

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/334162652>

KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL MAHASISWA PGSD

Thesis · July 2010

DOI: 10.13140/RG.2.2.21730.79043

CITATIONS

0

READS

281

1 author:



Safitri Ratri

University of Adelaide

10 PUBLICATIONS 7 CITATIONS

SEE PROFILE

KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL MAHASISWA PGSD

Oleh : Safitri Yosita Ratri
S2 PIPS UNY

Abstract

This study aims to: (1) compare the effectiveness of game method and the lecturing method in Social Studies to improve students' social competence, and (2) measure the change of students' social competence mastery through the game method in Social Science learning.

This study was a quasi-experimental study employing the pre-test post-test design. The sample consisted of the two units of classes, those are experimental class, namely a group of students receiving a treatment in the form of the game method, and the control class, namely a group of students receiving a treatment in the form of the lecturing method. The study was conducted in the class of Social Science Learning Development in the Study Program of Elementary School Teacher Education, Faculty of Educational Sciences, Yogyakarta State University. The research subjects comprised semester IV students. The data were collected using observation, social competence test, field notes, and interview. The data were analyzed using one tail independent sample t-test.

Based on the research data analysis, the results shows: (1) The using of the game method is more effective than the lecturing method to improve the students' social competence in Social Studies ($t = 8.547$ with $p = 0.000$), (2) In accordance with the criteria for the effectiveness based on the quality of the competence formation from the results aspect, the game method is relatively effective to improve the students' social competence; 89.19% of the students experience a change in their social competence from bad (in the very low and low categories) to good (in the high and very high categories). Therefore, the game method in Social Science learning is effective to improve the Elementary School Teacher Education Study Program students' social competence. For lectures in the Study Program of Elementary School Teacher Education, the game method needs to be used as a Social Studies method to improve students' social competence.

I. Pendahuluan

a. Latar Belakang Masalah

Reformasi di bidang pendidikan melalui pengembangan pendekatan atau metode pembelajaran akan sangat bermanfaat dalam kehidupan era global. Semakin berkembangnya daya pikir manusia, berkembang pula ilmu dan teknologi di segala bidang. Kehidupan sosial masyarakatpun akan senantiasa mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Fenomena tersebut juga harus diikuti oleh pendidikan untuk selalu menyesuaikan dengan segala tingkat perkembangan jika ingin tetap relevan tanpa mengabaikan peningkatan mutu pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian dari pendidikan secara umum memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan IPS secara khusus harus mampu berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi gejala dan masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi di era global. Adapun bagi pendidik dan calon pendidik, tujuan IPS diharapkan mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kompetensi dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat (Hamid Hasan, 1996 dan Etin Solihatin, 2007: 1). Untuk menunjang tercapainya misi dan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran harus didukung oleh iklim yang kondusif, antara lain metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga kompetensi-kompetensi tersebut terkuasai.

Saat ini masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPS, di antaranya adalah penggunaan metode konvensional dalam proses belajar mengajar di kelas. Pengajar cenderung hanya menerapkan metode ceramah dan menggunakan sumber pada buku teks. Di kalangan perguruan tinggi, kondisi belajar mengajar masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan. Menurut Suwarna (Etin Solihatin, 2007: 2), hanya sedikit yang mengacu pada keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran IPS tidak merangsang mahasiswa untuk terlibat secara aktif. Dilain pihak, IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber pada kondisi dan kehidupan sosial masyarakat. Aktivitas selama proses pembelajaran menjadi prioritas utama sehingga dengan cara seperti itu mereka dapat menemukan (*inquiry*) suatu informasi baru yang berguna bagi dirinya. Mahasiswa sebagai peserta didik akan mempelajari fakta-fakta yang ada disekelilingnya. Berdasarkan fakta-fakta tersebut akhirnya peserta didik menemukan definisi mengenai sesuatu, tanpa harus didefinisikan lebih dahulu oleh dosen. Permasalahan lain adalah bahwa materi yang diajarkan sudah tidak *up to date* lagi atau tidak sesuai lagi dengan realita kehidupan masyarakat.

