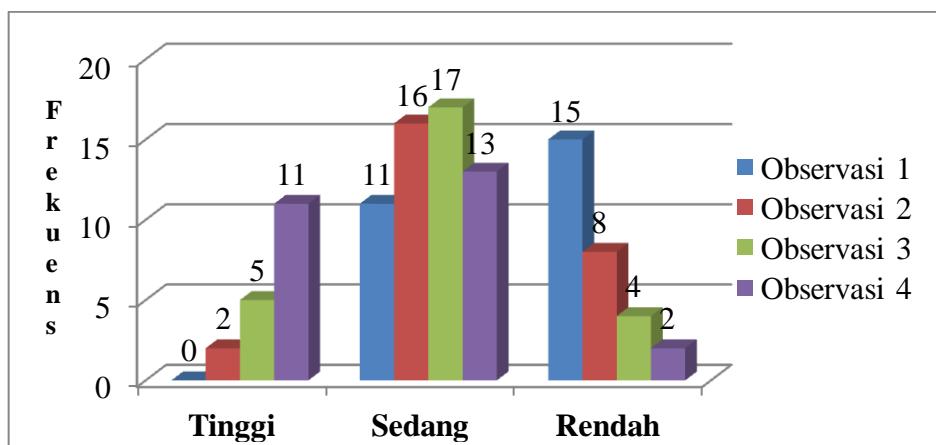
Tabel hasil analisis data tes setelah perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil observasi kecerdasan siswa selama perlakuan sudah meningkat dari observasi perlakuan pertama sampai perlakuan keempat. Pada observasi perlakuan pertama diperoleh skor rata-rata sebesar 36,69, meningkat pada hasil observasi kedua sebesar 3,08 menjadi 39,77. Hasil observasi perlakuan ketiga meningkat 2,75 dari observasi perlakuan kedua menjadi 42,50, sedangkan hasil observasi perlakuan keempat menjadi 50,61 meningkat 8,11 dari hasil observasi perlakuan ketiga. Di bawah ini dapat dilihat tabel pengkategorian hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa.

Tabel 19. Hasil Interpretasi Observasi di Dalam Perlakuan

Kategori	Interval	Observasi Perlakuan 1	Observasi Perlakuan 2	Observasi Perlakuan 3	Observasi Perlakuan 4
Tinggi	Skor ≥ 54	0 (0%)	2 (7,69%)	5 (19,23%)	11 (42,31%)
Sedang	Skor 36-53	11 (42,31%)	16 (61,54%)	17 (65,38%)	13 (50%)
Rendah	Skor < 36	15 (57,69%)	8 (30,77%)	4 (15,38%)	2 (7,69%)
Total		26	26	26	26

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 72

Tabel hasil analisis data dengan bantuan SPSS 18 di atas, kecerdasan interpersonal siswa sudah meningkat dari hasil observasi perlakuan pertama sampai perlakuan keempat. Pada hasil observasi perlakuan pertama masih banyak siswa yang berada pada kategori rendah yaitu 15 siswa (57,69%), sedangkan pada hasil observasi keempat menjadi 2 siswa (7,69%) meningkat 50% dari observasi perlakuan pertama. Kategori sedang sebanyak 11 siswa (42,31%) pada hasil observasi perlakuan pertama, sedangkan pada hasil observasi keempat menjadi 13 siswa (50%) walaupun terlihat tidak meningkat tetapi banyak siswa yang berada pada kategori rendah berpindah pada kategori sedang. Pada perlakuan pertama tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi (0%), sedangkan pada hasil observasi keempat meningkat 42,31% menjadi 11 siswa (42,31%). Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 8
Diagram Batang Observasi Selama Perlakuan

2) Hasil Observasi Di Luar Perlakuan

Tabel 20. Skor Observasi di Luar Perlakuan

Kategori Skor	Skor	
	Observasi di Luar Perlakuan 1	Observasi di Luar Perlakuan 2
Rata-rata	37,54	54,89
Minimal	31	35
Minimal Ideal	18	18
Maksimal	45	63
Maksimal Ideal	72	72
Median	36,50	56
Modus	34	56
Standar deviasi	3,76	6,84

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 29 halaman 174

Tabel hasil analisis data tes setelah perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil observasi kecerdasan siswa di luar perlakuan terdapat peningkatan. Hasil observasi di luar perlakuan pertama yang dilakukan pada tanggal 24 april 2013 diperoleh skor rata-rata sebesar 37,54 meningkat 17,35 menjadi 54,89 pada observasi di luar perlakuan kedua yang dilakukan pada tanggal 4 mei 2013. Berikut ini merupakan hasil pengkategorian observasi kecerdasan interpersonal siswa di luar perlakuan.

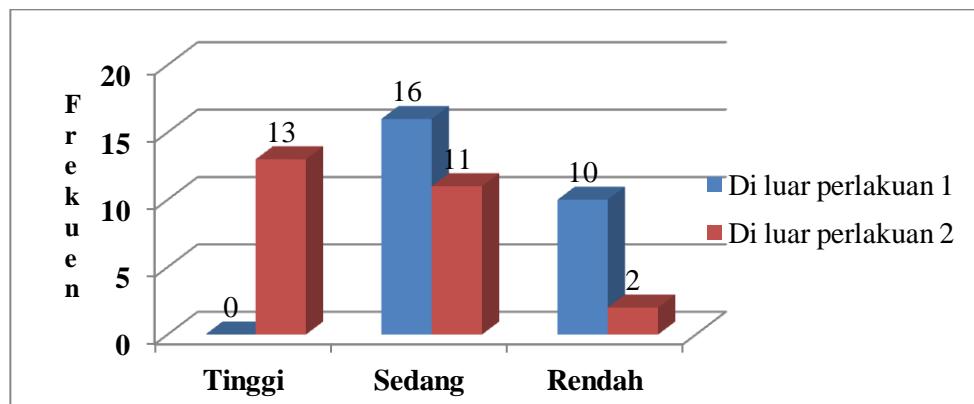
Tabel 21. Hasil Intrepertasi Observasi di Luar Perlakuan

Kategori	Interval	Observasi Di Luar Perlakuan 1	Observasi Di Luar Perlakuan 2
Tinggi	Skor ≥ 54	0 (0%)	13 (50%)
Sedang	Skor 36-53	16 (61,54%)	11 (42,31%)
Rendah	Skor < 36	10 (38,46)	2 (7,69%)
Total		26	26

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 72

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal berdasarkan observasi yang dilakukan di luar

perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi di luar perlakuan pertama masih banyak siswa yang berada pada kategori rendah yaitu 10 siswa (38,46%), sedangkan pada observasi di luar perlakuan kedua meningkat 30,77% menjadi 2 siswa (7,69%). Kategori sedang pada observasi di luar perlakuan pertama terdapat 16 siswa, meningkat 19,23 menjadi 11 siswa (42,31%). Pada observasi di luar perlakuan pertama tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi (0%) meningkat 50% menjadi 13 siswa (50%) pada observasi di luar perlakuan kedua. Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 9
Diagram Batang Observasi Di Luar Perlakuan

3) Hasil Observasi Berdasarkan Komponen Kecerdasan Interpersonal

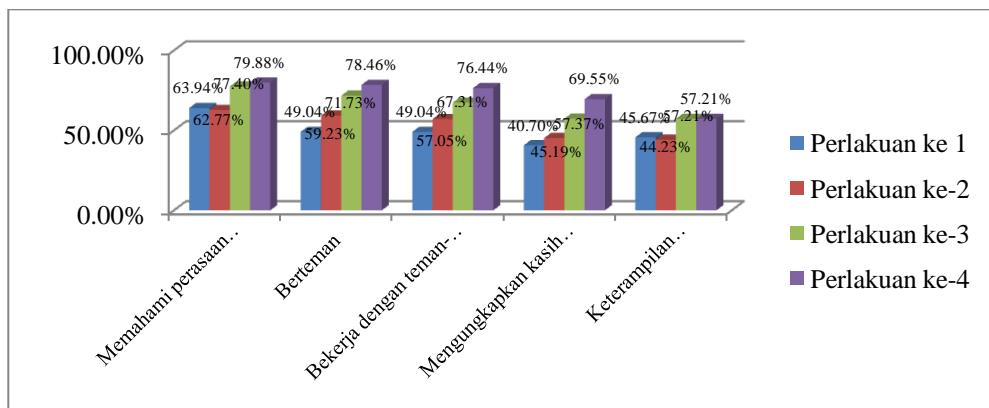
Berikut ini merupakan hasil observasi selama empat kali perlakuan yang dijabarkan berdasarkan komponen-komponen kecerdasan interpersonal. Pada hasil observasi hanya akan ditampilkan lima komponen dari total enam komponen kecerdasan, karena salah satu komponen yaitu belajar mempercayai tidak bisa dilakukan observasi. Di bawah ini akan ditampilkan tabel hasil observasi selama perlakuan berdasarkan komponen kecerdasan interpersonal.

Tabel 22. Hasil Observasi Berdasarkan Komponen Kecerdasan Interpersonal

No.	Komponen	Perlakuan ke-1	Perlakuan ke-2	Perlakuan ke-3	Perlakuan ke-4
1.	Memahami perasaan orang lain	63,94%	62,77%	77,40%	79,88%
2.	Berteman	49,04%	59,23%	71,73%	78,46%
3.	Bekerja dengan teman-teman	49,04%	57,05%	67,31%	76,44%
4.	Mengungkapkan kasih sayang	40,70%	45,19%	57,37%	69,55%
5.	Keterampilan memecahkan masalah	45,67%	44,23%	57,21%	57,21%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa untuk perlakuan ke-1 yaitu siswa melakukan permainan teka-teki silang dapat diketahui bahwa komponen yang paling tinggi adalah komponen memahami perasaan orang lain yaitu sebesar 63,94%, dan komponen paling rendah yaitu komponen mengungkapkan kasih sayang dengan persentase sebesar 40,70%. Pada perlakuan ke-2 yaitu siswa melakukan permainan kartu remi, komponen yang paling tinggi yaitu komponen memahami perasaan orang lain dengan persentase sebesar 62,77% dan yang paling rendah yaitu keterampilan memecahkan masalah dengan persentase 44,23%. Untuk perlakuan ke-3, siswa melakukan permainan mencari jodoh. Komponen yang paling tinggi pada perlakuan ke-3 yaitu sama seperti sebelumnya memahami perasaan teman dengan persentase sebesar 77,40% dan yang paling rendah yaitu keterampilan memecahkan masalah yaitu 57,21%. Pada perlakuan ke-4, komponen kecerdasan siswa meningkat dengan baik kecuali pada keterampilan memecahkan masalah yang tidak meningkat sama sekali. Untuk komponen yang paling tinggi yaitu memahami perasaan orang lain dengan persentase

79,88% dan yang paling rendah yaitu ketrampilan memecahkan masalah yang tidak ada peningkatan dari perlakuan sebelumnya dengan persentase 57,21%. hasil observasi selama perlakuan berdasarkan komponen kecerdasan interpersonal dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 10
Diagram Batang Observasi Berdasarkan Komponen

2. Prestasi Belajar IPS Siswa

a. Data Tes Sebelum Perlakuan

Seperti pada kecerdasan interpersonal, untuk prestasi belajar IPS juga dilakukan tes sebelum perlakuan yang merupakan tindakan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan perlakuan. Data hasil tes sebelum perlakuan prestasi belajar IPS siswa dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 23. Skor Tes Sebelum Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

No.	Kategori Skor	Skor
1.	Rata-rata	18.23
2.	Minimal	5
3.	Minimal Ideal	0
4.	Maksimal	24
5.	Maksimal Ideal	25
6.	Median	19
7.	Modus	19
8.	Standar deviasi	4.84

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 30 halaman 175

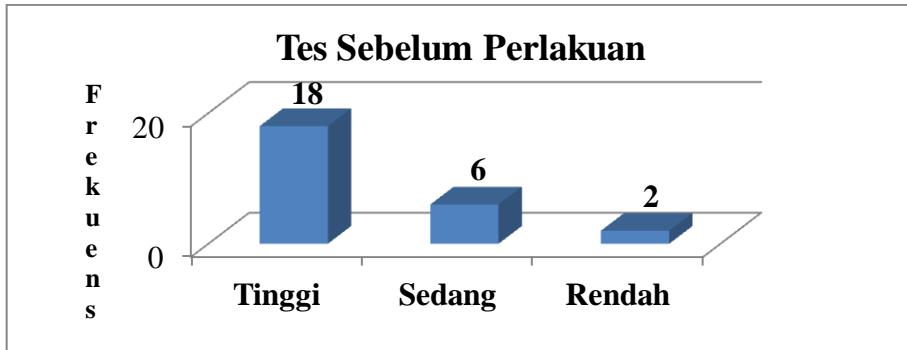
Tabel hasil analisis data tes sebelum perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil tes sebelum perlakuan prestasi belajar IPS siswa masih kurang baik. Jika dilihat dari rata-rata skor kelas, prestasi belajar IPS siswa sebenarnya sudah cukup baik yaitu sebesar 18,23. Jika dilihat dari skor maksimal yaitu sebesar 24 hanya selisih 1 dari skor maksimal ideal yaitu 25, sedangkan skor minimal sebesar 5 yang sangat dekat dengan skor minimal ideal yaitu 0. Jadi hasil tes sebelum perlakuan memiliki hasil maksimal yang cukup tinggi, tetapi memiliki skor minimal yang rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kategori berikut ini.

Tabel 24. Kategori Hasil Interpretasi Skor Tes Sebelum Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	Skor ≥ 17	18	69,23 %
Sedang	Skor 8 -16	6	23,08 %
Rendah	Skor < 8	2	7,69 %
Total		26	100,00 %

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 72

Data Tabel di atas menunjukkan bahwa kategori tinggi berbeda jauh dengan kategori sedang, dan kategori rendah. Kategori tinggi mempunyai selisih sebanyak 12 siswa (46,15%) dengan kategori sedang, untuk kategori tinggi dengan rendah memiliki selisih yang cukup jauh yaitu sebanyak 16 siswa (61,54%), dan selisih kategori sedang dengan kategori rendah sebanyak 4 siswa (15,39%). Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 11
Diagram Batang Skor Tes Sebelum Perlakuan Prestasi Belajar IPS

b. Data Tes Setelah Perlakuan

Tes setelah perlakuan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan atau pengetahuan siswa setelah mendapatkan perlakuan dan untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Berikut ini ditampilkan data hasil tes setelah perlakuan pada prestasi belajar IPS siswa.

Tabel 25. Skor Tes Setelah Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

No.	Kategori Skor	Skor
1.	Rata-rata	22,39
2.	Minimal	19
3.	Minimal Ideal	0
4.	Maksimal	25
5.	Maksimal Ideal	25
6.	Median	23
7.	Modus	23
8.	Standar deviasi	1,92

Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 30 halaman 175

Tabel hasil analisis data tes setelah perlakuan dengan bantuan SPSS 18 di atas menunjukkan bahwa hasil tes setelah perlakuan pada prestasi belajar IPS siswa sudah lebih baik. Hasil skor rata-rata tes setelah perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 3,93 dari hasil tes sebelum perlakuan

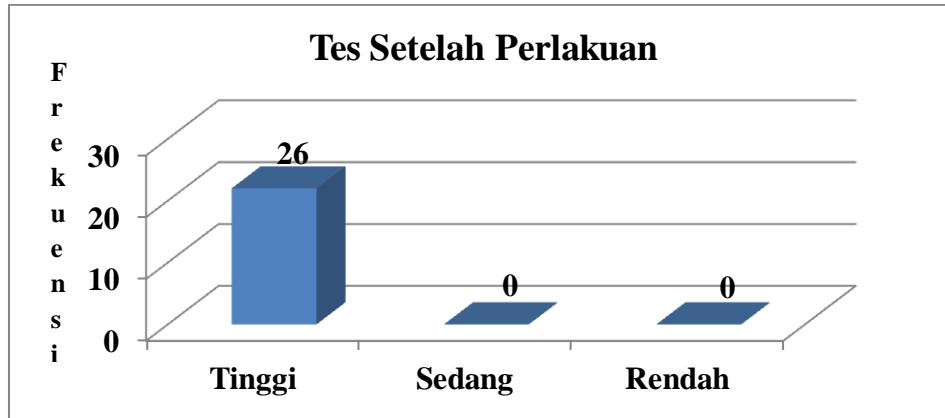
sebesar 18,23 menjadi 22,39 pada hasil tes setelah perlakuan. Skor rata-rata sebesar 22,39, itu menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa sudah cukup tinggi. Hal tersebut juga dibuktikan dengan skor maksimal siswa sebesar 25 yang sama dengan skor maksimal ideal. Skor minimal sebesar 19 sudah sangat jauh dari skor minimal ideal sebesar 0, tetapi skor minimal sebesar 19 justru lebih mendekati skor maksimal ideal dengan selisih 6. Hal itu membuktikan prestasi belajar IPS siswa sudah cukup tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 26. Kategori Hasil Interpretasi Skor Tes Setelah Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	Skor ≥ 17	26	100 %
Sedang	Skor 8 -16	0	0 %
Rendah	Skor < 8	0	0 %
Total		26	100,00 %

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 72

Data tabel di atas menunjukkan bahwa semua siswa berada di kategori tinggi (100%), meningkat sebanyak 8 siswa (30,77%) dari hasil tes sebelum perlakuan sebanyak 18 siswa (69,23%). Kategori sedang dan rendah menjadi 0% yang berarti ada peningkatan karena sudah tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah. Hal itu menunjukkan bahwa semua siswa sudah berada pada kategori tinggi dan dapat dikatakan bahwa hasil tes setelah perlakuan pada prestasi belajar IPS siswa tinggi. Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 12
Diagram Batang Kategori Skor Tes Setelah Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

c. Peningkatan dari Hasil Tes Sebelum Perlakuan ke Hasil Tes Setelah Perlakuan

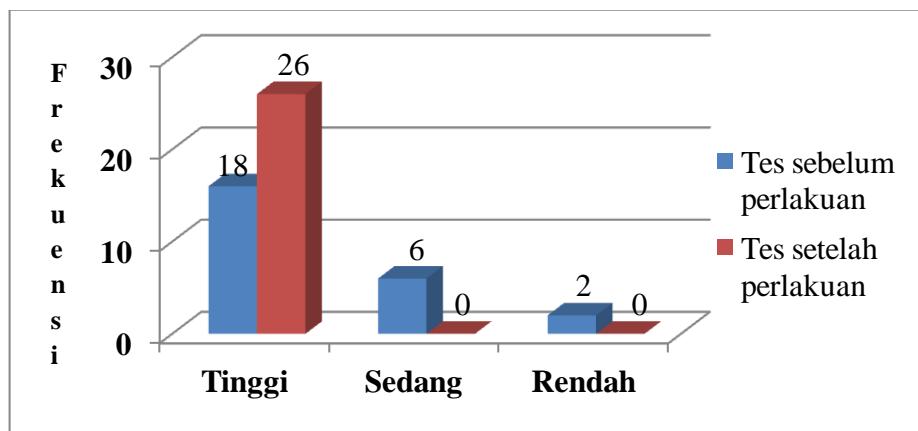
Berdasarkan data pada hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan. Peningkatan hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan prestasi belajar IPS dapat diamati pada tabel frekuensi siswa berikut.