IPS merupakan bidang studi yang diharapkan akan memberikan makna yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari bagi peserta didik. Permasalahan pembelajaran tersebut akan berdampak pada kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar IPS, sebab materi yang diajarkan sangat banyak dan terkesan kuno. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak bermakna. Dari kondisi tersebut, muncullah anggapan bahwa pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang monoton, membosankan, dan menuntut hafalan yang tidak sedikit yaitu hanya menekankan aspek kognitif tanpa melibatkan aspek afektif dan psikomotorik.

Masih digunakannya metode ceramah membuat pembelajaran lebih berpusat pada pengajar. Fenomena ini seperti yang diungkapkan oleh Arief Achmad (2004: 1) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPS, pengajarlah yang lebih mendominasi situasi di kelas (*teacher-centered*). Peserta didik hanya duduk diam mendengarkan ceramah dosen lalu mencatat materi kuliah. Saat tiba ujian, mereka lebih banyak belajar dengan cara menghafal catatan yang didapat selama kuliah.

Dalam Djojo Suradisatra (1991: 4) menyatakan bahwa IPS lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk “membekali” para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Perkembangan seperti itu dapat membawa berbagai dampak yang luas, yang seringkali disebut masalah sosial. Peserta didik perlu menyadari tantangan-tantangan menghadapi gejala-gejala yang seperti itu. Karenanya mereka juga perlu memiliki kompetensi-kompetensi dalam menangani gejala sosial yang ada di

kehidupannya. Kompetensi itu adalah kompetensi sosial yang akan mampu mengantarkan mahasiswa untuk dapat berperan serta, berkomunikasi secara efektif dan efisien, dan bergaul secara santun dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Aziz Wahab (Etin Solihatin, 2007: 1), berdasarkan analisis konseptual tidak sedikit mahasiswa kesulitan dalam mengikuti mata kuliah karena metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh dosen dirasakan kurang tepat. Hamid Hasan (Etin Slihatin, 2007: 1) memaparkan bahwa kemandirian mahasiswa dalam belajar kurang terlatih dan proses belajar mengajar berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan ketrampilan mahasiswa.

Dalam bidang pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (FIP UNY) mempunyai peran penting dalam kemajuan pendidikan nasional khususnya pendidikan dasar. Menurut Panduan Praktik dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Depdiknas, 2007), suatu program studi harus mampu mengakomodasi karakteristik mahasiswa, di antaranya kebiasaan atau cara belajar, pengalaman, dan motivasi. Oleh karena itu, seiring perubahan dalam dunia pendidikan yang menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia, Prodi PGSD FIP UNY terus berbenah diri sebagai pencetak calon-calon guru. Calon-calon guru tersebut harus dibekali oleh berbagai keterampilan dan pengetahuan sehingga nantinya dapat menjadi guru yang berkualitas dan memiliki kompetensi. Adalah menjadi tanggung jawab bersama di lingkungan PGSD FIP UNY untuk ikut berperan dalam peningkatan kualitas mahasiswa. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah kemampuan dosen sebagai pengajar untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat bagi masa depan mahasiswa calon guru SD tersebut.

Sebagai makhluk sosial dan calon guru, mahasiswa PGSD harus memandang proses pembelajaran di kelas sebagai suatu proses sosial, yang melibatkan banyak makhluk sosial (teman, dosen, karyawan, dan masyarakat lingkungan institusi). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran IPS, seorang mahasiswa harus berlaku secara lebih humanis. Depdiknas (2004: 7) merumuskan definisi kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Kompetensi sosial tersebut juga nantinya akan berguna bagi kehidupan mereka kelak. Kompetensi sosial menjadi penting tatkala pada satu kasus penilaian sertifikasi, banyak guru yang membolos. Guru yang tidak hadir dalam penilaian mengindikasikan memiliki kompetensi sosial yang rendah sebab indikator seorang guru yang memiliki kompetensi sosial yang tinggi diantaranya adalah disiplin, komitmen, dan tanggung jawab (Endang, 2008, <http://diajengendang.wordpress.com/kompetensi-personal-dan-kompetensi-sosial/>). Oleh karena itu, Prodi PGSD memiliki andil besar dalam mencetak lulusan calon guru yang memiliki kompetensi sosial tinggi. Melihat cakupan materinya, maka kompetensi sosial sangat mungkin diupayakan dari proses pembelajaran IPS di Prodi PGSD.