Tabel 27. Pembandingan Tes Sebelum Perlakuan dan Tes Setelah Perlakuan Prestasi Belajar IPS Siswa

Kategori	Interval	Percentase	
		Tes Sebelum Perlakuan	Tes Setelah Perlakuan
Tinggi	Skor ≥ 17	69,23 %	100%
Sedang	Skor 8 - 16	23,08 %	0%
Rendah	Skor < 8	7,69 %	0%
Total		100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Pada hasil tes sebelum perlakuan, masih terdapat banyak siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan pada

hasil tes setelah perlakuan semua siswa berada pada kategori tinggi. Pada hasil tes sebelum perlakuan untuk kategori tinggi meningkat sebesar 30,77% dari hasil tes sebelum perlakuan sebesar 61,54% menjadi 100%. Kategori sedang juga meningkat 23,08% menjadi 0% pada tes setelah perlakuan, begitu juga dengan kategori rendah meningkat sebesar 7,69% menjadi 0% pada hasil setelah perlakuan, jadi sudah tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah lagi pada tes setelah perlakuan. Jika disajikan dalam gambar menjadi seperti berikut.



Gambar 13
Diagram Batang Peningkatan Prestasi Belajar IPS Siswa

Peningkatan prestasi belajar IPS siswa juga dapat dilihat dari selisih rata-rata antara tes sebelum perlakuan dan tes sebelum perlakuan pada angket kecerdasan interpersonal di bawah ini

Tabel 28. Skor Rata-rata Prestasi Belajar IPS Siswa

Rata-rata Tes sebelum Perlakuan (O ₁)	Rata-rata Tes Setelah Perlakuan (O ₂)	Peningkatan O ₂ – O ₁
18, 23	22,39	4,16

Sumber : Bab III Metode Penelitian halaman 72

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar IPS siswa dilihat dari selisih rata-rata hasil tes sebelum perlakuan dengan rata-rata hasil tes setelah perlakuan. Dari peningkatan-peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode permainan efektif meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

D. Pembahasan

1. Kecerdasan Interpersonal Siswa

Berdasarkan pembandingan antara tes sebelum perlakuan dan ter setelah perlakuan terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal pada hasil angket siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 17 halaman 85. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil rata-rata angket kecerdasan interpersonal siswa sebesar 14,14 dari tes sebelum perlakuan (O_1) sebesar 87,54 menjadi 101,68 pada tes setelah perlakuan (O_2).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil tes sebelum perlakuan dengan tes setelah perlakuan serta didukung oleh hasil observasi. Peningkatan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat dari Lwin (2008:206), yang menyatakan bahwa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat diisi dengan beberapa permainan dan aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan setiap aspek kecerdasan interpersonal siswa. Melalui metode permainan yang diterapkan dalam pembelajaran, maka siswa dapat berinteraksi aktif dengan siswa lain dalam permainan, dengan adanya interaksi yang aktif tersebut akan menstimulasi adanya perkembangan sosial siswa yang

merupakan salah satu tujuan dari permainan sehingga dari perkembangan sosial tersebut kecerdasan interpersonal bisa berkembang.

Berdasarkan hasil Penelitian, dapat diketahui bahwa komponen yang paling tinggi dalam kecerdasan interpersonal yang paling tinggi yaitu aspek memahami perasaan teman, karena pada saat observasi dapat dilihat bahwa siswa suada bisa memhami teman dengan tidak ramai di kelas saat pelajaran dan sudah terdapat beberapa siswa yang ditak lagi mengejek ataupun berbalas ejekan. Selain komponen memahami perasaan teman, komponen lain juga mengalami peningkatan pada setiap perlakuan, sedangkan untuk komponen yang rendah yaitu pada komponen keterampilan memecahkan masalah. Adapun berdasarkan hasil observasi, permainan yang paling efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu permainan kalimat diam pada perlakuan keempat. Pada permainan kalimat diam siswa bisa lebih meningkatkan kepedulian terhadap siswa, terlihat beberapa siswa saling membantu dalam kelompok untuk merangkai menjadi kalimat utuh. Pada permainan kalimat diam komponen berteman, bekerja dengan teman, dan memahami perasaan orang lain semakin terlihat.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang bisa bermanfaat untuk terus mengembangkan kecerdasan interpersonal atau ketrampilan sosial siswa. Salah satu temuan dalam penelitian ini adalah pembentukan kelompok. Dalam penelitian ini, siswa dibentuk kelompok secara berbeda-beda pada setiap perlakuan. Pembentukan kelompok yang berbeda pada setiap perlakuan ternyata dapat memperluas siswa dalam berinteraksi dengan siswa serta

memberikan sumbangan yang positif yang berguna untuk keterampilan sosial yang akan membantu tumbuh sehat dan mudah menyesuaikan diri di lingkungan teman-teman. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Lwin dkk yang menyatakan bahwa bekerja dengan teman-teman akan memberikan sumbangan pada aset perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantu tumbuh sehat, menyesuaikan diri dan kuat (Lwin dkk, 2008: 216)

2. Prestasi Belajar IPS Siswa

Berdasarkan pembandingan antara tes sebelum perlakuan dan ter setelah perlakuan terdapat peningkatan prestasi belajar IPS Siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 28 halaman 96. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil rata-rata angket kecerdasan interpersonal siswa sebesar 4,16 dari tes sebelum perlakuan (O_1) sebesar 18, 23 menjadi 22,39 pada tes setelah perlakuan (O_2).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes dari sebelum perlakuan ke setelah perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat keefektifan metode permainan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Froebel (Dadan Djuanda, 2006:86) bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Metode permainan dalam penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa di mana prestasi belajar merupakan bagian dari ranah kognitif, sehingga dapat dikatakan bahwa metode permainan dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Piaget (Santrock, 2002: 273) yang melihat permainan sebagai

suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa metode permainan dapat dengan efektif meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

Adapun permainan yang paling efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS yaitu pada permainan kartu remi. Pada permainan itu, siswa terlihat aktif dan siswa terlihat antusias dalam melaksanakan permainan kartu remi. Ketika siswa belajar dengan keadaan yang menyenangkan, konsep pembelajaran atau materi akan lebih mudah di serap oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky (Megawangi, 2005: 48) bahwa bermain dan aktifitas kongkrit dapat memberi momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak (Dadan Djuanda, 2006: 88).

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yaitu :

1. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas IV SD dengan permasalahan sosial yang terdapat di daerah setempat, sehingga kesimpulan yang diperoleh hanya berlaku pada materi yang telah dibuat.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada faktor eksternal yaitu berupa metode permainan, sehingga tidak menutup kemungkinan faktor lain juga ikut berpengaruh dalam penelitian ini.
3. Metode permainan ini berlaku untuk siswa kelas IV SDN Senden Mungkid Magelang, dan tidak bisa digeneralisasikan.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode permainan yang dilaksanakan di SDN Senden Mungkid Magelang berlangsung selama empat kali perlakuan yang diintegrasikan dalam mata pelajaran IPS. Metode permainan berlangsung dengan baik, dimana siswa-siswi lebih antusias dalam mengikuti permainan. Dalam pelaksanaan metode permainan, siswa lebih dapat menjalin hubungan yang baik dengan siswa lain. Memang pada awalnya beberapa siswa masih mengalami kesulitan ketika dikelompokkan. Tetapi hal tersebut tidak berlanjut pada perlakuan selanjutnya. Pembelajaran dengan metode permainan juga lebih bisa menarik perhatian siswa, hal tersebut terbukti dengan banyak siswa yang bersemangat untuk mengikuti pelajaran dan sudah tidak ada siswa yang terlihat malas di kelas karena semua anak aktif dalam permainan.
2. Metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari adanya peningkatan skor rata-rata tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan
3. Metode permainan, efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari adanya peningkatan skor rata-rata tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan metode permainan, efektif meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa, maka disarankan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti dengan topik yang serupa, hendaknya memperhatikan faktor-faktor lain selain faktor eksternal yaitu metode permainan yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar.

Daftar pustaka

- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Saefudin. (2012). *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD*. Abstrak Penelitian FKIP UNS Surakarta. Diakses dari: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284>. pada tanggal 22 Februari 2013, Jam 5.00 WIB.
- Amstrong, Thomas. (2005). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- _____. (2002). *Kind of Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta
- Cambell, Linda, Cambell, Bruce, & Dickinson, Dee. (2006). *Metode Prakris Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. (Alih Bahasa: Depok): Intuisi Press
- Dadan Djuanda. (2006). *Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas
- Djodjo Suradisastra, dkk. (1992). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud
- Dwi Siswoyo. (2008). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. (1999). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud
- Ginnis, Paul. (2008). *Taktik & Trik Mengajar*. (Alih Bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: PT. Indeks
- Hamzah B Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar-Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

- Hoerr, R. Thomas. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelegences: Pengalaman new City School di St. Louis, Missouri, AS dalam Menghargai Aneka kecerdasan Anak*. (Alih bahasa: Ary Nilandari). Bandung: Kaifa
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan (edisi kelima)*. (Alih BahasaDra. Istiwidayanti dan Drs. Soedjarwo, M.Sc). Jakarta: Erlangga
- J.J Hasibuan dan Moedjiono. (2006). *Proses belajar-Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- John W. Santrock. (2002). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. (Alih Bahasa: Juda Damamik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga
- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Lwin May, et al. (2008). *Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih bahasa: Christine Sujana) Jakarta: PT. Indeks
- Makhbubi Khasanah. (2012), *Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SD N Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2012/2012*. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/242>. pada tanggal 22 Februari 2013, Jam 04.15 WIB.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2007). *Bermain, Mainan, dan permainan*. Jakarta: Grafindo
- Muhammad Yaumi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. Jakarta: Dian Rakyat
- Muhibbin syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Raisatun Nisak. (2012). *Lebih dari 500 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Saefullah. (2012). *Psikologi Perkembangan dan pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sahibun Nikmah. (20130. *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*. Diakses dari

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1207>. pada tanggal 5 April 2013, Jam 05.30 WIB.

Saifuddin Azwar. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sri Nawarti. (2011). *Creative Learning Menjadi Guru Kreatif & Favorit*. Yogyakarta: Familia Pustaka

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Sumardi Suryabrata. (2006). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N Senden
Mata pelajaran	: IPS
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / II (Gemap)
Hari/ Tanggal	: Selasa 23 April 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

C. Indikator

- 2.4.1 Mendeskripsikan pengertian masalah sosial

- 2.4.2 Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Mendeskripsikan pengertian masalah sosial dengan baik
2. Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya dengan tepat

E. Materi Pokok

1. Pengertian masalah sosial dan macam-macam masalah sosial yang ada di daerahnya.

F. Metode

1. Metode permainan
2. Tanya jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam.

- b. Siswa berdo'a bersama-sama sebelum memulai pelajaran.
 - c. Guru melakukan presensi.
 - d. Guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa
Apersepsi: anak-anak, pernahkah kalian pernah bertengkar dengan teman? Apa yang terjadi dengan kalian? Kemudian dihubungkan dengan masalah sosial.
 - e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.
- 2. Kegiatan Inti (50 menit)**
- a. Siswa mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan oleh guru.
 - b. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang masalah sosial.
 - c. Guru menjelaskan mengenai aturan permainan
 - d. Siswa dibagi dalam 5 kelompok untuk mengerjakan teka-teki silang dengan batasan waktu tertentu.
 - e. Siswa mengerjakan teka-teki silang dalam kelompok.
 - f. Siswa mempresentasikan hasil permainan teka-teki silang
 - g. Setelah selesai mengerjakan, siswa bersama guru membahas teka-teki silang bersama.
 - h. Kelompok yang paling cepat menjawab soal dan paling benar akan menjadi kelompok yang menang.
 - i. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas.
 - j. Guru menjelaskan tentang manfaat permainan dan mengevaluasi permainan.
- 3. Kegiatan Akhir (10 menit)**
- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
 - b. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
 - c. Guru menutup pelajaran dengan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media
 - a) Teka-teki silang
- 2. Sumber Belajar
 - a. Silabus KTSP 2006
 - b. Ilmu Pengetahuan Sosial
Tantya Hisnu P dan Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4: SD/MI Kelas IV/. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

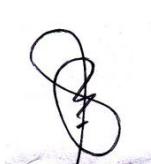
I. Penilaian

- 1. Penilaian Kognitif Produk
 - a. Prosedur Tes : Post test (Tes Akhir)

- b. Bentuk tes : Pilihan ganda
- c. Jenis tes : Tes Tertulis
- d. Alat tes : Soal Evaluasi (Terlampir)

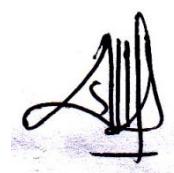
Magelang, 23 April 2013

Guru Kelas IV SD N Senden



Yulaikhah, S.Pd

Peneliti



Lis Fatmawati

Materi Pelajaran Masalah Sosial

Masalah sosial adalah permasalahan yang terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan yang tidak normal atau tidak semestinya. Banyak sekali masalah-masalah sosial yang terjadi di daerah sekitar kita. Contoh dari berbagai macam masalah sosial yang terjadi di sekitar kita adalah sebagai berikut:

a. Kemiskinan

Kemiskinan merupakan salah satu masalah sosial yang banyak terjadi di sekitar kita. Miskin adalah suatu keadaan dimana seseorang telah bekerja, namun belum bisa mencukupi kebutuhan hidupnya.

b. Pengangguran

Pengangguran sekarang ini sudah banyak terjadi di sekitar kita. pengangguran merupakan orang yang sama sekali tidak memiliki pekerjaan dan tidak bekerja.

c. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja merupakan suatu masalah yang menimpa anak remaja. Sekarang ini banyak terjadi di sekitar kita. misalnya saja banyak sekali tawuran, perkelahian antar pelajar, geng motor, dll.

d. Sampah

Sampah adalah sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus didaur ulang atau dikelola kembali. Sampah merupakan masalah terbesar dalam kehidupan manusia. Setiap orang pasti menghasilkan sampah setiap harinya.

e. Kejahatan / Kriminalitas

Kejahatan dan kriminalitas adalah hal yang banyak terjadi disekitar kita. pembunuhan, perampokan, penculikan, dll kini telah sering kita dengar dan terjadi setiap harinya.

f. Kebakaran

Kebakaran sering menimpa warga masyarakat. Banyak yang menderita akibat dari kebakaran. Kebakaran sering kita lihat dan sudah terjadi dimana-mana.

g. Kerusakan fasilitas umum

Fasilitas umum adalah segala sesuatu yang bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia yang telah diselenggarakan oleh pemerintah sehingga masyarakat bisa menikmatinya. Fasilitas umum kini sudah terpenuhi, namun fasilitas-fasilitas tersebut banyak rusak karena ulah manusia.



Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Mendeskripsikan pengertian masalah sosial dengan baik
2. Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya dengan tepat



Baca Petunjuknya Ya.....

Kerjakanlah teka-teki silang, berdasarkan petunjuk mengerjakan di bawah ini!

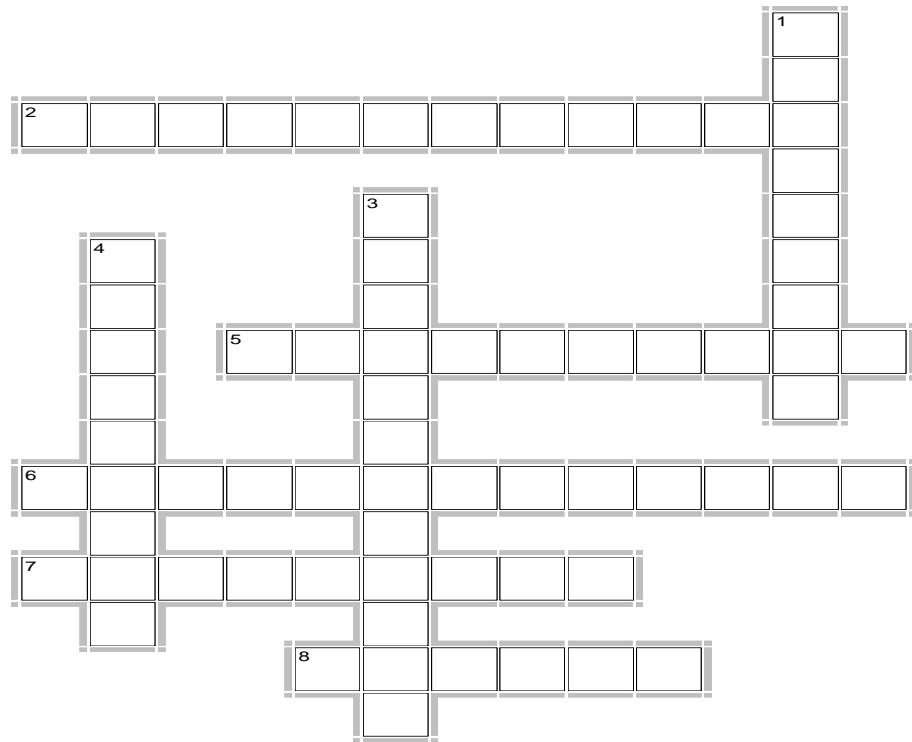
- a. Berkumpulah bersama kelompok kalian masing-masing.
- b. Amatilah teka-teki silang yang telah disediakan dalam kelompok kalian.
- c. Bacalah soal-soal teka-teki silang sebelum mengerjakannya.
- d. Kerjakanlah teka-teki silang yang telah disediakan dalam waktu 15 menit.
- e. Kelompok yang paling cepat mengerjakan dan paling benar akan keluar sebagai pemenang.
- f. Berdo'alah sebelum mengerjakan!



Selamat mengerjakan.....!!!!



TTS MASALAH SOSIAL



A. Mendatar

2. Masalah sosial yang terjadi karena orang yang sama sekali tidak memiliki pekerjaan disebut...
6. Permasalahan yang sering terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan tidak normal disebut dengan...
7. Segala sesuatu di tempat umum yang disediakan pemerintah disebut dengan...
8. Masalah yang ditimbulkan karena banyaknya sisa aktivitas manusia yang sudah tidak digunakan adalah masalah...

B. Menurun

1. Masalah yang sering terjadi pada remaja adalah...
3. Kata lain dari **“kejahatan”** adalah...
4. Masalah yang ditimbulkan oleh api adalah masalah...
5. Masalah yang terjadi karena keadaan seseorang yang tidak bisa mencukupi kebutuhan disebut...

Selamat mencoba...!!!

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N Senden
Mata pelajaran	: IPS
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / II (Genap)
Hari/ Tanggal	: Jumat, 26 April 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

C. Indikator

- 2.4.2 Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya
- 2.4.3 Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya dengan tepat
2. Mnjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya dengan baik.

E. Materi Pokok

- a. Macam-macam masalah sosial dan penyebab terjadinya masalah sosial.

F. Metode

- a. Metode Permainan
- b. Ceramah bervariasi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Siswa berdo'a bersama-sama sebelum memulai pelajaran.

- c. Guru melakukan presensi.
- d. Guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa
Apersepsi: dihubungkan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai macam-macam masalah sosial dan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai macam-macam masalah sosial dan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya.
- c. Guru memberi penjelasan mengenai permainan kartu domino
- d. Guru menyiapkan semua perlengkapan permainan.
- e. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan kartu domino.
- f. Setiap kelompok diberikan setumpuk kartu domino.
- g. Setelah bermain kartu, kartu domino yang berupa kartu jawaban dan soal ditempel di kertas yang telah disediakan guru.
- h. Setelah selesai melakukkan permainan, setiap kelompok harus mempresentasikan hasil permainan di depan kelas.
- i. Siswa bersama guru membahas hasil permainan dan materi pelajaran.
- j. Guru kemudian evaluasi terhadap permainan dan memberikan manfaat dari permainan yang telah dilakukan.
- k. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
- b. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media
 - b) Potongan kertas yang berisi kalimat
 - c) Kertas
 - b. Sumber Belajar
 - c. Silabus KTSP 2006
 - d. Ilmu Pengetahuan Sosial
- Tantya Hisnu P dan Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4: SD/MI Kelas IV/. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

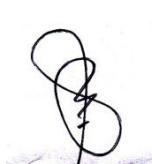
I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif Produk

- a. Prosedur Tes : Post test (Tes Akhir)
- b. Bentuk tes : Pilihan ganda
- c. Jenis tes : Tes Tertulis
- d. Alat tes : Soal Evaluasi (Terlampir)

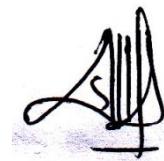
Magelang, 26 April 2013

Guru Kelas IV SD N Senden



Yulikah, S.Pd

Peneliti



Lis Fatmawati

Materi Pelajaran Masalah Sosial

Adapun berbagai macam masalah sosial serta penyebabnya yang terjadi di sekitar kita adalah sebagai berikut:

a. Kemiskinan

Kemiskinan merupakan salah satu masalah sosial yang banyak terjadi di sekitar kita. Miskin adalah suatu keadaan dimana seseorang telah bekerja, namun belum bisa mencukupi kebutuhan hidupnya. Penyebab adanya masalah kemiskinan adalah:

- 1) Malas bekerja
- 2) Pengangguran
- 3) Karena tidak memiliki kesempatan bekerja misalnya kurangnya modal.
- 4) Terjadi bencana alam.

b. Pengangguran

Pengangguran sekarang ini sudah banyak terjadi di sekitar kita. pengangguran merupakan orang yang sama sekali tidak memiliki pekerjaan dan tidak bekerja. Penyebab adanya masalah pengangguran adalah:

- 1) Sulit mendapatkan pekerjaan
- 2) Malas bekerja
- 3) DiPHK
- 4) Pendidikan rendah
- 5) Tidak terdapat lapangan pekerjaan
- 6) Tidak memiliki modal

c. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja merupakan suatu masalah yang menimpa anak remaja. Sekarang ini banyak terjadi di sekitar kita. misalnya saja banyak sekali tawuran, perkelahian antar pelajar, geng motor, dll.

- 1) Kurangnya rasa setiakawan
- 2) Merasa bosan dengan kegiatannya
- 3) Kurangnya kasih sayang dari keluarga
- 4) Kurangnya perhatian orangtua dan guru
- 5) Supaya dianggap hebat

d. Sampah

Sampah adalah sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus didaur ulang atau dikelola kembali. Sampah merupakan masalah terbesar dalam kehidupan manusia. Setiap orang pasti

menghasilkan sampah setiap harinya. Penyebab adanya masalah sampah adalah:

- 1) Semua orang menghasilkan sampah setiap harinya
- 2) Banyak orang yang membuang sampah sembarangan
- 3) Kurangnya kemampuan masyarakat dalam mengolah sampah
- 4) Kurangnya perhatian pemerintah dalam mengolah sampah
- 5) Banyaknya sampah yang tidak bisa diurai oleh tanah.

e. Kejahatan / Kriminalitas

Kejahatan dan kriminalitas adalah hal yang banyak terjadi disekitar kita. pembunuhan, perampokan, penculikan, dll kini telah sering kita dengar dan terjadi setiap harinya. Penyebab adanya masalah kriminalitas adalah:

- 1) Karena situasi yang terpaksa
- 2) Tidak memiliki uang
- 3) Pergaulan yang salah
- 4) Terdesak oleh kebutuhan
- 5) Adanya dendam

f. Kebakaran

Kebakaran sering menimpa warga masyarakat. Banyak yang menderita akibat dari kebakaran. Kebakaran sering kita lihat dan sudah terjadi dimana-mana. Penyebab adanya masalah kebakaran adalah:

- 1) Kurang berhati-hati dalam menggunakan api
- 2) Hubungan arus pendek karena kabel listrik yang tidak tertata rapi.
- 3) Tidak memperhatikan berbagai macam peralatan yang mengundang terjadinya api contohnya kompor, kulkas, dll.
- 4) Meninggalkan barang-barang yang bisa menyebabkan terjadinya kebakaran seperti kompor, kulkas, televisi, dll dengan tidak mematikannya saat ditinggal pergi.

g. Kerusakan fasilitas umum

Fasilitas umum adalah segala sesuatu yang bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia yang telah diselenggarakan oleh pemerintah sehingga masyarakat bisa menikmatinya. Fasilitas umum kini sudah terpenuhi, namun fasilitas-fasilitas tersebut banyak rusak karena ulah manusia. Penyebab adanya masalah kerusakan fasilitas umum adalah:

- 1) Tidak menjaga dan merawat fasilitas umum dengan baik.
- 2) Menggunakan fasilitas umum sesuka hati.
- 3) Merusak fasilitas umum dengan sengaja.



Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya dengan baik
2. Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya dengan baik



Perhatikan langkah-langkah pengeraannya!

1. Berkumpulah bersama kelompok dan ambilah amplop yang telah disediakan.
2. Bukalah amplop yang terdiri dari 6 amplop kecil, 5 amplop berisi kartu soal untuk masing-masing anggota kelompok dan 1 amplop berisi kartu jawaban.
3. Bagikan amplop kecil kepada setiap anggota kelompok, jadi setiap siswa dalam kelompok mendapat 1 amplop.
4. Bukalah amplop kecil tersebut yang berisi kartu soal kemudian cermatilah.
5. Bacalah kartu-kartu soal yang telah dipegang oleh masing-masing siswa dalam kelompok
6. Sebelum bermain, tentukan siapa yang bermain pertama kali.
7. Sebelum bermain, kocoklah kartu jawaban kemudian letakkan dengan menumpuk kartu dalam keadaan terbalik.
8. Dalam bermain, untuk pemain utama harus mencari kartu jawaban dari kartu soal yang dibawanya dengan **“mengambil”** 1 kartu jawaban yang disediakan. Kemudian bergantian untuk pemain kedua dan seterusnya.
9. Jika yang diambil bukanlah jawaban dari kartu soal yang di bawa, maka buanglah di dekat kartu **“mengambil”** (kartu jawaban) dengan membuka kartunya.
10. Untuk pemain lain yang jawabannya adalah kartu yang telah dibuang, maka pemain itu bisa mengambil kartu tersebut.
11. Jika pemain telah mendapatkan jawabannya. Maka dapat menempelkan kartu soal dan jawabannya di kertas yang telah disediakan.
12. Pastikan jawabannya benar, dan siswa dalam kelompok yang sedang menunggu bermain harus menentukan apakah jawaban tersebut benar atau salah.
13. Laporkan hasil permainan kalian di depan kelas.
14. Waktu permainan adalah 15 menit.
15. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan akan keluar sebagai pemenang.

 Selamat Mengerjakan..!!! 

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan ke-3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N Senden
Mata pelajaran	: IPS
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / II (Genap)
Hari/ Tanggal	: Selasa, 30 April 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

C. Indikator

2.4.3 Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya

2.4.4 Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya.

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

- a. Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya dengan baik
- b. Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya dengan baik

E. Materi Pokok

Penyebab terjadinya permasalahan sosial dan cara mengatasi masalah sosial

F. Metode

- a. Metode permainan
- b. Tanya jawab
- c. Ceramah bervariasi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Siswa berdo'a bersama-sama sebelum memulai pelajaran.
- c. Guru melakukan presensi.
- d. Guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa
Apersepsi: Dihubungkan lagi dengan pelajaran sebelumnya.

- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai penyebab terjadinya masalah sosial dan cara mengatasi masalah-masalah sosial di daerahnya.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai penyebab masalah sosial dan cara mengatasi terjadinya masalah sosial.
- c. Siswa melakukan permainan mencari jodoh
- d. Guru menyiapkan kalimat yang berhubungan dengan materi sejumlah 13 kalimat.
- e. Kertas yang berisi kalimat pendek kemudian dibagi menjadi dua bagian sehingga menjadi kalimat yang belum sempurna dan digulung.
- f. Setiap siswa mendapatkan gulungan kertas tersebut dan siswa membuka gulungan kertas tersebut.
- g. Siswa mencari teman (pasangan) yang membawa gulungan potongan kalimat agar kalimat itu menjadi lengkap / sempurna.
- h. Kemudian setelah menemukan pasangan, maka siswa bisa mendiskusikan kalimat tersebut.
- i. Siswa kemudian memperkenalkan temannya dan menyampaikan arti dari kalimat tersebut.
- j. Guru dan siswa membahas permainan yang telah dilakukan, mengevaluasi dan memberikan manfaat tentang permainan.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
- b. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

- a. Media
 - d) Kertas yang berisi potongan-potongan kalimat
 - b. Sumber Belajar
 - e. Silabus KTSP 2006
 - f. Ilmu Pengetahuan Sosial
- Tantya Hisnu P dan Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4: SD/MI Kelas IV/. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

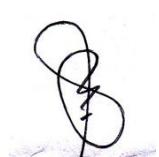
I. Penilaian

- 2. Penilaian Kognitif Produk
 - e. Prosedur Tes : Post test (Tes Akhir)
 - f. Bentuk tes : Pilihan ganda

- g. Jenis tes : Tes Tertulis
- h. Alat tes : Soal Evaluasi (Terlampir)

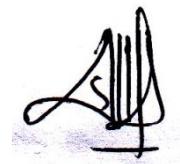
Magelang, 30 April 2013

Guru Kelas IV SD N Senden



Yulikah, S. Pd

Peneliti



Lis Fatmawati

Materi Pelajaran Masalah Sosial

Adapun berbagai macam masalah sosial serta penyebabnya yang terjadi di sekitar kita adalah sebagai berikut:

a. Kemiskinan

Kemiskinan merupakan salah satu masalah sosial yang banyak terjadi di sekitar kita. Miskin adalah suatu keadaan dimana seseorang telah bekerja, namun belum bisa mencukupi kebutuhan hidupnya. Penyebab adanya masalah kemiskinan adalah:

- 1) Malas bekerja
- 2) Karena tidak memiliki kesempatan bekerja misalnya kurangnya modal.
- 3) Terjadi bencana alam.

Cara untuk mengatasi masalah kemiskinan di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Harus bersemangat bekerja
- 2) Si kaya menyumbang si miskin dengan wujud barang.
- 3) Dengan cara memberi keterampilan bekerja atau keterampilan usaha.

b. Pengangguran

Pengangguran sekarang ini sudah banyak terjadi di sekitar kita. pengangguran merupakan orang yang sama sekali tidak memiliki pekerjaan dan tidak bekerja. Penyebab adanya masalah pengangguran adalah:

- 1) Sulit mendapatkan pekerjaan
- 2) Malas bekerja
- 3) Banyak PHK
- 4) Pendidikan rendah
- 5) Tidak terdapat lapangan pekerjaan

Cara untuk mengatasi masalah kemiskinan di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Pemerintah harus mengadakan penambahan lapangan pekerjaan
- 2) Semangat bekerja.
- 3) Mencari alternatif usaha kecil
- 4) Teruslah bersekolah untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi
- 5) Ikut kursus agar memiliki keterampilan.

c. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja merupakan suatu masalah yang menimpa anak remaja. Sekarang ini banyak terjadi di sekitar kita. misalnya saja banyak sekali tawuran, perkelahian antar pelajar, geng motor, dll.

- 1) Karena rasa setiakawan
- 2) Merasa bosan dengan kegiatannya
- 3) Salah pergaulan
- 4) Kurang kasih sayang dari keluarga
- 5) Kurang perhatian orangtua dan guru
- 6) Supaya dianggap hebat

Cara untuk mengatasi masalah kenakalan remaja di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkatkan rasa setiakawan dan persaudaraan
- 2) Cari aktivitas yang bermanfaat untuk menghindari kebosanan
- 3) Bertemanlah dengan anak yang baik
- 4) Tingkatkan iman kita
- 5) Selalu dekat dengan keluarga atau perbanyak komunikasi dengan keluarga.

d. Sampah

Sampah adalah sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus didaur ulang atau dikelola kembali. Sampah merupakan masalah terbesar dalam kehidupan manusia. Setiap orang pasti menghasilkan sampah setiap harinya. Penyebab adanya masalah sampah adalah:

- 1) Semua orang menghasilkan sampah setiap harinya
- 2) Banyak orang yang membuang sampah sembarangan
- 3) Kurangnya kemampuan masyarakat dalam mengolah sampah
- 4) Kurangnya perhatian pemerintah dalam mengolah sampah
- 5) Banyaknya sampah yang tidak bisa diurai oleh tanah.

Cara untuk mengatasi masalah sampah di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangi produksi sampah manusia
- 2) Jangan membuang sampah sembarangan, buanglah sampah ditempatnya.
- 3) Buatlah bak sampah yang bisa digunakan
- 4) Diadakan penyuluhan daur ulang sampah
- 5) Pemerintah harus lebih tanggap terhadap masalah sampah

- 6) Kurangi sampah yang sulit terurai dan beralihlah pada sampah yang mudah diurai. Contohnya kurangi sampah kantong plastic dengan mengganti kantong yang terbuat dari kertas.

J. Kejahatan / Kriminalitas

Kejahatan dan kriminalitas adalah hal yang banyak terjadi disekitar kita. pembunuhan, perampukan, penculikan, dll kini telah sering kita dengar dan terjadi setiap harinya. Penyebab adanya masalah kriminalitas adalah:

- 1) Karena situasi yang terpaks
- 2) Tidak memiliki uang
- 3) Pergaulan yang salah
- 4) Terdesak oleh kebutuhan
- 5) Adanya dendam

Cara untuk mengatasi masalah kriminalitas di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkatkan sanksi
- 2) Tingkatkan keamanan
- 3) Kurangi pengangguran
- 4) Jangan memakai perhiasan berlebihan
- 5) Jaga hubungan baik dengan sesama manusia.

K. Kebakaran

Kebakaran sering menimpa warga masyarakat. Banyak yang menderita akibat dari kebakaran. Kebakaran sering kita lihat dan sudah terjadi dimana-mana. Penyebab adanya masalah kebakaran adalah:

- 1) Kurang berhati-hati dalam menggunakan api
- 2) Hubungan arus pendek karena kabel listrik yang tidak tertata rapi.
- 3) Tidak memperhatikan berbagai macam peralatan yang mengundang terjadinya api contohnya kompor, kulkas, dll.
- 4) Meninggalkan barang-barang yang bisa menyebabkan terjadinya kebakaran seperti kompor, kulkas, televisi, dll dengan tidak mematikannya saat ditinggal pergi.
- 5) Pemukiman padat penduduk yang apabila salah satu rumah terbakar maka dengan cepat akan menyebabkan kebakaran pada rumah lainnya.
- 6) Ledakan tabung gas

Cara untuk mengatasi masalah kebakaran di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Berhati-hati dalam menggunakan api

- 2) Selalu memperhatikan barang-barang yang bisa menimbulkan api.
- 3) Jika ingin berpergian jauh, maka matikan alat-alat yang bisa menimbulkan api.
- 4) Perhatikan tabung gas yang ada sebelum memasak.
- 5) Jika bermukim terlalu dekat, maka harus siap siaga jika terjadi kebakaran
- 6) Kabal-kabal harus ditata rapi agar tidak terjadi konsleting listrik atau hubungan arus pendek.

L. Kerusakan fasilitas umum

Fasilitas umum adalah segala sesuatu yang bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia yang telah diselenggarakan oleh pemerintah sehingga masyarakat bisa menikmatinya. Fasilitas umum kini sudah terpenuhi, namun fasilitas-fasilitas tersebut banyak rusak karena ulah manusia. Penyebab adanya masalah kerusakan fasilitas umum adalah:

- 1) Tidak menjaga dan merawat fasilitas umum dengan baik.
- 2) Menggunakan fasilitas umum sesuka hati.
- 3) Merusak fasilitas umum dengan sengaja.

Cara untuk mengatasi masalah kerusakan fasilitas umum di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Menjaga dan merawat fasilitas umum dengan baik.
- 2) Menggunakan fasilitas umum seperlunya saja
- 3) Memperbaiki fasilitas umum yang sudah rusak
- 4) Bayarlah dengan tertib setelah kita menggunakan fasilitas umum, karena uang tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki fasilitas umum



Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Memberikan contoh macam-macam masalah sosial di daerahnya dengan tepat
2. Menjelaskan penyebab terjadinya masalah sosial di daerahnya dengan baik.

Baca Petunjuknya teman....



PETUNJUK MENGERJAKAN

Bacalah petunjuk mengerjakan di bawah ini sebelum kalian mengerjakannya!

1. Perhatikan potongan kalimat dalam kartu yang telah diberikan.
2. Setelah kalian mendapatkan pasangan dan bisa menyatukan potongan kalimat menjadi sebuah kalimat yang utuh, pastikan bahwa kalimat yang sudah utuh tersebut benar.
3. Diskusikanlah kalimat yang telah utuh tersebut dengan pasangan kalian.
4. Presentasikanlah hasilnya di depan kelas.