Merupakan sebuah tantangan bagaimana dosen di lingkungan PGSD mampu menciptakan pembaharuan program pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas mahasiswa. Mohammad Amien (1995: 18) menyatakan bahwa ada empat hal pengembangan manusia dalam pembaharuan program pendidikan, yang salah satunya adalah pengembangan sosial, sementara tiga hal lainnya adalah pengembangan ketrampilan intelektual, emosional, dan etika moral. Guna mewujudkan pengembangan sosial itu salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan metode permainan pada pembelajaran IPS.

Aktivitas-aktivitas untuk menemukan (*inquiry*) sesuatu yang baru selama proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Penerapan metode permainan selain bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menuntut aktivitas peserta didik juga mampu untuk meningkatkan kompetensi sosial peserta didik. Dalam penelitian Reese & Wells (2007: 546) dijelaskan bahwa “ *Not all teachers and students, however, may view positively the use of games as a learning tool in the classroom*”.

Pengamatan terhadap pembelajaran telah dilakukan pada beberapa kelas di PGSD Kampus II, Kampus III, dan Kampus Wates pada tanggal bulan Februari – Maret 2008. Tampak adanya beberapa masalah dalam kuliah Pendidikan IPS dengan bobot 3 sks tersebut. Suasana monoton dan kurangnya aktivitas menyebabkan mahasiswa jenuh. Kendala dalam pembelajaran IPS muncul dari berbagai faktor. Dari amatan pada dosen, terlihat dosen menjelaskan materi dengan membaca dan menjelaskan dari *Powerpoint* yang telah disusun. Interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa tidak banyak terlihat. Interaksi dosen dengan mahasiswa terbatas pada pertanyaan-pertanyaan umum dosen yang bisa dijawab serentak oleh mahasiswa, sedangkan interaksi antar mahasiswa terlihat hanya pada sesi diskusi kelompok. Kemandirian dan pola interaksi mahasiswa dalam belajar terbatas pada penugasan presentasi kelompok. Komunikasi yang santun, interaksi sosial yang efektif dan efisien, dan terciptanya kerjasama dan tenggang rasa dengan orang lain tidak teramati karena proses pembelajaran terpaku hanya dikelas sementara sebagian besar materi IPS menuntut implementasi di lingkungan masyarakat. Dari wawancara saat pengamatan awal dengan beberapa mahasiswa, sebagian besar dari mereka menganggap bahwa materi IPS masih menjadi sesuatu yang ingin dihindari oleh mahasiswa. Apalagi dengan metode mengajar yang kurang bervariasi dan hanya di kelas. Akibatnya pembelajaran terkesan membosankan, tidak bermakna, dan mudah dilupakan. Kompetensi sosial yang diharapkan akan muncul terutama pada pembelajaran IPS tidak terwujud.

Dapat disimpulkan dari hasil pengamatan awal yang telah dilakukan, maka permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS di PGSD FIP UNY diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen belum efektif. Sebuah upaya diperlukan dalam meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetensi sosial bagi mahasiswa. Atas dasar hasil pengamatan tersebut, maka peneliti melakukan uji coba keefektifan metode permainan pada pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD FIP UNY.

b. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah di atas, pada penelitian ini dibatasi pada masalah:

- a. Metode pembelajaran IPS yang kurang bervariasi, masih banyaknya penggunaan metode ceramah dan oleh dosen.
- b. Pembelajaran IPS monoton, membosankan, dan menjadi sesuatu yang ingin dihindari oleh mahasiswa.
- c. Pembelajaran IPS selama ini belum membentuk sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain.
- d. Metode pembelajaran yang digunakan dosen belum mampu meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa.

c. Rumusan Masalah

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada keefektifan metode permainan pada proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD.