1. Kalimat yang didapat berkaitan dengan masalah.....

2. Tuliskan kalimat yang telah kalian dapatkan!

Jawab:

.....
.....
.....

3. Selain kalimat yang kalian dapatkan, tuliskan **Penyebab** dari masalah lainnya!

a.

b.

c.

4. Tuliskan **Cara Mengatasi** masalah di bawah ini!

a.

b.

c.

^_^ Selamat Bekerja...!! ^_^

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan ke-4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan Ke 4 (empat)

Satuan Pendidikan	: SD N Senden
Mata pelajaran	: IPS
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / II (Genap)
Hari/ Tanggal	: Jumat, 3 Mei 2012
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

C. Indikator

- 2.4.4 Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya.

D. Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya dengan baik

E. Materi Pokok

1. Cara mengatasi terjadinya permasalahan sosial

F. Metode

1. Metode permainan
2. Ceramah bervariasi
3. Tanya jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Siswa berdo'a bersama-sama sebelum memulai pelajaran.
- c. Guru melakukan presensi.
- d. Guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa

Apersepsi: Dihubungkan lagi dengan pelajaran sebelumnya.

- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang cara-cara mengatasi masalah sosial di daerahnya.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai cara-cara mengatasi masalah sosial di daerahnya.
- c. Siswa melakukan permainan kalimat diam
- d. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok
- e. Siswa dalam kelompok mengambil amplop besar yang telah disiapkan oleh guru.
- f. Siswa membuka amplop besar, dan setiap siswa mendapatkan satu amplop kecil.
- g. Masing-masing anggota kelompok membuka amplop yang di dalamnya terdapat potongan-potongan kalimat yang setiap anggota harus mencari potongan yang lain untuk mendapatkan kalimat yang utuh.
- h. Siswa bisa mencari potongan-potongan kalimat tersebut pada amplop teman lain, dengan syarat tidak boleh ada komunikasi dengan teman lain. Jika ada komunikasi, maka akan dikurangi skornya.
- i. Siswa dalam kelompok yang sudah selesai bisa tetap aktif dalam kelompok, karena bisa jadi salah satu potongan kalimat teman sekelompoknya berada pada dirinya.
- j. Setelah menjadi kalimat yang utuh, anggota dalam kelompok bisa menggabungkan kalimatnya dengan anggota kelompoknya sehingga menjadi sebuah paragraph atau kesatuan materi.
- k. Setelah disatukan, kalimat-kalimat tersebut bisa ditempelkan dalam kertas dan dipresentasikan hasilnya.
- l. Siswa bersama guru membahas hasil permainan bersama.
- m. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas.
- n. Siswa mengerjakan soal *post-test* yang diberikan oleh guru

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
- b. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa.
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - a) Amplop
 - b) Potongan kalimat-kalimat
 - c) Kartu
 - d) Kertas
2. Sumber Belajar
 - b. Silabus KTSP 2006
 - c. Ilmu Pengetahuan Sosial

Tantya Hisnu P dan Winardi. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 4: SD/MI Kelas IV/. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

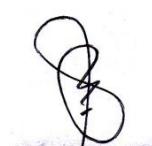
I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif Produk
 - a. Prosedur Tes : Post test (Tes Akhir)
 - b. Bentuk tes : Pilihan ganda
 - c. Jenis tes : Tes Tertulis
 - d. Alat tes : Soal Evaluasi (Terlampir)

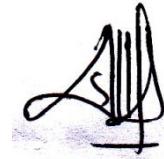
Magelang, 3 Mei 2013

Guru Kelas IV SD N Senden

Peneliti



Yulikah, S.Pd



Lis Fatmawati

Materi Pelajaran Masalah Sosial

a. Kemiskinan

Cara untuk mengatasi masalah kemiskinan di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Harus bersemangat bekerja
- 2) Si kaya menyumbang si miskin dengan wujud barang.
- 3) Dengan cara memberi keterampilan bekerja atau keterampilan usaha.

b. Pengangguran

Cara untuk mengatasi masalah kemiskinan di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Pemerintah harus mengadakan penambahan lapangan pekerjaan
- 2) Semangat bekerja.
- 3) Mencari alternatif usaha kecil
- 4) Teruslah bersekolah untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi
- 5) Ikut kursus agar memiliki keterampilan.

c. Kenakalan Remaja

Cara untuk mengatasi masalah kenakalan remaja di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkatkan rasa setiaawan dan persaudaraan
- 2) Cari aktivitas yang bermanfaat untuk menghindari kebosanan
- 3) Bertemanlah dengan anak yang baik
- 4) Tingkatkan iman kita
- 5) Selalu dekat dengan keluarga atau perbanyak komunikasi dengan keluarga.

d. Sampah

Cara untuk mengatasi masalah sampah di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangi produksi sampah manusia
- 2) Jangan membuang sampah sembarangan, buanglah sampah ditempatnya.
- 3) Buatlah bak sampah yang bisa digunakan
- 4) Diadakan penyuluhan daur ulang sampah
- 5) Pemerintah harus lebih tanggap terhadap masalah sampah
- 6) Kurangi sampah yang sulit terurai dan beralihlah pada sampah yang mudah diurai. Contohnya kurangi sampah kantong plastic dengan mengganti kantong yang terbuat dari kertas.

e. Kejahatan / Kriminalitas

Cara untuk mengatasi masalah kriminalitas di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkatkan sanksi
- 2) Tingkatkan keamanan
- 3) Kurangi pengangguran
- 4) Jangan memakai perhiasan berlebihan
- 5) Jaga hubungan baik dengan sesama manusia.

f. Kebakaran

Cara untuk mengatasi masalah kebakaran di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Berhati-hati dalam menggunakan api
- 2) Selalu memperhatikan barang-barang yang bisa menimbulkan api.
- 3) Jika ingin berpergian jauh, maka matikan alat-alat yang bisa menimbulkan api.
- 4) Perhatikan tabung gas yang ada sebelum memasak.
- 5) Jika bermukim terlalu dekat, maka harus siap siaga jika terjadi kebakaran
- 6) Kabal-kabal harus ditata rapi agar tidak terjadi konsleting listrik atau hubungan arus pendek.

g. Kerusakan fasilitas umum

Cara untuk mengatasi masalah kerusakan fasilitas umum di sekitar kita adalah sebagai berikut:

- 1) Menjaga dan merawat fasilitas umum dengan baik.
- 2) Menggunakan fasilitas umum seperlunya saja
- 3) Memperbaiki fasilitas umum yang sudah rusak
- 4) Bayarlah dengan tertib setelah kita menggunakan fasilitas umum, karena uang tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki fasilitas umum



Tujuan pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan berbagai permainan, siswa dapat:

1. Mengajukan alternatif cara menyelesaikan masalah sosial di daerahnya dengan baik



Petunjuk Mengerjakan!!

Bacalah petunjuk mengerjakan di bawah ini sebelum kalian mengerjakannya!

1. Berkumpullah dengan kelompok kalian masing-masing.
2. Ambilah amplop besar yang telah disediakan oleh guru.
3. Bukalah amplop besar yang di dalamnya terdiri dari amplop-amplop kecil.
4. Bagikan amplop-amplop kecil kepada anggota kelompokmu.
5. Bukalah amplop masing-masing yang di dalamnya terdapat potongan-potongan kalimat yang tidak sempurna.
6. Susunlah potongan-potongan kalimat tersebut menjadi kalimat yang sempurna dengan mencari potongan-potongan lainnya yang berada di amplop teman kalian dalam anggota kelompok.
7. Dalam mencari potongan-potongan kalimat pada amplop teman satu kelompok, pastikan jangan sampai keluar suara.
8. Jika terdapat kelompok yang mengeluarkan suara, maka akan mendapatkan sanksi yaitu dikurangi skor kelompok.
9. Setelah menjadi kalimat sempurna, maka tulislah pada kertas yang telah disediakan.
10. Laporkan hasil diskusi kalian di depan kelas.



Selamat Mengerjakan...!!!



Lampiran 5 Angket Kecerdasan Interpersonal yang Belum Direvisi

Angket Kecerdasan Interpersonal

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika teman saya menang dalam permainan				
2.	Saya merasa sedih ketika teman saya sakit				
3.	Saya akan menghibur teman saya yang sedih karena mendapatkan nilai yang jelek.				
4.	Saya akan membuat keputusan dalam kelompok saya, tanpa mempertimbangkan pendapat teman-teman dalam kelompok saya.				
5.	Saya akan marah ketika teman saya menghilangkan bolpoint kesukaan saya.				
6.	Saya akan merasa bersalah ketika saya tidak menepati janji kepada teman saya.				
7.	Saya mengejek teman saya yang kalah dalam permainan				
8.	Saya dan kelompok saya merayakan kemenangan atas permainan dalam pembelajaran IPS dengan rame di dalam kelas saat pelajaran.				
9.	Saya akan membantu teman saya yang kesulitan dalam mengerjakan tugas.				
10.	Saya akan berkata tidak mau ketika saya harus satu kelompok dengan teman saya yang kurang berprestasi di kelas.				
11.	Saya suka berada dan bermain dengan teman-teman				
12.	Saya hanya berteman dengan teman yang saya sukai saja				
13.	Saya lebih suka menyendiri dari pada bersama teman saya.				
14.	Saya dapat berkenalan dengan teman baru saya dengan mudah.				
15.	Saya tidak mau berteman lagi dengan teman yang pernah mengejek saya				
16.	Saya senang berteman sengan siapapun				
17.	Saya senang berbagi buku bacaan saat pelajaran dengan teman saya yang tidak mempunyai buku bacaan.				

18.	Saya bersabar ketika sedang menunggu giliran saya untuk bermain				
19.	Saya iri ketika teman saya terlalu lama bermain bekel dan tidak kalah-kalah				
20.	Saya senang mengerjakan PR bersama teman saya.				
21.	Saya sering malas ketika dibuat kelompok untuk berkerja sama dalam pembelajaran.				
22.	Ketika berkelompok, saya sering tidak ikut mengerjakan tugas kelompok saya.				
23.	Saya tidak mau satu kelompok dengan teman yang tidak saya sukai.				
24.	Saya senang ketika dibuat kelompok karena saya bisa bertukar pikiran dengan teman				
25.	Saya memberikan pendapat saya saat kerja kelompok.				
26.	Saya suka mendengarkan ketika teman saya memberikan pendapatnya saat kerja kelompok.				
27.	Saya suka bertengkar dengan teman saya saat kerja kelompok.				
28.	Saya akan meminta bantuan kepada teman saat mengalami kesulitan mengerjakan PR				
29.	Saya akan menitipkan barang berharga saya kepada teman, ketika saya bermain.				
30.	Saya suka menyontek pekerjaan teman saat ulangan				
31.	Saya kurang percaya dengan teman saya yang sudah pernah membohongi saya				
32.	Saya akan mengantarkan teman saya pulang ketika teman saya sedang sakit.				
33.	Saya akan membiarkan teman saya yang sedang jatuh karena berlari-lari				
34.	Saya menolak teman saya yang ingin meminta bantuan saya karena dia pernah mengejek saya.				
35.	Saya memberikan pensil saya kepada teman saya karena pensilnya hilang				
36.	Saya akan menghibur teman saya yang sedang sedih karena uangnya hilang				
37.	Saya akan belajar mencari cara ketika saya mengalami kesulitan saat pelajaran				
38.	Saya akan mencari cara untuk mengatasi perselisihan saya dengan teman saya				

39.	Saya akan mengadu kepada orang tua ketika saya dikucilkan oleh teman-teman saya.				
40.	Saya mudah putus asa ketika mengerjakan soal terlalu sulit.				
41.	Saya akan melerai teman saya yang sedang berkelahi				
42.	Saya akan membiarkan teman saya yang mengucilkan saya				
43.	Saya akan mendamaikan teman saya yang sedang marah				

Lampiran 6 Angket Kecerdasan Interpersonal yang Sudah Direvisi

Angket

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan sejajar-jujurnya dan berikan tanda (✓) pada salah satu kolom **SS, S, TS, STS**.

Keterangan :

- SS : Sangat setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju

No	Butir Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
44.	Saya merasa senang ketika teman saya menang dalam permainan				
45.	Saya akan membuat keputusan dalam kelompok saya, tanpa mempertimbangkan pendapat teman-teman dalam kelompok saya.				
46.	Saya akan marah ketika teman saya menghilangkan bolpoint kesukaan saya.				
47.	Saya mengejek teman saya yang kalah dalam permainan				
48.	Saya akan membantu teman saya yang kesulitan dalam mengerjakan tugas.				
49.	Saya akan berkata tidak mau ketika saya harus satu kelompok dengan teman saya yang kurang berprestasi di kelas.				
50.	Saya suka berada dan bermain dengan teman-teman				
51.	Saya hanya berteman dengan teman yang saya sukai saja				
52.	Saya dapat berkenalan dengan teman baru saya dengan mudah.				
53.	Saya tidak mau berteman lagi dengan teman yang pernah mengejek saya				
54.	Saya senang berteman sengan siapapun				
55.	Saya senang berbagi buku bacaan saat pelajaran dengan teman saya yang tidak mempunyai buku bacaan.				
56.	Saya sering malas ketika dibuat kelompok untuk berkerja sama dalam pembelajaran.				
57.	Saya tidak mau satu kelompok dengan teman yang tidak saya sukai.				
58.	Saya senang ketika dibuat kelompok karena saya bisa bertukar pikiran dengan teman				

No	Butir Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
59.	Saya suka mendengarkan ketika teman saya memberikan pendapatnya saat kerja kelompok.				
60.	Saya suka bertengkar dengan teman saya saat kerja kelompok.				
61.	Saya akan meminta bantuan kepada teman saat mengalami kesulitan mengerjakan PR				
62.	Saya akan menitipkan barang berharga saya kepada teman, ketika saya bermain.				
63.	Saya suka menyontek pekerjaan teman saat ulangan				
64.	Saya akan mengantarkan teman saya pulang ketika teman saya sedang sakit.				
65.	Saya akan membiarkan teman saya yang sedang jatuh karena berlari-lari				
66.	Saya menolak teman saya yang ingin meminta bantuan saya karena dia pernah mengejek saya.				
67.	Saya akan belajar mencari cara ketika saya mengalami kesulitan saat pelajaran				
68.	Saya akan mencari cara untuk mengatasi perselisihan saya dengan teman saya				
69.	Saya mudah putus asa ketika mengerjakan soal terlalu sulit.				
70.	Saya akan melerai teman saya yang sedang berkelahi				
71.	Saya akan membiarkan teman saya yang mengucilkan saya				
72.	Saya akan ikut membenci teman saya tanpa tahu penyebab teman-teman yang lain membencinya.				

Lampiran 7 Soal Tes Prestasi Belajar Sebelum Direvisi

Lampiran Soal Tes

Mata Pelajaran : IPS

Sekolah : SD N Treko 2

Kelas/Semester: IV (Empat)/ Genap (Dua)

Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
 - B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

1. Permasalahan yang terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan yang tidak normal atau tidak semestinya disebut
 - a. Masalah sosial
 - b. Sosial kemasyarakatan
 - c. Pengetahuan sosial
 - d. Hidup bersosial
2. Masalah-masalah yang terjadi di sekitar kita dikarenakan dari adanya....
 - a. Kemiskinan
 - b. Kejahatan
 - c. Kenakalan remaja
 - d. Hubungan antara sesama manusia
3. Orang yang tidak bekerja tetapi belum bisa mencukupi kebutuhan hidupnya disebut...
 - a. Fakir
 - b. Miskin
 - c. Pengangguran
 - d. Kejahanatan
4. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

I. Rajin bekerja	III. Ada kesempatan bekerja
II. Malas Bekerja	IV. Terjadi bencana

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk penyebab terjadinya kemiskinan adalah...
 - a. I dan II
 - b. I dan III
 - c. II dan III
 - d. II dan IV
5. Yang harus dipersiapkan agar siswa-siswi SD N Senden tidak menjadi miskin di masa depannya....
 - a. Bermain terus
 - b. Malas belajar
 - c. Semangat untuk belajar
 - d. Tidak mau belajar keterampilan
6. Pak Sakiran merupakan salah satu orang yang tergolong miskin di desa Suka Maju. Sejak di PHK dari pabrik kertas Blabak karena terkenal sering membolos bekerja, Pak Sakiran sekarang hanya bekerja serabutan dan hasilnya tidak bisa memenuhi kebutuhan keluarganya. Dari masalah tersebut, apa yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah pak Sakiran...
 - a. Bekerja dengan sungguh-sungguh
 - b. Malas bekerja
 - c. Semangat untuk berprestasi
 - d. Semangat belajar

7. Orang yang sama sekali tidak memiliki perkerjaan dan tidak bekerja disebut dengan...
- Kemiskinan
 - Pengangguran
 - Kejahatan
 - Kenakalan remaja
8. Pengangguran akan terjadi karena beberapa penyebab, berikut ini yang merupakan beberapa penyebab terjadinya pengangguran adalah...
- Jumlah lulusan sama dengan jumlah lapangan kerja
 - Jumlah lulusan lebih besar dari lapangan kerja
 - Jumlah lulusan lebih sedikit dari lapangan kerja
 - Jumlah lapangan lebih besar dari jumlah lulusan
9. Seorang siswa SD kelas empat, tidak lama lagi akan lulus dan menjadi siswa SMP, SMA, dan akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Hal penting apa yang harus dipersiapkan mulai dari menjadi siswa SD supaya kalian tidak menjadi pengangguran di masa mendatang....
- Belajar yang giat dan pelajari keterampilan yang disukai
 - Bekerja sepulang sekolah
 - Menjual barang barang bekas
 - Menjual makanan dikantin sekolah
10. Pak Paijo adalah seorang yang sama sekali tidak bekerja sejak dia diPHK dari pabrik kayu 55 Blondo. Sejak di PHK itu, pak paijo hanya berada dirumah dan tidak memiliki kegiatan sama sekali. Masalah sosial yang dihadapi pak paijo adalah masalah....
- Kemiskinan
 - Kejahatan
 - Pengangguran
 - Kenakalan remaja
11. Berikut ini yang merupakan masalah sosial yang pernah dilakukan oleh siswa SDN Senden yaitu adalah kecuali...
- Berkelahi
 - Membuang sampah sembarangan
 - Mengikuti dokter kecil
 - Berbohong
- 12.
- 
- Perhatikan gambar di atas. Apa yang dapat kalian lakukan untuk mengantisipasi supaya kalian tidak terlibat dalam permasalahan yang ada digambar....
- Mengisi waktu luang dengan aktivitas bermanfaat dapat menghindarkan diri dari kenakalan remaja.
 - Menunjukkan rasa kesetiakawanan kepada teman
 - Acuh tak acuh pada teman

- d. Bermain bersama teman yang suka rawuran
13. Dibawah ini adalah contoh kenakalan anak SDN Senden yang pernah kalian lakukan kecuali.....
- Suka memeras temannya dan meminta uang pada temannya
 - Suka berkelahi dengan teman
 - Memakai narkoba dan merokok
 - Mengambil uang temannya didalam tas
14. Sigit adalah salah satu alumni di SD N Magelang. Saat SD dia sering sekali berkelahi dengan temannya. Setelah besar dia sering ikut tawuran antar pelajar. Sampai akhirnya dia masuk ke kantor polisi karena tawuran. Dari cerita Sigit tersebut. Maka masalah sosial yang terjadi adalah.....
- Kemiskinan
 - Pengangguran
 - Masalah remaja
 - Kepadatan penduduk
15. Masalah yang banyak di sekitar yang merupakan sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus di daur ulang atau dikelola kembali adalah masalah...
- Kebakaran
 - Kemiskinan
 - Kriminalitas
 - Sampah
16. Salah satu penyebab masalah sosial yang sering dilakukan oleh siswa-siswi yaitu....
- Membuang sampah sembarangan
 - Memakai fasilitas umum dengan baik.
 - Membersihkan kelas
 - Rajin belajar
- 17.
- 
- Amatilah gambar disamping. Lokasi gambar disamping adalah Sungai Bening Payaman Kota Magelang. Orang-orang mempunyai kebiasaan membuang sampah di Sungai Bening. Apa yang harus kita lakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?
- Membiasakan diri membuang sampah ditempatnya
 - Membendung sungai
 - Ikat serta membuang sampah disungai
 - Menanami pohon ditepi sungai
18. Jika kalian melihat sampah di lingkungan kelas atau sekolah kalian maka apa yang akan kalian lakukan...
- Membiarkan saja
 - Membuang ke sungai mangu
 - Membuang di tempat sampah
 - Menyuruh pak Bon untuk menyapu

19. Di depan SD Negeri Senden terdapat saluran Sungai Mangu. Dan di Sungai Mangu tersebut banyak ikan hidup didalamnya. Banyak limbah pabrik kertas yang dialirkan ke sungai sehingga membuat airnya tercemar dan ikan-ikan mati. Perbuatan seperti itu merupakan contoh perbuatan yang merusak lingkungan. Yang harus dilakukan untuk mengatasi hal tersebut...
- Memohon kepada pihak pabrik untuk tidak membuang limbah di sungai
 - Membersihkan sungai dengan potas
 - Menangkap ikan agar selamat
 - Membuang sampah di sungai supaya ikan ikannya mati
20. Di daerah sekitar Senden terdapat industri rumahan milik Pak Yanto yang mengolah kaleng bekas menjadi sebuah celengan yang cantik dan bernilai jual. Industri rumahan tersebut mendapatkan kaleng bekas dari warga lain yang sudah tidak terpakai. Dari hal tersebut Pak Yanto berarti berusaha untuk mengurangi sampah dengan cara....
- Mendaur ulang sampah
 - Membakar sampah
 - Mengembangkan bakat
 - Mengembangkan usaha
21. Kejahatan-kejahatan seperti perampukan hingga pembunuhan yang sering terjadi di sekitar kita termasuk perbuatan yang bisa mendapatkan hukuman karena termasuk ke dalam masalah...
- Kenakalan remaja
 - Kemiskinan
 - Kriminalitas
 - Merusak fasilitas umum
- 22.
- 
- gambar disamping adalah contoh masalah sosial yaitu kriminalitas, hal tersebut banyak terjadi karena disebabkan oleh....
- Kurang berhati-hati
 - Selalu memperhatikan barang-barang yang dimiliki
 - Tidak memperlihatkan berbagai perhiasan
 - Selalu menyimpan barang berharga di tempat yang aman
23. Kejahatan perampukan sekarang ini sudah merajalela dimana-mana. Hal tersebut disebabkan oleh...
- Kualitas penduduk yang tinggi
 - Banyaknya lapangan pekerjaan
 - Pengangguran
 - Moral masyarakat yang baik
24. Bila suatu hari guru di sekolahmu akan mengadakan rapat, dan pagi itu semua kelas dari kelas 1 sampai kelas 6 pulang lebih awal dan disuruh belajar dirumah, lalu kamu menunggu jemputan dari orang tuamu, supaya kamu

terhindar dari kejahatan di sekolah ada hal yang harus kamu lakukan, berikut ini adalah cara mengatasi kejahatan disekolah kecuali

- a. Tidak menerima ajakan atau pemberian dari orang asing
 - b. Jangan segan-segan mengatakan tidak
 - c. Berteriaklah jika ada yang memaksamu melakukan sesuatu yang tidak kamu suka.
 - d. Sehabis pulang sekolah pergi bermain
25. Pak Eko merupakan warga di Desa Saratan Magelang, dia dikenal sebagai warga yang sangat baik di desanya. Tetapi suatu hari warga dibuat tercengang dengan perbuatannya yang telah berani membunuh seorang nenek lantaran ingin mengambil perhiasan nenek tersebut. Perbuatan yang dilakukan Pak Eko termasuk Masalah...
- a. Pencemaran lingkungan
 - b. Kriminalitas
 - c. Kenakalan remaja
 - d. Penduduk
26. Kebakaran yang banyak melanda di sekitar kita sekarang ini memiliki akibat-akibat yang buruk. Salah satu dampak dari kebakaran adalah...
- a. Memiliki tempat tinggal
 - b. Kehilangan harta benda
 - c. Dapat bantuan pemerintah
 - d. Mendapatkan harta
- 27.
- 
- Perhatikan gambar di samping. Gambar di samping merupakan kebakaran yang terjadi di daerah padat penduduk. Salah satu cara menghindari kebakaran di dalam gambar kecuali...
- a. Gunakan listrik seperlunya
 - b. Bermukim terlalu dekat
 - c. Kabal listrik harus di tata rapi untuk menghindari konsleting
 - d. Jangan gunakan atap atau dinding yang terbuat dari bahan yang mudah terbakar
28. Jika kita ingin menghidupkan kompor gas, maka kita harus hati-hati. Salah satu penyebab kebakaran karena kelalaian terhadap kompor kecuali....
- a. Meledaknya tabung gas
 - b. Merawat kompor dengan baik
 - c. Tidak mematikan kompor ketika ditinggal pergi
 - d. Tidak merawat kompor dengan baik
29. Berikut ini adalah cara untuk mencegah terjadinya kebakaran adalah...
- a. Merawat kompor dengan baik.
 - b. Merawat jaringan listrik yang ada.

- c. Tidak mematikan kompor setelah memasak.
 - d. Berhati-hati menggunakan lilin dan korek api.
30. Beberapa tahun yang lalu, Pasar Rejowinangun Magelang terjadi kebakaran besar. Hampir semua kios yang ada di pasar Rejowinangun habis dilalap si jago merah. Sampai sekarang belum diketahui penyebab pasti kebakaran tersebut. Berikut ini yang merupakan salah satu penyebab terjadinya kebakaran yaitu...
- a. Merawat jaringan listrik yang ada.
 - b. Hubungan arus pendek listrik.
 - c. Membuang sampah sembarangan.
 - d. Berhati-hati dalam bermain api.
31. Ada bermacam-macam fasilitas umum. Contohnya adalah
- a. Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas)
 - b. Mobil pribadi
 - c. Kolam renang pribadi
 - d. Rumah penduduk
32. Rusaknya fasilitas umum yang ada, contohnya saja halte bus yang ada di sekitar kita banyak dikarenakan perbuatan....
- a. Hewan
 - b. Manusia
 - c. Alam
 - d. Pemerintah
33. Di bawah ini yang merupakan cara untuk mencegah terjadinya kerusakan fasilitas umum yang sering terjadi di sekitar kita adalah...
- a. Selalu menjaga fasilitas umum dengan baik
 - b. Mencoret-coret dinding WC umum
 - c. Menjaga fasilitas umum dengan cara tidak menggunakannya
 - d. Menjaga fasilitas umum dengan cara membayar upah jika menggunakannya.
34. Jika kita pergi ke terminal muntilan, pasti kita akan melihat suasana yang kurang nyaman. Banyak coretan-coretan di dinding-dinding Wc, kantor terminal, serta halte yang sudah jelek. Berdasarkan pemaparan tersebut merupakan salah satu masalah sosial, yaitu masalah....
- a. Kebakaran
 - b. Sampah
 - c. Fasilitas umum
 - d. Pencemaran lingkungan
35. Sekarang ini banyak sekali fasilitas umum di sekitar kita yang sudah tidak layak untuk dipakai. Contohnya saja telepon umum yang sudah tidak bisa dipakai, serta banyaknya angkutan yang sudah tidak layak pakai tetapi masih sering beroperasi. Hal tersebut tentu saja akan sangat merugikan kita. Hal apa yang bisa menyebabkan banyaknya fasilitas umum menjadi rusak kecuali....
- a. Dipakai seenaknya
 - b. Selalu memakai fasilitas umum sesuai dengan kebutuhannya
 - c. Dipakai secara berlebihan
 - d. Memakai dengan tidak memperhatikan orang lain

Lampiran 8 Soal Tes Prestasi Belajar Setelah Direvisi

Soal Tes

Mata Pelajaran : IPS

Sekolah : SDN Senden

Kelas/Semester: IV (Empat)/ Genap (II)

Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
- B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

1. Permasalahan yang terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan yang tidak normal atau tidak semestinya disebut
 - a. Masalah sosial
 - b. Sosial kemasyarakatan
 - c. Pengetahuan sosial
 - d. Hidup bersosial
2. Masalah-masalah yang terjadi di sekitar kita dikarenakan dari adanya....
 - a. Kasih sayang
 - b. Keinginan
 - c. Tingkah laku
 - d. Hubungan antara sesama manusia
3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

III. Rajin bekerja	III. Ada kesempatan bekerja
IV. Malas Bekerja	IV. Terjadi bencana

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk penyebab terjadinya kemiskinan adalah...
 - a. I dan II
 - b. I dan III
 - c. II dan III
 - d. II dan IV
4. Yang harus dipersiapkan agar siswa-siswi SD N Senden tidak menjadi miskin di masa depannya adalah....
 - a. Bermain terus
 - b. Malas belajar
 - c. Semangat untuk belajar
 - d. Tidak mau belajar keterampilan
5. Pak Sakiran merupakan salah satu orang yang tergolong miskin di desa Suka Maju. Sejak di PHK dari pabrik kertas Blabak karena terkenal sering membolos bekerja, Pak Sakiran sekarang hanya bekerja serabutan dan hasilnya tidak bisa memenuhi kebutuhan keluarganya. Dari masalah tersebut, apa yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah pak Sakiran...
 - a. Bekerja dengan sungguh-sungguh
 - b. Malas bekerja
 - c. Semangat untuk berprestasi
 - d. Semangat belajar
6. Orang yang sama sekali tidak memiliki perkerjaan dan tidak bekerja disebut dengan...
 - a. Kemiskinan
 - b. Pengangguran
 - c. Kejahatan
 - d. Kenakalan remaja

7. Seorang siswa SD kelas empat, tidak lama lagi akan lulus dan menjadi siswa SMP, SMA, dan akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Hal penting apa yang harus dipersiapkan mulai dari menjadi siswa SD supaya kalian tidak menjadi pengangguran di masa mendatang....
- Belajar yang giat dan pelajari keterampilan yang disukai
 - Bekerja sepuhng sekolah
 - Menjual barang barang bekas
 - Menjual makanan dikantin sekolah
- 8.
- 
- Perhatikan gambar di atas. Apa yang dapat kalian lakukan untuk mengantisipasi supaya kalian tidak terlibat dalam permasalahan yang ada digambar....
- Mengisi waktu luang dengan aktivitas bermanfaat dapat menghindarkan diri dari kenakalan remaja.
 - Menunjukkan rasa kesetiakawanan kepada teman
 - Acuh tak acuh pada teman
 - Bermain bersama teman yang suka rawuran
9. Dibawah ini adalah contoh kenakalan anak SDN Senden yang pernah kalian lakukan
- Belajar dengan giat
 - Suka berkelahi dengan teman
 - Bertutur kata dengan sopan
 - Senang membantu teman
10. Sigit adalah salah satu alumni di SD N Magelang. Saat SD dia sering sekali berkelahi dengan temannya. Setelah besar dia sering ikut tawuran antar pelajar. Sampai akhirnya dia masuk ke kantor polisi karena tawuran. Dari cerita sigit tersebut. Maka masalah sosial yang terjadi adalah.....
- | | |
|-----------------|-----------------------|
| a. Kemiskinan | c. Masalah remaja |
| b. Pengangguran | d. Kepadatan penduduk |
11. Masalah yang banyak di sekitar yang merupakan sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus di daur ulang atau dikelola kembali adalah masalah...
- | | |
|---------------|-----------------|
| a. Kebakaran | c. Kriminalitas |
| b. Kemiskinan | d. Sampah |
12. Salah satu penyebab masalah sosial yang sering dilakukan oleh siswa-siswa yaitu....
- | | |
|--|-----------------------|
| a. Membuang sampah sembarangan | c. Membersihkan kelas |
| b. Memakai fasilitas umum dengan baik. | d. Rajin belajar |

13.



Amatilah gambar disamping. Lokasi gambar disamping adalah Sungai Bening Payaman Kota Magelang. Orang-orang mempunyai kebiasaan membuang sampah di Sungai Bening. Apa yang harus kita lakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?

- a. Membiasakan diri membuang sampah di tempatnya
- b. Membendung sungai
- c. Ikut serta membuang sampah disungai
- d. Menanami pohon di tepi sungai

14. Jika kalian melihat sampah di lingkungan kelas atau sekolah, maka apa yang akan dilakukan...

- a. Membiarkan saja
- b. Membuang ke sungai mangu
- c. Membuang di tempat sampah
- d. Menyuruh pak Bon untuk menyapu

15. Di daerah sekitar Senden terdapat industri rumahan milik Pak Yanto yang mengolah kaleng bekas menjadi sebuah celengan yang cantik dan bernilai jual. Industri rumahan tersebut mendapatkan kaleng bekas dari warga lain yang sudah tidak terpakai. Dari hal tersebut Pak Yanto berarti berusaha untuk mengurangi sampah dengan cara....

- a. Mendaur ulang sampah
- b. Membakar sampah
- c. Mengembangkan bakat
- d. Mengembangkan usaha

16. Kejahatan-kejahatan seperti perampukan hingga pembunuhan yang sering terjadi di sekitar kita termasuk perbuatan yang bisa mendapatkan hukuman karena termasuk ke dalam masalah...

- a. Kenakalan remaja
- b. Kemiskinan
- c. Kriminalitas
- d. Merusak fasilitas umum

17.



Gambar disamping adalah contoh masalah sosial yaitu kriminalitas, hal tersebut banyak terjadi karena disebabkan oleh....

- a. Kurang berhati-hati
- b. Selalu memperhatikan barang-barang yang dimiliki
- c. Tidak memperlihatkan berbagai perhiasan
- d. Selalu menyimpan barang berharga di tempat yang aman

18. Kejahatan perampukan sekarang ini sudah merajalela dimana-mana. Hal tersebut disebabkan oleh...

- a. Kualitas penduduk yang tinggi
- b. Banyaknya lapangan pekerjaan
- c. Pengangguran
- d. Moral masyarakat yang baik

19. Pak Eko merupakan warga di Desa Saratan Magelang, dia dikenal sebagai warga yang sangat baik di desanya. Tetapi suatu hari warga dibuat tercengang dengan perbuatannya yang telah berani membunuh seorang nenek lantaran ingin mengambil perhiasan nenek tersebut. Perbuatan yang dilakukan Pak Eko termasuk Masalah...
- a. Pencemaran lingkungan c. Kenakalan remaja
b. Kriminalitas d. Penduduk
20. Kebakaran yang banyak melanda di sekitar kita sekarang ini memiliki akibat-akibat yang buruk. Salah satu dampak dari kebakaran adalah...
- a. Memiliki tempat tinggal c. Dapat bantuan pemerintah
b. Kehilangan harta benda d. Mendapatkan harta
21. Jika kita ingin menghidupkan kompor gas, maka kita harus hati-hati. Salah satu penyebab kebakaran karena kelalaian terhadap kompor *kecuali*....
- a. Meledaknya tabung gas
b. Merawat kompor dengan baik
c. Tidak mematikan kompor ketika ditinggal pergi
d. Tidak merawat kompor dengan baik
22. Berikut ini adalah cara untuk mencegah terjadinya kebakaran adalah...
- a. Tidak merawat kompor dengan baik.
b. Merawat jaringan listrik yang ada.
c. Tidak mematikan kompor setelah memasak.
d. Tidak berhati-hati dalam menggunakan api.
23. Beberapa tahun yang lalu, Pasar Rejowinangun Magelang terjadi kebakaran besar. Hampir semua kios yang ada di pasar Rejowinangun habis dilalap si jago merah. Sampai sekarang belum diketahui penyebab pasti kebakaran tersebut. Berikut ini yang merupakan salah satu penyebab terjadinya kebakaran yaitu...
- a. Merawat jaringan listrik yang ada.
b. Hubungan arus pendek listrik.
c. Membuang sampah sembarangan.
d. Berhati-hati dalam bermain api.
24. Rusaknya fasilitas umum yang ada, contohnya saja halte bus yang ada di sekitar kita banyak dikarenakan perbuatan....
- a. Hewan c. Alam
b. Manusia d. Pemerintah
25. Sekarang ini banyak sekali fasilitas umum di sekitar kita yang sudah tidak layak untuk dipakai. Contohnya saja telepon umum yang sudah tidak bisa dipakai, serta banyaknya angkutan yang sudah tidak layak pakai tetapi masih sering beroperasi. Hal tersebut tentu saja akan sangat merugikan kita. Hal apa yang bisa menyebabkan banyaknya fasilitas umum menjadi rusak *kecuali*....
- a. Dipakai seenaknya
b. Selalu memakai fasilitas umum sesuai dengan kebutuhannya
c. Dipakai secara berlebihan
d. Memakai dengan tidak memperhatikan orang lain

###Selamat Bekerja###

KUNCI JAWABAN

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1. A | 11. D | 21. B |
| 2. D | 12. A | 22. B |
| 3. D | 13. A | 23. B |
| 4. C | 14. C | 24. B |
| 5. A | 15. A | 25. B |
| 6. B | 16. C | |
| 7. A | 17. A | |
| 8. A | 18. C | |
| 9. B | 19. B | |
| 10. C | 20. B | |

Lampiran 9 Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Sebelum Direvisi

LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN INTERPERSONAL

I. Identitas

Materi : _____

Kelas : _____

Hari/ tanggal : _____

II. Daftar pengamatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang berlangsung.

No.	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa bisa mengenal berbagai macam perasaan teman; sedih, senang, takut, marah, kecewa,				
2.	Siswa mempunyai sikap sosial yang baik				
3.	Siswa mampu berinteraksi dengan baik				
4.	Siswa sering menyendiri dari teman-teman				
5.	Dalam berteman, siswa tidak memilih-milih				
6.	Siswa membentuk geng				
7.	Siswa bisa bekerjasama dengan siapapun				
8.	Siswa mampu bekerja kelompok dengan baik				
9.	Siswa bisa berkomunikasi dengan baik dalam kelompok				
10.	Siswa bisa mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok.				
11.	Siswa bisa mempercayai temannya dengan meminta bantuan teman saat dia mengalami kesulitan				
12.	Siswa bisa menghormati dan menghargai teman				
13.	Siswa bisa membantu teman				
14.	Siswa mampu mencari cara untuk mengatasi masalahnya.				
15.	Siswa bisa memahami masalah sosial yang terjadi di sekitarnya.				