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode permainan lebih efektif daripada metode ceramah dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD?
2. Bagaimana tingkat perubahan kompetensi sosial mahasiswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode permainan?

d. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan metode permainan pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD yang diperoleh dengan :

1. Membandingkan keefektifan metode permainan dan metode ceramah dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD.
2. Mengukur tingkat perubahan penguasaan kompetensi sosial mahasiswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode permainan.

II. Landasan Teori

A. Kajian Teori

a. Kompetensi Sosial

McAhsan (Mulyasa, 2003: 38) mengemukakan bahwa kompetensi:

“...is a knowledge, skills, and abilities or capabilities that a person achieves, which become part of his or her being to the extent he or she can satisfactorily perform particular cognitive, affective, and psychomotor behaviors”.

Dalam hal ini, kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Sejalan dengan itu Finch & Crunkilton (Mulyasa, 2003: 38) mengartikan kompetensi sebagai penguasaan terhadap suatu tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan.

Muhammad Surya (2003: 138) mengemukakan kompetensi sosial adalah kemampuan yang diperlukan oleh seseorang agar berhasil dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam kompetensi sosial ini termasuk keterampilan dalam interaksi sosial dan melaksanakan tanggung jawab sosial.

Davidson, Welsh, & Bierman (2004: 1) menjabarkan bahwa *“Social Competency is the condition of possessing the social, emotional, and intellectual skills and behaviors needed to succeed as a member of society”*. Artinya, kompetensi sosial merupakan suatu kondisi yang berkaitan dengan sosial, emosi, dan kemampuan intelektual dan perilaku, yang dibutuhkan oleh seseorang itu untuk berhasil dalam masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kompetensi sosial merupakan kemampuan untuk memahami situasi-situasi sosial yang dihadapi sekaligus menentukan perilaku yang tepat agar seseorang berhasil dalam berhubungan dengan orang lain.

Tabel 1 berisi aspek-aspek kompetensi sosial yang diukur berdasarkan teori-teori mengenai aspek kompetensi sosial di atas, untuk mencari titik temu rumusan kompetensi sosial dalam penerapannya bagi mahasiswa, maka kompetensi-kompetensi yang ditetapkan dalam penelitian ini mengacu pada aspek kompetensi sosial dari Tentravanti (1989). Sementara dalam sub-aspek merupakan modifikasi aspek-aspek kompetensi sosial dari *The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organization* (www.eiconsortium.org), Jordan & Porath (2006: 141), dan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Tabel 1
Aspek-aspek Kompetensi Sosial yang Diukur

Aspek Kompetensi sosial	Sub-Aspek	Keterangan
A. Pengetahuan Sosial	1. Berakhlak mulia	Mampu membedakan benar dan salah, berkata jujur, dan berpikir secara obyektif
	2. Sopan santun	Memiliki tutur kata yang baik, ramah, dan mentaati norma
	3. Tanggung Jawab	Disiplin dan memiliki manajemen waktu yang baik
B. Kepercayaan Diri	1. Berkomunikasi	Mampu berbicara di depan umum dan memberi dukungan pada teman
	2. Keteladanan	Mampu memimpin dan menjadi contoh yang bagi teman-teman
	3. Inisiatif	Dapat memecahkan masalah sendiri, memiliki prakarsa dalam menghadapi masalah, dan mempengaruhi orang lain untuk berbuat baik
	4. Menangani Konflik	Mampu bernegosiasi dan menjadi mediator dalam suatu konflik
C. Empati	Memahami dan memberi dukungan pada teman yang mengalami kesulitan, menghargai pendapat dan respon orang lain, mampu mengendalikan emosi, dan tulus dalam berhubungan dengan orang lain	
D. Sensitivitas Sosial	1. Bekerjasama	Dapat mengelola tim/kelompok, menerima setiap tugas yang diberikan demi kesuksesan kelompok, dan sanggup berkolaborasi dengan siapapun
	2. Semangat	Memiliki pengabdian yang tulus sebagai mahasiswa, ceria, dan memiliki banyak teman