Lampiran 10 Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Setelah Direvisi

No	Butir Amatan	Skor			
		SS	S	TS	STS
1.	Siswa tidak membalas ejekan dari teman.				
2.	Siswa ramai dikelas saat pelajaran.				
3.	Siswa lebih suka menyendiri dari temannya				
4.	Siswa suka bermain bersama teman-temannya.				
5.	Siswa bisa menjalin pertemanan dengan siapapun				
6.	Siswa membentuk geng				
7.	Siswa hanya berteman dengan siswa tertentu saja.				
8.	Siswa antusias ketika dibentuk kelompok saat pelajaran				
9.	Siswa sulit ketika dibentuk kelompok				
10.	Siswa memilih-milih teman saat kerja kelompok.				
11.	Siswa bisa mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok.				
12.	Siswa bisa menghargai temannya yang sedang mengungkapkan pendapat dalam kelompok.				
13.	Siswa sering memaksakan pendapat dalam kelompok				
14.	Siswa suka membantu temannya yang sedang kesulitan.				
15.	Siswa acuh terhadap temannya.				
16.	Siswa menghibur temannya yang sedang sedih.				
17.	Siswa bisa mencari cara dalam menghadapi tantangan dalam permainan				
18.	Siswa bisa mengatasi perselisihan dengan temannya				

Ket: SS : Sangat Setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.

Lampiran 11 Data Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa Sebelum Perlakuan

No.	No induk	Nomor butir																												Jumlah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	839	3	2	4	2	3	4	1	3	3	1	4	4	2	2	2	4	3	1	4	1	4	3	2	3	4	1	4	3	1	3	81		
2	855	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	98		
3	862	2	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	2	2	1	78		
4	874	1	2	2	1	2	3	4	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	4	2	2	1	1	59		
5	882	2	3	2	3	1	1	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	2	1	3	2	1	1	59		
6	883	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	1	2	4	3	4	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	1	2	88		
7	890	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	1	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	89		
8	896	3	2	3	1	3	1	3	1	3	3	2	1	2	2	3	3	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	58		
9	897	1	1	3	4	3	3	1	3	3	1	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	2	2	2	1	2	3	3	1	1	59	
10	904	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	89
11	905	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	2	103	
12	906	4	4	2	3	1	3	3	3	4	1	3	4	3	2	4	4	4	3	3	1	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	88		
13	907	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	88		
14	908	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	102		
15	910	2	2	3	2	3	4	1	3	2	1	1	1	2	1	3	2	1	2	3	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	58		
16	911	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	87		
17	912	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	100	
18	913	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	89		
19	915	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	99		
20	916	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	101	
21	918	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	98		
22	923	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	99		
23	924	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	99		
24	926	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	88		
25	927	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	2	3	3	4	3	4	102			
26	1016	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	87				

Lampiran 12 Data Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa Setelah Perlakuan

No.	No Induk	Nomor butir																												Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	839	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	103
2	855	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	107
3	862	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	109
4	874	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	96
5	882	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	89
6	883	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	2	104
7	890	4	4	3	4	3	3	4	3	1	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	99
8	896	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	89
9	897	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	85
10	904	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	104
11	905	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	113
12	906	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	104
13	907	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	93
14	908	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	107	
15	910	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	98	
16	911	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	110	
17	912	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	88	
18	913	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	89	
19	915	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	108
20	916	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	99	
21	918	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	1	4	3	98	
22	923	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	108	
23	924	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	1	3	4	96	
24	926	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	2	4	97		
25	927	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	98
26	1016	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	107	

Lampiran 13 Data Tes Prestasi Belajar IPS Siswa Sebelum Perlakuan

No.	Nama	Nomor butir																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	839	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	7
2	855	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16
3	862	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	23
4	874	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	20
5	882	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20
6	883	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	16
7	890	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	21
8	896	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	10
9	897	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	15
10	904	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
11	905	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
12	906	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
13	907	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	19
14	908	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	18
15	910	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
16	911	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	
17	912	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
18	913	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
19	915	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22
20	916	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
21	918	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	16
22	923	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15
23	924	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
24	926	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18
25	927	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
26	1016	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24

Lampiran 14 Data Prestasi Belajar IPS Siswa Setelah Perlakuan

No.	No Induk	Nomor butir																									Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	839	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	20	80
2	855	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	80
3	862	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
4	874	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	88
5	882	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	92
6	883	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	88
7	890	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	96
8	896	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	92
9	897	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	76
10	904	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	92
11	905	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
12	906	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
13	907	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	21	84
14	908	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	22	88
15	910	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	21	84
16	911	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	96
17	912	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
18	913	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	92
19	915	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
20	916	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	20	80
21	918	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	20	80	
22	923	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88
23	924	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	92
24	926	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19	76
25	927	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	92
26	1016	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100

Lampiran 15 Data Observasi Perlakuan ke-1

No.	Nama	Nomor butir																		Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	839	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	2	1	24		
2	855	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	4	2	1	1	2	1	26		
3	862	3	3	3	2	3	1	1	1	1	2	1	3	4	3	2	1	2	2	38		
4	874	1	1	3	2	3	1	2	1	1	3	3	3	2	2	1	1	2	1	33		
5	882	1	1	3	2	3	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	28		
6	883	2	1	3	2	3	1	2	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2	1	31		
7	890	4	2	3	2	1	1	2	1	1	3	1	3	3	3	1	1	3	1	36		
8	896	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	2	4	3	1	1	2	1	31		
9	897	1	1	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	2	1	29		
10	904	1	3	3	3	2	1	1	1	3	3	3	2	3	1	1	1	2	1	37		
11	905	4	4	1	1	1	4	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	39	
12	906	2	3	4	2	3	1	1	2	2	3	1	3	3	3	1	1	1	2	1	38	
13	907	3	4	3	3	3	1	1	1	1	3	1	2	3	3	1	1	1	2	1	37	
14	908	3	4	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	3	3	1	1	1	2	1	33	
15	910	1	1	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	4	2	1	1	1	2	1	30	
16	911	2	3	3	4	3	1	1	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	1	44		
17	912	4	4	4	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	1	1	3	1	46	
18	913	3	2	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	2	1	34	
19	915	4	4	4	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	1	1	2	1	45	
20	916	4	4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	4	2	1	1	1	2	1	33	
21	918	3	3	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	3	3	2	1	1	2	1	34	
22	923	3	1	3	3	2	2	3	1	1	3	1	1	4	2	1	1	1	2	1	35	
23	924	4	3	3	4	3	3	3	1	1	3	1	2	4	2	2	1	1	2	1	43	
24	926	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	34
25	927	4	3	1	1	1	4	1	1	1	3	1	2	4	3	1	1	1	2	1	35	
26	1016	3	3	1	1	1	4	2	1	1	3	1	3	2	3	1	1	1	2	1	34	

Lampiran 16 Data Observasi di Luar Perlakuan 1

No.	Nama	Nomor butir																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	839	3	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	27
2	855	3	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	4	2	2	1	2	1	30
3	862	3	2	3	2	3	1	1	2	1	2	1	3	3	3	2	1	2	2	37
4	874	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	35
5	882	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	28
6	883	2	1	3	2	3	1	2	1	2	3	1	1	3	2	1	1	2	1	32
7	890	3	2	3	2	2	1	2	1	2	3	1	3	3	3	1	1	3	1	37
8	896	2	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	33
9	897	1	1	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	2	1	29
10	904	3	3	3	3	3	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	40
11	905	2	3	1	3	1	4	2	2	1	3	3	2	2	3	1	2	2	1	38
12	906	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	3	2	1	39
13	907	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	34
14	908	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	1	1	2	1	36
15	910	1	1	3	2	3	2	1	1	2	3	1	1	4	2	1	1	2	1	32
16	911	2	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	4	3	3	2	1	3	1	45
17	912	2	4	2	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	1	43
18	913	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	1	2	4	3	1	1	2	1	38
19	915	2	3	2	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	1	2	1	40
20	916	4	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	4	2	1	1	2	1	32
21	918	3	3	1	1	1	2	2	1	1	3	3	2	3	3	2	1	2	1	35
22	923	3	1	3	3	2	2	3	1	2	3	1	1	4	2	1	1	2	1	36
23	924	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	4	2	2	1	2	1	44
24	926	4	4	1	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	36
25	927	4	3	2	1	1	4	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	34
26	1016	3	3	1	2	1	3	2	3	1	3	1	3	2	3	1	1	2	1	36

Lampiran 17 Data Observasi Perlakuan ke-2

No.	Nama	Nomor butir																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	839	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	4	2	1	1	2	1	29
2	855	1	1	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	4	2	3	1	2	2	34
3	862	3	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1	3	4	3	2	1	2	2	41
4	874	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	38
5	882	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	3	1	34
6	883	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	38
7	890	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	1	1	3	1	40
8	896	2	1	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	4	3	2	1	2	2	37
9	897	1	1	3	2	2	2	2	2	1	3	1	1	4	3	1	1	1	1	32
10	904	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	1	43
11	905	4	4	2	2	2	4	2	1	2	3	3	3	3	3	1	1	2	1	43
12	906	2	3	4	2	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	2	1	3	2	43
13	907	3	4	3	3	3	1	2	1	1	3	2	2	3	3	1	1	2	1	39
14	908	3	4	2	2	2	3	2	3	1	3	1	2	3	3	2	1	3	1	41
15	910	1	2	3	2	2	2	1	1	2	3	1	1	4	2	1	1	2	1	32
16	911	3	3	3	4	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	1	46
17	912	4	4	4	3	4	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	50
18	913	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	1	3	1	43
19	915	4	4	4	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	1	47
20	916	4	4	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	4	2	3	1	2	2	41
21	918	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	40	
22	923	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	4	2	1	1	1	1	37
23	924	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	2	2	48
24	926	4	4	1	2	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	3	1	1	1	39
25	927	4	3	2	2	2	4	1	2	1	3	2	2	4	3	1	1	2	2	41
26	1016	3	4	2	2	2	4	2	2	2	3	1	3	2	3	2	1	1	1	40

Lampiran 18 Data Observasi Perlakuan ke-3

No.	Nama	Nomor butir																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	839	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	2	1	4	3	2	1	3	2	43
2	855	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	3	46
3	862	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	2	54
4	874	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	51
5	882	2	2	4	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	44
6	883	3	2	4	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	46
7	890	4	2	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	49
8	896	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	45
9	897	2	1	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	1	1	2	1	35
10	904	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	50
11	905	4	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	53
12	906	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	50
13	907	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	1	2	2	50
14	908	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	48
15	910	2	3	4	3	2	2	2	1	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	42
16	911	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	55
17	912	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	1	3	3	57
18	913	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	1	46
19	915	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	51
20	916	4	4	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	4	3	3	2	3	2	47
21	918	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	51
22	923	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	2	2	1	2	44
23	924	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	2	54
24	926	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	47
25	927	4	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	46
26	1016	4	4	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	50

Lampiran 19 Data Observasi Perlakuan ke-4

No.	No Induk	Nomor butir																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	839	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	52
2	855	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	56
3	862	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	62
4	874	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	58
5	882	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	53
6	883	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	50
7	890	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	56
8	896	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	52
9	897	2	1	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	2	2	39
10	904	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	59
11	905	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	61
12	906	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	57
13	907	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	2	57
14	908	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	57
15	910	2	3	4	3	3	2	2	1	3	3	3	2	4	2	3	4	2	2	48
16	911	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	55
17	912	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	1	3	3	57
18	913	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	3	3	2	3	1	49
19	915	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	56
20	916	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	53
21	918	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	62	
22	923	3	4	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	52
23	924	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	3	4	2	3	2	57
24	926	4	4	2	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	1	2	49
25	927	4	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	47
26	1016	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	57

Lampiran 20 Data Observasi di Luar Perlakuan 2

No.	No Induk	Nomor butir																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	839	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	55
2	855	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	56
3	862	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	63
4	874	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	57
5	882	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	3	55
6	883	3	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	52
7	890	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	59
8	896	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	55
9	897	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	4	3	2	4	4	2	46
10	904	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	61
11	905	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	61
12	906	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	59
13	907	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	2	58
14	908	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	59
15	910	2	3	4	3	3	2	2	1	3	3	4	2	4	2	3	4	2	2	49
16	911	3	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	56
17	912	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	59
18	913	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	4	56	
19	915	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	57
20	916	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	53
21	918	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	62
22	923	4	4	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	53
23	924	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	3	4	2	3	2	56
24	926	4	4	2	4	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	51
25	927	4	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	47
26	1016	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	57

Lampiran 21 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kecerdasan Interpersonal

Correlations

		jumlah
angket1	Pearson Correlation	,517**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
angket2	Pearson Correlation	,570**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
angket3	Pearson Correlation	,275
	Sig. (2-tailed)	,142
	N	30
angket4	Pearson Correlation	,504**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
angket5	Pearson Correlation	,541**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
angket6	Pearson Correlation	,003
	Sig. (2-tailed)	,988
	N	30
angket7	Pearson Correlation	,700**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket8	Pearson Correlation	,264
	Sig. (2-tailed)	,158
	N	30
angket9	Pearson Correlation	,514**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	30
angket10	Pearson Correlation	,671**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket11	Pearson Correlation	,608**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket12	Pearson Correlation	,493**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	30
angket13	Pearson Correlation	,064
	Sig. (2-tailed)	,737
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

Correlations

		jumlah
angket14	Pearson Correlation	,628**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket15	Pearson Correlation	,541**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
angket16	Pearson Correlation	,704**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket17	Pearson Correlation	,577**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
angket18	Pearson Correlation	,222
	Sig. (2-tailed)	,238
	N	30
angket19	Pearson Correlation	,637**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket20	Pearson Correlation	,328
	Sig. (2-tailed)	,077
	N	30
angket21	Pearson Correlation	,612**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket22	Pearson Correlation	,127
	Sig. (2-tailed)	,502
	N	30
angket23	Pearson Correlation	,597**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket24	Pearson Correlation	,534**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
angket25	Pearson Correlation	,679**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket26	Pearson Correlation	,640**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

Correlations

		jumlah
angket27	Pearson Correlation	,654**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket28	Pearson Correlation	,544**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
angket29	Pearson Correlation	,496**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
angket30	Pearson Correlation	,626**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket31	Pearson Correlation	,257
	Sig. (2-tailed)	,171
	N	30
angket32	Pearson Correlation	,576**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
angket33	Pearson Correlation	,656**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket34	Pearson Correlation	,498**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
angket35	Pearson Correlation	,271
	Sig. (2-tailed)	,147
	N	30
angket36	Pearson Correlation	,186
	Sig. (2-tailed)	,324
	N	30
angket37	Pearson Correlation	,503**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
angket38	Pearson Correlation	,534**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
angket39	Pearson Correlation	,228
	Sig. (2-tailed)	,225
	N	30
angket40	Pearson Correlation	,502**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

Correlations

		jumlah
angket41	Pearson Correlation	,732**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
angket42	Pearson Correlation	,521**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
angket43	Pearson Correlation	,181
	Sig. (2-tailed)	,337
	N	30
angket44	Pearson Correlation	,564**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
jumlah	Pearson Correlation	1
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

Lampiran 22 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kecerdasan Interpersonal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,740	44

Lampiran 23 Hasil Uji Validitas Instrumen Prestasi Belajar IPS Siswa

Correlations

		jumlah
item1	Pearson Correlation	,517**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
item2	Pearson Correlation	,511**
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	30
item3	Pearson Correlation	-,023
	Sig. (2-tailed)	,904
	N	30
item4	Pearson Correlation	,391*
	Sig. (2-tailed)	,032
	N	30
item5	Pearson Correlation	,005*
	Sig. (2-tailed)	,980
	N	30
item6	Pearson Correlation	,244**
	Sig. (2-tailed)	,194
	N	30
item7	Pearson Correlation	,244**
	Sig. (2-tailed)	,194
	N	30
item8	Pearson Correlation	,074
	Sig. (2-tailed)	,698
	N	30
item9	Pearson Correlation	,074*
	Sig. (2-tailed)	,698
	N	30
item10	Pearson Correlation	,282
	Sig. (2-tailed)	,131
	N	30
item11	Pearson Correlation	,244
	Sig. (2-tailed)	,194
	N	30
item12	Pearson Correlation	,257**
	Sig. (2-tailed)	,171
	N	30
item13	Pearson Correlation	-,005**
	Sig. (2-tailed)	,980
	N	30
item14	Pearson Correlation	,257**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		jumlah
item15	Pearson Correlation	,465**
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	30
item16	Pearson Correlation	,517**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
item17	Pearson Correlation	,450*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	30
item18	Pearson Correlation	,554**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
item19	Pearson Correlation	,123
	Sig. (2-tailed)	,518
	N	30
item20	Pearson Correlation	,596**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
item21	Pearson Correlation	,496**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
item22	Pearson Correlation	,372*
	Sig. (2-tailed)	,043
	N	30
item23	Pearson Correlation	,542**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
item24	Pearson Correlation	,402*
	Sig. (2-tailed)	,028
	N	30
item25	Pearson Correlation	,601**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
item26	Pearson Correlation	,531**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
item27	Pearson Correlation	-,160
	Sig. (2-tailed)	,399
	N	30
item28	Pearson Correlation	,531**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
item29	Pearson Correlation	,495**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		jumlah
item29	Pearson Correlation	,495**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
item30	Pearson Correlation	,575**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
item31	Pearson Correlation	,583**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
item32	Pearson Correlation	,452*
	Sig. (2-tailed)	,012
	N	30
item33	Pearson Correlation	-,091
	Sig. (2-tailed)	,632
	N	30
item34	Pearson Correlation	,189
	Sig. (2-tailed)	,317
	N	30
item35	Pearson Correlation	,535**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
jumlah	Pearson Correlation	1
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 24 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Prestasi Belajar IPS Siswa