Sumber : Adaptasi Tentravanti (1989), *The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organization* (www.eiconsortium.org), Jordan & Porath (2006: 141), dan Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005

b. Hakekat IPS

Menurut *National Council for the Social Studies* atau NCSS, definisi IPS adalah sebagai berikut:

“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. In essence, social studies promotes knowledge of and involvement in civic affairs. And because civic issues—such as health care, crime, and foreign policy—are multidisciplinary in nature, understanding these issues and developing resolutions to them require multidisciplinary education. These characteristics are the key defining aspects of social studies” (<http://www.socialstudies.org/about>).

Artinya studi sosial merupakan studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan yang dikoordinasikan dalam program sekolah sebagai pembahasan sistematis yang dibangun dalam beberapa disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat ilmu-ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan juga memuat isi dari humaniora dan ilmu-ilmu alam. Pada intinya, studi sosial mengembangkan pengetahuan yang mencakup hal-hal kewarganegaraan. Dan karena tentang masalah kewarganegaraan seperti perawatan kesehatan, kejahatan, kebijakan luar negeri merupakan multidisipliner alami, dengan memahami masalah-masalah tersebut dan mengembangkan pemecahannya, maka diperlukan pengetahuan multidisipliner. Karakter inilah sebagai kunci dalam mengartikan aspek-aspek studi sosial.

Jarolimek (1986: 4) menuliskan tentang IPS:

“The major mission of social studies education is to help children learn about the social world in which they live and how it got that way; to learn to cope with social realities; and to develop the knowledge, attitudes, and skills needed to help shape an enlightened humanity.”

Secara jelas Jarolimek mengemukakan bahwa pada dasarnya IPS memiliki misi bagi peserta didik untuk dapat belajar dan memahami lingkungan sosial disekitarnya dengan cara mengembangkan pengetahuan, perilaku, dan kompetensi yang akan mendukung dalam kehidupan masyarakatnya.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS diorganisasikan secara baik.

Udin S. Winataputra (2006: 2) memberikan formulasi konsep bahwa pembelajaran IPS di Indonesia di masa depan yaitu:

- 1) IPS diperlakukan sebagai *knowledge system* yang terintegrasi.
- 2) IPS bersifat interdisipliner dalam rangka menciptakan kompetensi warganegara sebagai pelaku sosial.
- 3) IPS dapat diperlakukan sebagai pembelajaran yang tematis.
- 4) Menggunakan Teknologi Informatika sebagai aspek tambahan dalam pembelajaran.

Hasil belajar yang berupa kompetensi sosial merupakan salah satu hasil belajar IPS yang berupa ranah afektif. Hasil belajar kompetensi sosial akan mencakup nilai dan keyakinan yang positif dan yang negatif. Hal-hal yang bersifat positif diharapkan

diperkuat sedangkan yang bersifat negatif dikurangi dan akhirnya dihilangkan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS berupa kompetensi sosial ini berhubungan dengan pandangan dan perilaku mahasiswa tentang mana kompetensi yang baik (positif) dan mana yang buruk (negatif).

c. Metode Permainan

Clegg (1991: 523) berpendapat tentang permainan yaitu:

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

Artinya bahwa permainan merupakan sebuah situasi dimana seseorang atau kelompok bermain atau berkompetisi melawan satu dengan lainnya dengan seperangkat aturan yang telah disepakati bersama, dibatasi oleh sebuah waktu, dan sebuah alat untuk menskor aktivitas yang menang atau kalah. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana peserta didik melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu.

Selanjutnya, uraian berikut ini akan menjelaskan mengenai beberapa macam jenis permainan yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

1) Teka-Teki Silang

TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'Mendatar' dan 'Menurun' tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Kotak hitam digunakan sebagai pemisah antar kata atau frase.