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	30 100,0
	Excluded ^a	0 ,0
	Total	30 100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,837	35

Lampiran 25 Perhitungan Kategori Hasil Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

ANGKET		
Skor Max	4×30	= 120
Skor Min	1×30	= 30
Mi :	$(120 + 30) / 2$	= 75
Sdi :	$(120 - 30) / 6$	= 15
Tinggi	: $X \geq M + SD$	
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$	
Rendah	: $X < M - SD$	
Kategori		Skor
Tinggi	:	$X \geq 90$
Sedang	:	$60 \leq X < 90$
Rendah	:	$X < 60$

Lampiran 26 Perhitungan Kategori Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa

OBSERVASI		
Skor Max	4×18	= 72
Skor Min	1×18	= 18
Mi :	$(72 + 18) / 2$	= 45
Sdi :	$(72 - 18) / 6$	= 9
baik	: $X \geq M + SD$	
cukup	: $M - SD \leq X < M + SD$	
kurang	: $X < M - SD$	
Kategori		Skor
baik	:	$X \geq 54$
cukup	:	$36 \leq X < 54$
kurang	:	$X < 36$

Lampiran 27 Perhitungan Kategori Hasil Prestasi belajar IPS Siswa

HASIL BELAJAR			
Skor Max		1×25	= 25
Skor Min		0×25	= 0
Mi	:	$(25 + 0) / 2$	= 12,5
Sdi	:	$(25 - 0) / 6$	= 4,17
Tinggi		$: X \geq M + SD$	
Sedang		$: M - SD \leq X < M + SD$	
Rendah		$: X < M - SD$	
Kategori		Skor	
Tinggi	:	$X \geq 16,67$	
Sedang	:	$8,33 \leq X < 16,67$	
Rendah	:	$X < 8,33$	

Lampiran 28 Hasil Analisis Angket kecerdasan interpersonal

a. Data Hasil Tes Sebelum perlakuan

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		18.2308
Median		19.0000
Mode		19.00 ^a
Std. Deviation		4.83576
Variance		23.385
Range		19.00
Minimum		5.00
Maximum		24.00
Sum		474.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

b. Data Hasil Tes Setelah perlakuan

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		101.0769
Median		104.0000
Mode		104.00 ^a
Std. Deviation		7.97959
Variance		63.674
Range		28.00
Minimum		85.00
Maximum		113.00
Sum		2628.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 29 Hasil Analisis Observasi kecerdasan interpersonal

a. Observasi di dalam perlakuan 1

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		36.6923
Median		36.0000
Mode		35.00
Std. Deviation		4.74779
Variance		22.542
Range		18.00
Minimum		28.00
Maximum		46.00
Sum		954.00

b. Observasi di dalam perlakuan 2

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		39.7692
Median		39.0000
Mode		35.00 ^a
Std. Deviation		5.92154
Variance		35.065
Range		23.00
Minimum		32.00
Maximum		55.00
Sum		1034.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

c. Observasi di dalam perlakuan 3

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		42.5000
Median		41.0000
Mode		40.00
Std. Deviation		6.71267
Variance		45.060
Range		23.00
Minimum		33.00
Maximum		56.00
Sum		1105.00

d. Observasi di dalam perlakuan 4

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		50.6154
Median		51.5000
Mode		57.00
Std. Deviation		7.29425
Variance		53.206
Range		31.00
Minimum		32.00
Maximum		63.00
Sum		1316.00

e. Observasi di luar perlakuan 1

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		37.5385
Median		36.5000
Mode		34.00
Std. Deviation		3.75479
Variance		14.098
Range		14.00
Minimum		31.00
Maximum		45.00
Sum		976.00

f. Observasi di luar perlakuan 2

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		54.8846
Median		56.0000
Mode		56.00 ^a
Std. Deviation		6.84296
Variance		46.826
Range		28.00
Minimum		35.00
Maximum		63.00
Sum		1427.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 30 Hasil Analisis Prestasi belajar IPS Siswa

a. Data Pre tes

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		18.4615
Median		19.0000
Mode		18.00 ^a
Std. Deviation		4.67530
Variance		21.858
Minimum		5.00
Maximum		24.00
Sum		480.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

b. Data post test

VAR00001

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		22.3846
Median		23.0000
Mode		23.00
Std. Deviation		1.91994
Variance		3.686
Range		6.00
Minimum		19.00
Maximum		25.00
Sum		582.00

Lampiran 31 Foto Dokumentasi Penelitian



Gambar 1
Siswa sedang siswa mendengarkan penjelasan guru



Gambar 2
Siswa melaksanakan *pre-test*



Gambar 3
Siswa bermain kartu



Gambar 4
Siswa sedang bermain kartu



Gambar 5
Siswa mempresentasikan hasil mencari permainan kartu

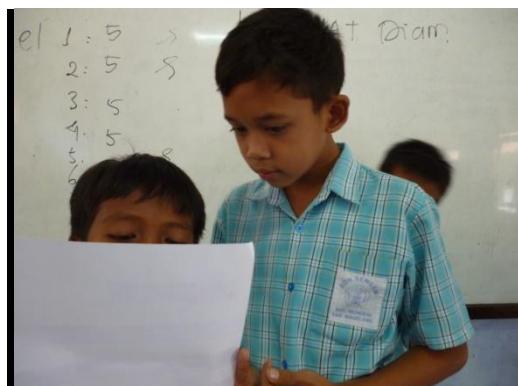


Gambar 6
Siswa mengisi hasil permainan jodoh



Gambar 7
Siswa mempresentasikan hasil permainan mencari jodoh

Gambar 8
Siswa bermain kalimat diam



Gambar 9
Siswa mempresentasikan hasil permainan kalimat diam

Gambar 10
Siswa melaksanakan post-test

LAMPIRAN 32

Sampel Pekerjaan Penelitian

Soal Tes

Nama : iFA INDRASARI...
No Absen : 25.....

Mata Pelajaran : IPS

Sekolah : SDN Senden

Kelas/Semester : IV (Empat)/ Genap (II)

Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
 - B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

1. Permasalahan yang terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan yang tidak normal atau tidak semestinya disebut
 a. Masalah sosial c. Pengetahuan sosial
b. Sosial kemasyarakatan d. Hidup bersosial
2. Masalah-masalah yang terjadi di sekitar kita dikarenakan dari adanya....
a. Kasih sayang c. Tingkah laku
b. Keinginan d. Hubungan antara sesama manusia
3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
I. Rajin bekerja III. Ada kesempatan bekerja
II. Malas Bekerja IV. Terjadi bencana
Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk penyebab terjadinya kemiskinan adalah...
a. I dan II c. II dan III
b. I dan III d. II dan IV
4. Yang harus dipersiapkan agar siswa-siswi SD N Senden tidak menjadi miskin di masa depannya adalah....
a. Bermain terus c. Semangat untuk belajar
b. Malas belajar d. Tidak mau belajar keterampilan
5. Pak Sakiran merupakan salah satu orang yang tergolong miskin di desa Suka Maju. Sejak di PHK dari pabrik kertas Blabak karena terkenal sering membolos bekerja, Pak Sakiran sekarang hanya bekerja serabutan dan hasilnya tidak bisa memenuhi kebutuhan keluarganya. Dari masalah tersebut, apa yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah pak Sakiran...
 a. Bekerja dengan sungguh-sungguh c. Semangat untuk berprestasi
b. Malas bekerja d. Semangat belajar
6. Orang yang sama sekali tidak memiliki perkerjaan dan tidak bekerja disebut dengan...
a. Kemiskinan c. Kejahatan
 b. Pengangguran d. Kenakalan remaja
7. Seorang siswa SD kelas empat, tidak lama lagi akan lulus dan menjadi siswa SMP, SMA, dan akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Hal penting apa yang harus dipersiapkan mulai dari menjadi siswa SD supaya kalian tidak menjadi pengangguran di masa mendatang....
 a. Belajar yang giat dan pelajari keterampilan yang disukai
b. Bekerja sepuang sekolah

- c. Menjual barang barang bekas
- d. Menjual makanan dikantin sekolah

8.



Perhatikan gambar di atas. Apa yang dapat kalian lakukan untuk mengantisipasi supaya kalian tidak terlibat dalam permasalahan yang ada digambar....

- a. Mengisi waktu luang dengan aktivitas bermanfaat dapat menghindarkan diri dari kenakalan remaja.
- b. Menunjukkan rasa kesetiakawanan kepada teman
- c. Acuh tak acuh pada teman
- d. Bermain bersama teman yang suka rawuran

9. Dibawah ini adalah contoh kenakalan anak SDN Senden yang pernah kalian lakukan

- a. Belajar dengan giat
- b. Suka berkelahi dengan teman
- c. Beritur kata dengan sopan
- d. Senang membantu teman

10. Sigit adalah salah satu alumni di SD N Magelang. Saat SD dia sering sekali berkelahi dengan temannya. Setelah besar dia sering ikut rawuran antar pelajar. Sampai akhirnya dia masuk ke kantor polisi karena rawuran. Dari cerita Sigit tersebut. Maka masalah sosial yang terjadi adalah.....

- a. Kemiskinan
- b. Pengangguran
- c. Masalah remaja
- d. Kepadatan penduduk

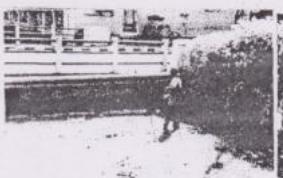
11. Masalah yang banyak di sekitar yang merupakan sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus di daur ulang atau dikelola kembali adalah masalah...

- a. Kebakaran
- b. Kemiskinan
- c. Kriminalitas
- d. Sampah

12. Salah satu penyebab masalah sosial yang sering dilakukan oleh siswa-siswi yaitu....

- a. Membuang sampah sembarangan
- b. Memakai fasilitas umum dengan baik.
- c. Membersihkan kelas
- d. Rajin belajar

13.



Amatilah gambar disamping. Lukisan gambar disamping adalah Sungai Bening Payaman Kota Magelang. Orang-orang mempunyai kebiasaan membuang sampah di Sungai Bening. Apa yang harus kita lakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?

- a. Membiasakan diri membuang sampah di tempatnya
- b. Membendung sungai
- c. Ikut serta membuang sampah disungai
- d. Menanami pohon di tepi sungai

14. Jika kalian melihat sampah di lingkungan kelas atau sekolah, maka apa yang akan dilakukan...

- a. Membuat saja b. Membuang ke sungai mangrove c. Membuang di tempat sampah d. Menyuruh pak Bon untuk menyapu

15. Di daerah sekitar Senden terdapat industri rumahan milik Pak Yanto yang mengolah kaleng bekas menjadi sebuah celengan yang cantik dan bernilai jual. Industri rumahan tersebut mendapatkan kaleng bekas dari warga lain yang sudah tidak terpakai. Dari hal tersebut Pak Yanto berarti berusaha untuk mengurangi sampah dengan cara....

- a. Mendaur ulang sampah c. Mengembangkan bakan b. Membakar sampah d. Mengembangkan usaha

16. Kejahatan-kejahatan seperti perampokan hingga pembunuhan yang sering terjadi di sekitar kita termasuk perbuatan yang bisa mendapatkan hukuman karena termasuk ke dalam masalah...

- a. Kenakalan remaja b. Kemiskinan c. Kriminalitas d. Merusak fasilitas umum

17.



gambar disamping adalah contoh masalah sosial yaitu kriminalitas, hal tersebut banyak terjadi karena disebabkan oleh....

- a. Kurang berhati-hati b. Selalu memperhatikan barang-barang yang dimiliki c. Tidak memperlihatkan berbagai perhiasan d. Selalu menyimpan barang berharga di tempat yang aman

18. Kejahatan perampokan sekarang ini sudah merajalela dimana-mana. Hal tersebut disebabkan oleh...

- a. Kualitas penduduk yang tinggi b. Banyaknya lapangan pekerjaan c. Pengangguran d. Moral masyarakat yang baik

19. Pak Eko merupakan warga di Desa Saratan Magelang, dia dikenal sebagai warga yang sangat baik di desanya. Tetapi suatu hari warga dibuat tercengang dengan perbuatannya yang telah berani membunuh seorang nenek lantaran ingin mengambil perhiasan nenek tersebut. Perbuatan yang dilakukan Pak Eko termasuk Masalah...

- a. Pencemaran lingkungan b. Kriminalitas c. Kenakalan remaja d. Penduduk.

20. Kebakaran yang banyak melanda di sekitar kita sekarang ini memiliki akibat-akibat yang buruk. Salah satu dampak dari kebakaran adalah...

- a. Memiliki tempat tinggal b. Kehilangan harta benda c. Dapat bantuan pemerintah d. Mendapatkan harta

21. Jika kita ingin menghidupkan kompor gas, maka kita harus hati-hati. Salah satu penyebab kebakaran karena kelalaian terhadap kompor *kecuali* ...

- a. Meleaknya tabung gas b. Merawat kompor dengan baik c. Tidak mematikan kompor ketika ditinggal pergi d. Tidak merawat kompor dengan baik

22. Berikut ini adalah cara untuk mencegah terjadinya kebakaran adalah...

- a. Tidak merawat kompor dengan baik.
- b. Merawat jaringan listrik yang ada.
- c. Tidak mematikan kompor setelah memasak.
- d. Tidak berhati-hati dalam menggunakan api.

23. Beberapa tahun yang lalu, Pasar Rejowinangun Magelang terjadi kebakaran besar. Hampir semua kios yang ada di pasar Rejowinangun habis dilalap si jago merah. Sampai sekarang belum diketahui penyebab pasti kebakaran tersebut. Berikut ini yang merupakan salah satu penyebab terjadinya kebakaran yaitu...

- a. Merawat jaringan listrik yang ada.
- b. Hubungan arus pendek listrik.
- c. Membuang sampah sembarangan.
- d. Berhati-hati dalam bermain api.

24. Rusaknya fasilitas umum yang ada, contohnya saja halte bus yang ada di sekitar kita banyak dikarenakan perbuatan...

- a. Hewan
- b. Manusia
- c. Alam
- d. Pemerintah

25. Sekarang ini banyak sekali fasilitas umum di sekitar kita yang sudah tidak layak untuk dipakai. Contohnya saja telepon umum yang sudah tidak bisa dipakai, serta banyaknya angkutan yang sudah tidak layak pakai tetapi masih sering beroperasi. Hal tersebut tentu saja akan sangat merugikan kita. Hal apa yang bisa menyebabkan banyaknya fasilitas umum menjadi rusak *kecuali...*

- a. Dipakai seenaknya
- b. Selalu memakai fasilitas umum sesuai dengan kebutuhannya
- c. Dipakai secara berlebihan
- d. Memakai dengan tidak memperhatikan orang lain

Soal Tes

Nama : Chantika Indah M.
No Absen : 26 <Dua Puluh Enam>

Mata Pelajaran : IPS

Sekolah : SDN Sender

Kelas/Semester : IV (Empat)/ Genap (II)

Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
 - B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

1. Permasalahan yang terjadi di masyarakat yang merupakan keadaan yang tidak normal atau tidak semestinya disebut
 a. Masalah sosial c. Pengetahuan sosial
b. Sosial kemasyarakatan d. Hidup bersosial
2. Masalah-masalah yang terjadi di sekitar kita dikarenakan dari adanya....
a. Kasih sayang c. Tingkah laku
b. Keinginan d. Hubungan antara sesama manusia
3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!
I. Rajin bekerja III. Ada kesempatan bekerja
II. Malas Bekerja IV. Terjadi bencana
Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk penyebab terjadinya kemiskinan adalah...
a. I dan II c. II dan III
b. I dan III d. II dan IV
4. Yang harus dipersiapkan agar siswa-siswi SD N Senden tidak menjadi miskin di masa depannya adalah....
a. Bermain terus d. Semangat untuk belajar
b. Malas belajar d. Tidak mau belajar keterampilan
5. Pak Sakiran merupakan salah satu orang yang tergolong miskin di desa Suka Maju. Sejak di PHK dari pabrik kertas Blabak karena terkenal sering membolos bekerja, Pak Sakiran sekarang hanya bekerja serabutan dan hasilnya tidak bisa memenuhi kebutuhan keluarganya. Dari masalah tersebut, apa yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah pak Sakiran...
 a. Bekerja dengan sungguh-sungguh c. Semangat untuk berprestasi
b. Malas bekerja d. Semangat belajar
6. Orang yang sama selalu tidak memiliki perkerjaan dan tidak bekerja disebut dengan...
a. Kemiskinan c. Kejahatan
 b. Pengangguran d. Kenakalan remaja
7. Seorang siswa SD kelas empat, tidak lama lagi akan lulus dan menjadi siswa SMP, SMA, dan akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Hal penting apa yang harus dipersiapkan mulai dari menjadi siswa SD supaya kalian tidak menjadi pengangguran di masa mendatang....
 a. Belajar yang giat dan pelajari keterampilan yang disukai
b. Bekerja sepuлang sekolah

- c. Menjual barang bekas
- d. Menjual makanan dikantin sekolah

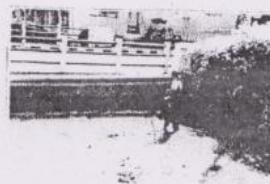
8.



Perhatikan gambar di atas. Apa yang dapat kalian lakukan untuk mengantisipasi supaya kalian tidak terlibat dalam permasalahan yang ada digambar....

- Mengisi waktu luang dengan aktivitas bermanfaat dapat menghindarkan diri dari kenakalan remaja.
 - b. Menunjukkan rasa kesetiakawanan kepada teman
 - c. Acuh tak acuh pada teman
 - d. Bermain bersama teman yang suka rawuran
9. Dibawah ini adalah contoh kenakalan anak SDN Senden yang pernah kalian lakukan
- a. Belajar dengan giat
 - Suka berkelahi dengan teman
 - c. Bertutur kata dengan sopan.
 - d. Senang membantu teman
10. Sigit adalah salah satu alumni di SD N Magelang. Saat SD dia sering sekali berkelahi dengan temannya. Setelah besar dia sering ikut tawuran antar pelajar. Sampai akhirnya dia masuk ke kantor polisi karena tawuran. Dari cerita sigit tersebut. Maka masalah sosial yang terjadi adalah.....
- a. Kemiskinan
 - Masalah remaja
 - b. Pengangguran
 - d. Kepadatan penduduk
11. Masalah yang banyak di sekitar yang merupakan sisa aktifitas manusia yang sudah tidak memiliki nilai karena harus di daur ulang atau dikelola kembali adalah masalah...
- a. Kebakaran
 - Sampah
 - b. Kemiskinan
 - c. Kriminalitas
12. Salah satu penyebab masalah sosial yang sering dilakukan oleh siswa-siswi yaitu....
- Membuang sampah sembarangan
 - b. Memakai fasilitas umum dengan baik.
 - c. Membersihkan kelas
 - d. Rajin belajar

13.



Amatilah gambar disamping. Lokasi gambar disamping adalah Sungai Bening Payaman Kota Magelang. Orang-orang mempunyai kebiasaan membuang sampah di Sungai Bening. Apa yang harus kita lakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?

- Membiasakan diri membuang sampah di tempatnya
- b. Membendung sungai
- c. Ikut serta membuang sampah disungai
- d. Menanami pohon di tepi sungai

14. Jika kalian melihat sampah di lingkungan kelas atau sekolah, maka apa yang akan dilakukan...
- a. Membiarkan saja
 - b. Membuang ke sungai mangu
 - c. Membuang di tempat sampah
 - d. Menyuruh pak Bon untuk menyapu
15. Di daerah sekitar Seden terdapat industri rumahan milik Pak Yanto yang mengolah kaleng bekas menjadi sebuah celengan yang cantik dan bernilai jual. Industri rumahan tersebut mendapatkan kaleng bekas dari warga lain yang sudah tidak terpakai. Dari hal tersebut Pak Yanto berarti berusaha untuk mengurangi sampah dengan cara....
- a. Mendaur ulang sampah
 - b. Membakar sampah
 - c. Mengembangkan bakat
 - d. Mengembangkan usaha
16. Kejahatan-kejahatan seperti perampokan hingga pembunuhan yang sering terjadi di sekitar kita termasuk perbuatan yang bisa mendapatkan hukuman karena termasuk ke dalam masalah...
- a. Kenakalan remaja
 - b. Kemiskinan
 - c. Kriminalitas
 - d. Merusak fasilitas umum
- 17.
- 
- gambar disamping adalah contoh masalah sosial yaitu kriminalitas, hal tersebut banyak terjadi kerana disebabkan oleh....
- a. Kurang berhati-hati
 - b. Selalu memperhatikan barang-barang yang dimiliki
 - c. Tidak memperlihatkan berbagai perhiasan
 - d. Selalu menyimpan barang berharga di tempat yang aman
18. Kejahatan perampokan sekarang ini sudah merajalela dimana-mana. Hal tersebut disebabkan oleh...
- a. Kualitas penduduk yang tinggi
 - b. Banyaknya lapangan pekerjaan
 - c. Pengangguran
 - d. Moral masyarakat yang baik
19. Pak Eko merupakan warga di Desa Saratan Magelang, dia dikenal sebagai warga yang sangat baik di desanya. Tetapi suatu hari warga dibuat tercengang dengan perbuatannya yang telah berani membunuh seorang nenek lantaran ingin mengambil perhiasan nenek tersebut. Perbuatan yang dilakukan Pak Eko termasuk Masalah...
- a. Pencemaran lingkungan
 - b. Kriminalitas
 - c. Kenakalan remaja
 - d. Penduduk
20. Kebakaran yang banyak melanda di sekitar kita sekarang ini memiliki akibat-akibat yang buruk. Salah satu dampak dari kebakaran adalah...
- a. Memiliki tempat tinggal
 - b. Kehilangan harta benda
 - c. Dapat bantuan pemerintah
 - d. Mendapatkan harta
21. Jika kita ingin menghidupkan kompor gas, maka kita harus hati-hati. Salah satu penyebab kebakaran karena kelalaian terhadap kompor *kecuali*....
- a. Meledaknya tabung gas
 - b. Merawat kompor dengan baik
 - c. Tidak mematikan kompor ketika ditinggal pergi
 - d. Tidak merawat kompor dengan baik

22. Berikut ini adalah cara untuk mencegah terjadinya kebakaran adalah...
- a. Tidak merawat kompor dengan baik.
 - b. Merawat jaringan listrik yang ada.
 - c. Tidak mematikan kompor setelah memasak.
 - d. Tidak berhati-hati dalam menggunakan api.
23. Beberapa tahun yang lalu, Pasar Rejowinangun Magelang terjadi kebakaran besar. Hampir semua kios yang ada di pasar Rejowinangun habis dilapahi jago merah. Sampai sekarang belum diketahui penyebab pasti kebakaran tersebut. Berikut ini yang merupakan salah satu penyebab terjadinya kebakaran yaitu...
- a. Merawat jaringan listrik yang ada.
 - b. Hubungan arus pendek listrik.
 - c. Membuang sampah sembarangan.
 - d. Berhati-hati dalam bermain api.
24. Rusaknya fasilitas umum yang ada, contohnya saja halte bus yang ada di sekitar kita banyak dikarenakan perbuatan....
- a. Hewan
 - b. Manusia
 - c. Alam
 - d. Pemerintah
25. Sekarang ini banyak sekali fasilitas umum di sekitar kita yang sudah tidak layak untuk dipakai. Contohnya saja telepon umum yang sudah tidak bisa dipakai, serta banyaknya angkutan yang sudah tidak layak pakai tetapi masih sering beroperasi. Hal tersebut tentu saja akan sangat merugikan kita. Hal apa yang bisa menyebabkan banyaknya fasilitas umum menjadi rusak *kecuali*....
- a. Dipakai seenaknya
 - b. Selalu memakai fasilitas umum sesuai dengan kebutuhannya
 - c. Dipakai secara berlebihan
 - d. Memakai dengan tidak memperhatikan orang lain

Nama : SETIA

No Absen : 9

Angket

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya dan berikan tanda (✓) pada salah satu kolo: SS, S, TS, STS.

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

No.	Butir Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika teman saya menang dalam permainan	✓	■		
2.	Saya akan membuat keputusan dalam kelompok saya, tanpa mempertimbangkan pendapat teman-teman dalam kelompok saya,			✓	
3.	Saya akan marah ketika teman saya menghilangkan bolpoint kesukaan saya.			✓	
4.	Saya mengejek teman saya yang kalah dalam permainan				✓
5.	Saya akan membantu teman saya yang kesulitan dalam mengerjakan tugas.		✓		
6.	Saya akan berkata tidak mau ketika saya harus satu kelompok dengan teman saya yang kurang berprestasi di kelas.	✓			
7.	Saya suka berada dan bermain dengan teman-teman			✓	
8.	Saya hanya berteman dengan teman yang saya sukai saja	✓			
9.	Saya dapat berkenalan dengan teman baru saya dengan mudah.			✓	
10.	Saya tidak mau berteman lagi dengan teman yang pernah mengejek saya	✓			
11.	Saya senang berteman dengan siapapun	✓			
12.	Saya senang berbagi buku bacaan saat pelajaran dengan teman saya yang tidak mempunyai buku bacaan.	✓			
13.	Saya sering malas ketika dibuat kelompok untuk berkerja sama dalam pembelajaran.			✓	
14.	Saya tidak mau satu kelompok dengan teman yang tidak saya sukai.	✓			
15.	Saya senang ketika dibuat kelompok karena saya bisa bertukar pikiran dengan teman	✓			
16.	Saya memberikan pendapat saya saat kerja kelompok			✓	
17.	Saya suka mendengarkan ketika teman saya memberikan pendapatnya saat kerja kelompok.	✓	○	✓	
18.	Saya suka bertengkar dengan teman saya saat kerja kelompok.	✓			
19.	Saya akan meminta bantuan kepada teman saat mengalami kesulitan mengerjakan PR	✓			
20.	Saya akan menitipkan barang berharga saya kepada teman, ketika saya bermain.	✓			
21.	Saya suka menyontek pekerjaan teman saat ulangan	✓			
22.	Saya akan mengantarkan teman saya pulang ketika teman saya sedang sakit.			✓	
23.	Saya akan membiarkan teman saya yang sedang jatuh karena berlari-lari	✓			
24.	Saya menolak teman saya yang ingin meminta bantuan saya karena dia pernah mengejek saya.				✓
25.	Saya akan belajar mencari cara ketika saya mengalami kesulitan saat pelajaran		✓		
26.	Saya akan mencari cara untuk mengatasi perselisihan saya dengan teman saya	✓			
27.	Saya mudah putus asa ketika mengerjakan soal terlalu sulit.	✓			
28.	Saya akan melerai teman saya yang sedang berkelahi		✓		
29.	Saya akan membiarkan teman saya yang mengucilkan saya	✓			
30.	Saya akan ikut membenci teman saya tanpa tahu penyebab teman-teman yang lain membencinya.		✓		

Nama	: Muhammad ALVIN Fauzan		
No Absen	: 24		

Angket

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya dan berikan tanda (✓) pada salah satu kolom SS, S, TS, STS.

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

No.	Butir Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika teman saya menang dalam permainan	✓			
2.	Saya akan membuat keputusan dalam kelompok saya, tanpa mempertimbangkan pendapat teman-teman dalam kelompok saya.			✓	
3.	Saya akan marah ketika teman saya menghilangkan bolpoint kesukaan saya.			✓	
4.	Saya mengejek teman saya yang kalah dalam permainan.			✓	
5.	Saya akan membantu teman saya yang kesulitan dalam mengerjakan tugas.			✓	
6.	Saya akan berkata tidak mau ketika saya harus satu kelompok dengan teman saya yang kurang berprestasi di kelas.			✓	
7.	Saya suka berada dan bermain dengan teman-teman	✓		✓	
8.	Saya hanya berteman dengan teman yang saya sukai saja			✓	
9.	Saya dapat berkenalan dengan teman baru saya dengan mudah.	✓			
10.	Saya tidak mau berteman lagi dengan teman yang pernah mengejek saya		✓		
11.	Saya senang berteman sengan siapapun		✓		
12.	Saya senang berbagi buku bacaan saat pelajaran dengan teman saya yang tidak mempunyai buku bacaan.		✓		
13.	Saya sering malas ketika dibuat kelompok untuk berkerja sama dalam pembelajaran.		✓		
14.	Saya tidak mau satu kelompok dengan teman yang tidak saya sukai.			✓	
15.	Saya senang ketika dibuat kelompok karena saya bisa bertukar pikiran dengan teman			✓	
16.	Saya memberikan pendapat saya saat kerja kelompok.	✓			
17.	Saya suka mendengarkan ketika teman saya memberikan pendapatnya saat kerja kelompok.		✓		
18.	Saya suka bertengkar dengan teman saya saat kerja kelompok.		✓		
19.	Saya akan meminta bantuan kepada teman saat mengalami kesulitan mengerjakan PR		✓		
20.	Saya akan menitipkan barang berharga saya kepada teman, ketika saya bermain.		✓		
21.	Saya suka menyontek pekerjaan teman saat ulangan			✓	
22.	Saya akan mengantarkan teman saya pulang ketika teman saya sedang sakit.			✓	
23.	Saya akan membiarkan teman saya yang sedang jatuh karena berlari-lari		✓		
24.	Saya menolak teman saya yang ingin meminta bantuan saya karena dia pernah mengejek saya.			✓	
25.	Saya akan belajar mencari cara ketika saya mengalami kesulitan saat pelajaran			✓	
26.	Saya akan mencari cara untuk mengatasi perselisihan saya dengan teman saya	✓			
27.	Saya mudah putus asa ketika mengerjakan soal terlalu sulit.	✓			
28.	Saya akan melarai teman saya yang sedang berkelahi		✓		
29.	Saya akan membiarkan teman saya yang mengucilkan saya			✓	
30.	Saya akan ikut membenci teman saya tanpa tahu penyebab teman-teman yang lain membencinya.		✓		

Lampiran 33

Surat Keterangan Ijin Penelitian

LEMBAR PERNYATAAN VALIDATOR

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Agung Hastomo, M.Pd
NIP : 19800811 200604 1 002
Instansi : FIP

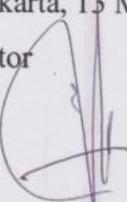
Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh

Nama : Lis Fatmawati
NIM : 09108244065
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian lembar observasi dan angket yang disusun oleh mahasiswa diatas layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG”**. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Maret 2013

Validator



Agung Hastomo, M.Pd

NIP. 19800811 200604 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Colombo No.1, Yogyakarta 55281, Telp./Fax.(0274) 540611;
Dekan Telp. (0274) 520094 Telp.(0274) 586168 Psw. 417
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

Nomor : 2330 / UN 34.11/ PL / 2013

12 April 2013

Lamp :-

Hal : Permohonan Ijin Observasi

Yth. : **Kepala Sekolah SD Negeri Blondo 3
Blondo Mungkid Magelang Jawa Tengah**

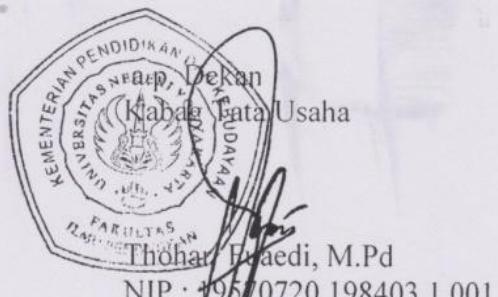
Bersama ini diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, maka mahasiswa sbb :

Nama : Lis Fatmawati
NIM : 09108244065
Sem/Jurusan/Prodi : VIII / PPSD / S1-PGSD

Diwajibkan melaksanakan kegiatan uji instrumen data tentang: **untuk uji validitas dan reliabilitas** untuk memenuhi tugas mata kuliah: **Tugas Akhir Skripsi** dengan dosen pembimbing: **Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd** dan **T. Wakiman, M.Pd.** Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan uji instrumen pada instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik serta terkabulnya permohonan ini diucapkan terima kasih..

Tembusan :
Kajur PPSD





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

No. : 2292 /UN34.11/PL/..013

10 April 2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.: Gubernur Provinsi Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY

Jl. Jenderal Sudirman 5

Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Lis Fatmawati
NIM : 09108244065
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Blondo, Mungkid, Magelang, Jawa Tengah

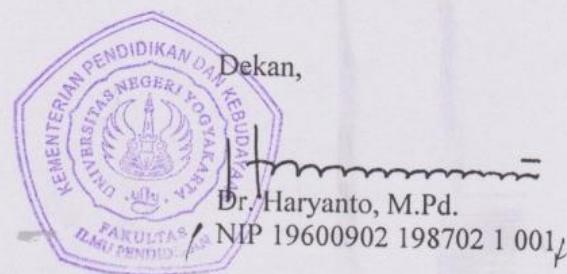
Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SDN Senden Mungkid Magelang
Subyek : Siswa kelas IV Senden Mungkid Magelang
Obyek : Keefektifan metode permainan
Waktu : April – Juni 2013
Judul : Keefektifan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal
Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Di SDN Senden Mungkid Magelang.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Tembusan Yth:

1. Rektor
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)
Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 April 2013

Nomor : 074 / 707 / Kesbang / 2013
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 2292/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 10 April 2013
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG"**, kepada :

Nama : LIS FATMAWATI
NIM : 09108244065
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar /PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi : SDN Senden, Mungkid, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah
Waktu : April s/d Juni 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;



SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 0965 / 2013

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2012. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 074 / 707 / Kesbang / 2013. Tanggal 11 April 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : LIS FATMAWATI.
2. Kebangsaan : Indonesia.
3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
4. Pekerjaan : Mahasiswa.
5. Penanggung Jawab : Sekar Purbarini K, M.Pd.
6. Judul Penelitian : Keefektifan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Di SDN Senden Mungkid Magelang.
7. Lokasi : Kabupaten Magelang.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan.

- Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menyebabkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- V. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
April 2013 s. d Juli 2013.
- VI. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 17 April 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS





PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 18 April 2013

Nomor : 070 / 305 / 14 / 2013

Kepada :

Lampiran : -

Yth, Kepala Badan Penanaman Modal
Perihal : Rekomendasi. dan Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.

Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat Badan Kesbangpol dan Linmas provinsi Jateng
Nomor : 070/0965/2013
Tanggal : 17 April 2013.
Tentang : Surat Rekomendasi Survey/Riset
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian / Riset / Survey / PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. Nama : LIS FATMAWATI
 - b. Pekerjaan : Mahasiswi.
 - c. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 - d. Penanggung Jawab : Sekar Purbarini K, M.Pd
 - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 - f. Waktu : April s/d Juli 2013.
 - g. Tujuan : Penelitian dengan judul :

" KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG "

- 3 Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
- 4 Pelaksanaan Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN MAGELANG

196 Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional



WARDI SUTRISNO, BA

Penata Tk. I



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 20 April 2013

Kepada :

Nomor : 070 / 160 / 59 /2013
Sifat : Amat segera
Perihal : Izin Penelitian

Yth. **LIS FATMAWATI**
Dsn Kalitan RT 003/012 Ds Blondo Kec. Mungkid
Kabupaten Magelang
di

M U N G K I D

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor : 070 /305 /14 /2013 Tanggal 18 April 2013, Perihal Kegiatan Riset/ Penelitian di Kabupaten Magelang

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama	:	LIS FATMAWATI
Pekerjaan	:	Mahasiswi, UNY
Alamat	:	Dsn Kalitan RT 003/012 Ds Blondo Kec. Mungkid Kab. Magelang
Penanggung Jawab	:	Sekar Purbarini K, M.Pd
Pekerjaan	:	Dosen
Lokasi	:	SDN Senden Kec. Mungkid Kabupaten Magelang
Waktu	:	April s.d Juli 2013
Peserta	:	-
Tujuan	:	Mengadakan Kegiatan Penelitian dengan Judul: "KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN SENDEN MUNGKID MAGELANG "

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian agar Saudara Mengikuti Ketentuan- ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

an. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN MAGELANG

Sekretaris



SULISTYO YUWONO, S.H

Pembina

NIP. 196807211981031009



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SENDEN KEC. MUNGKID
Alamat : Dsn Senden, Ds Senden, Kec Mungkid, Kab Mgl ☐ 56551 Telp (0293) 3280514

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hidayati Imaroh,S.Pd
NIP : 19660113 199103 2 006
Pangkat / Golongan : Penata TK 1 / III D
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SD Negeri Senden

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Lis Fatmawati
NIM : 09108244065
Program studi : S1 PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri Senden pada kelas IV dengan judul penelitian **“Keefektifan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang”**, pada tanggal 20 April 2013 – 3 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 16 Mei 2013

Kepala Sekolah