2) *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran adalah sebuah kegiatan di mana para pemain memerankan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

3) Bermain Peta

Menurut ICA atau *International Cartographic Association* (Sukwardjono, 1997: 1), peta adalah suatu gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi, yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa. Pada umumnya, peta digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil atau diskalakan. Keterampilan menggunakan dan menafsirkan peta dan globe merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial. Keterampilan menginterpretasi peta maupun globe perlu dilakukan peserta didik secara fungsional (<http://pips-sd.blogspot.com/2008/09/pendidikan-ips-di-sd-in-brief.html>).

4) Tebak Kata

Dalam permainan ini, dua orang atau lebih dengan cara menebak kata yang dimaksud dari satu orang kepada pasangan atau kelompoknya sementara pasangan atau kelompoknya tidak boleh berbicara namun boleh memperagakan kata yang dimaksud. Pemain pertama menyebutkan keterangan tentang suatu kata dan pemain lainnya menebak maksud kata tersebut.

5) *Collecting* (Mengumpulkan benda-benda)

Collecting merupakan kegiatan mengumpulkan benda-benda yang menarik minat peserta didik (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 58). Dalam pembelajaran IPS,

permainan *collecting* dapat di wujudkan dalam pembentukan kelompok belajar yang selanjutnya melakukan kegiatan mengumpulkan benda-benda di lingkungan sekitar sesuai dengan materi pembelajaran.

6) *Picture and Picture*

Metode permainan juga dapat berupa *Picture and Picture*, yaitu pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

d. Karakteristik Mahasiswa PGSD

Seperti halnya siswa sekolah, mahasiswa juga dapat disebut sebagai peserta didik. Mohammad Amien (1995: 19) memberikan definisi peserta didik sebagai individu atau '*a human person*', yang memiliki kemampuan-kemampuan intelektual dan psikomotorik serta kualitas yang dinamakan kepribadian (*personality*). Menurut Profil Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Tahun 2005, karakteristik mahasiswa PGSD akan memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. Memfasilitasi pembentukan dasar-dasar kepribadian yang kokoh cerdas kepada anak didik.
2. Melakukan tugas pembelajaran literasi pendidikan dasar sebagai alat untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
3. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan profesional dan akademiknya sebagai pendidik dan guru SD secara kreatif, proaktif, produktif, inovatif, dan mandiri dalam sistem informasi yang ada di masyarakat sehingga selalu dapat menampilkan kinerja yang unggul.

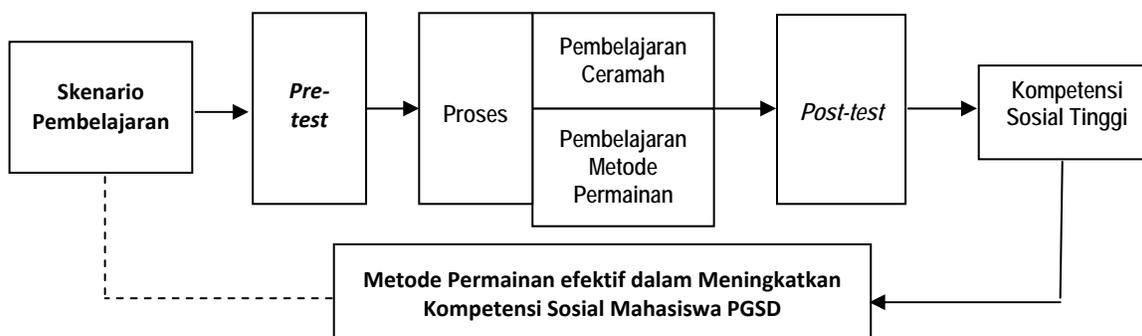
e. Efektivitas Metode Pembelajaran

Efektivitas mengandung makna efektif. Efektivitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat, atau manjur (Kamus Inggris – Indonesia, 2000: 258). Dalam Boni Ponto (2003: 10), efektivitas merupakan usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan atau target maksimal dari program dan rencana kerja yang telah disepakati.

B. Kerangka Pikir

Selanjutnya, kriteria keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kompetensi sosial pada mahasiswa, mengacu pada kriteria keefektifan Mulyasa (2007: 256-257) yaitu berdasarkan kualitas pembentukan kompetensi dari segi hasil. Proses pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Metode permainan dapat dikatakan efektif bila setidaknya 75% dari mahasiswa mengalami perubahan kompetensi sosial buruk (kategori sangat rendah dan rendah) menjadi baik (kategori tinggi dan sangat tinggi). Telah dijelaskan pada uraian aspek-aspek kompetensi sosial pada sub-bab sebelumnya, pengukuran keefektifan tersebut ditinjau dari aspek hasil yaitu berupa kemampuan afektif, yang dalam penelitian ini aspek afektif tersebut adalah kompetensi sosial.

Secara sederhana, penelitian disajikan dalam langkah-langkah penelitian sebagaimana terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Langkah-langkah Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori, kajian penelitian yang relevan, dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.
2. Metode permainan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dari kompetensi sosial buruk (kategori sangat rendah dan rendah) menjadi baik (kategori tinggi dan sangat tinggi).

III. Metode Penelitian

Berdasarkan hipotesis penelitian yang dirumuskan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan dalam suasana kelas normal di Prodi PGSD FIP UNY tanpa mengubah komposisi kelas yang sudah ada, sehingga penelitian ini merupakan eksperimen semu atau kuasi eksperimen (*quasi experiment*) (Ary, Jacobs, & Razavieh, 1982: 368). Pada desain ini digunakan dua sampel kelas, satu sampel untuk kelompok eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan metode permainan, dan satu kelas untuk kelompok kontrol yaitu kelas yang diberi perlakuan metode ceramah.

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran terhadap kompetensi sosial maka variabel lain yang diduga turut berpengaruh perlu dikendalikan. Dalam hal ini untuk melihat keefektifan metode permainan dalam meningkatkan kompetensi sosial maka variabel sertaan yang harus dikendalikan adalah motivasi belajar IPS, sehingga desain yang digunakan adalah kuasi eksperimen yang dapat diilustrasikan dalam gambar berikut ini.

Kelompok	Pre-test	Variabel Bebas	Post-test	Peningkatan
E	T ₁	X	T ₂	Y
K	T ₃	X''	T ₄	Y''

Gambar 2
Diagram Model Desain Penelitian

Keterangan :

- ☐ Kelompok
 - E = Kelompok Eksperimen
 - K = Kelompok Kontrol
- ☐ Variabel Bebas (Variabel Perlakuan)
 - X = Pembelajaran IPS dengan metode permainan
 - X' = Pembelajaran IPS dengan metode ceramah
- ☐ Test
 - T₁ dan T₃ = kompetensi sosial mahasiswa PGSD sebelum ada perlakuan metode permainan
 - T₂ = kompetensi sosial mahasiswa PGSD setelah ada perlakuan metode permainan
 - T₄ = kompetensi sosial mahasiswa PGSD setelah ada perlakuan metode ceramah
- ☐ Peningkatan
 - Y = selisih T₂ dan T₁
 - Y' = selisih T₄ dan T₃

Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas PGSD FIP UNY semester IV. Pemilihan kelas semester IV didasarkan atas pertimbangan bahwa pada semester II sebelumnya, mahasiswa telah memperoleh pengalaman belajar IPS (mata kuliah Pendidikan IPS). Pengalaman tersebut menjadi landasan dalam memperoleh motivasi belajar IPS. PGSD FIP UNY memiliki kelas paralel yang terbagi pada tiga unit lokasi yaitu Kampus II di Jalan Kenari 50 Yogyakarta, Kampus III di Jalan Bantul Yogyakarta dan Kampus Wates di Wates DIY. Kelas yang digunakan terdiri atas kelas S7B yang berada di Kampus II (Kota Yogyakarta) sebagai kelas eksperimen dan kelas S7J yang berada di Kampus Wates (Wates) sebagai kelas kontrol. Jumlah mahasiswa di kelas S7B yaitu 37 orang, sedangkan pada kelas S7J berjumlah 32 orang. Waktu penelitian dilaksanakan selama 5 bulan yaitu mulai pertengahan bulan Februari sampai dengan pertengahan bulan Juli 2009. Pada penelitian ini populasi penelitian yaitu para mahasiswa PGSD FIP UNY semester IV. Pemilihan sampel dilakukan secara acak berdasarkan kriteria pada kelas semester IV (*purposive random sampling*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa skor kompetensi sosial dan motivasi belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, catatan lapangan (*field notes*), dan wawancara (*interview*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kompetensi sosial yang mengungkap kompetensi sosial mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran IPS. Instrumen lainnya adalah tes motivasi belajar yang mengungkap motivasi belajar mahasiswa terhadap pembelajaran IPS.

Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan penelitian ini juga memasukkan variabel sertaan, maka data dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik, dengan teknik Uji-t antar kelompok (*independent t test*) dan anakova. Penggunaan t-tes dan anakova ini harus memenuhi prasyarat distribusi normal dan variansi antar kelompok homogen. Analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama adalah pengujian prasyarat analisis berupa menguji normalitas, homogenitas variansi, dan linearitas. Tahap kedua adalah analisis lanjut dengan analisis anakova satu jalur.

Setelah data terbukti memenuhi prasyarat distribusi normal dan variansi antar kelompok homogen, maka tahap analisis data selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dalam dua tahap sebagai berikut.

1. Analisis Data Peningkatan (*Pre-test* ke *Post-test*)

Peningkatan didapat dari hasil analisis Uji-t antar kelompok dengan menggunakan *gain* atau *delta score* hasil *pre-test* dan *post-test*. Data peningkatan juga diuji dengan analisis interaksi yang bertujuan untuk mengetahui interaksi kompetensi sosial mahasiswa pada setiap kategorinya akibat perlakuan metode permainan.

2. Analisis Kovariansi

Dalam penelitian ini, anakova yang digunakan adalah anakova satu jalur menggunakan bantuan software komputer SPSS 2005-BL. Analisis melibatkan variabel bebas, variabel sertain, dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas adalah penggunaan metode permainan, sebagai variabel sertain adalah motivasi belajar IPS dan kompetensi sosial mahasiswa sebelum perlakuan, dan sebagai variabel terikat adalah kompetensi sosial mahasiswa sesudah perlakuan. Variabel sertain ini dilibatkan diduga turut serta mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data untuk membandingkan keefektifan metode permainan dengan metode ceramah dan untuk mengetahui keefektifan metode permainan pada penelitian ini dikumpulkan dengan instrumen tes. Data terdiri dari tes kompetensi sosial dan tes motivasi belajar IPS. Data kompetensi sosial diambil dua kali (*pre-test* dan *post-test*), sedangkan data motivasi belajar IPS diambil sekali. Data-data tersebut mencakup skor *pre-test* (T_1 dan T_3) dan *post-test* (T_2 dan T_4), skor motivasi belajar IPS (X_s), dan peningkatan dari *pre-test* dan *post-test* (*gain* Y_2 dan Y_1). Data kompetensi sosial terdiri dari empat aspek yaitu (a) Pengetahuan Sosial, (b) Kepercayaan Diri, (c) Empati, dan (d) Sensitivitas Sosial.

Hipotesis yang akan diuji pada bagian ini adalah: (1) mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah; dan (2) metode permainan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa dari kompetensi sosial buruk (sangat rendah dan rendah) menjadi baik (tinggi dan sangat tinggi). Hipotesis tersebut adalah hipotesis asli atau hipotesis alternatif (H_a); guna pengujian hipotesis, hipotesis tersebut diubah menjadi *null hypothesis* atau hipotesis nihil (H_o), menjadi: (1) mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang tidak lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah; dan (2) metode permainan pada pembelajaran IPS tidak dapat untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa dari kompetensi sosial buruk (sangat rendah dan rendah) menjadi baik (tinggi dan sangat tinggi). Pengujian hipotesis tersebut digunakan analisis bivariat. Analisis bivariat pada penelitian ini digunakan uji t antar kelompok (*independent t-test*).

Hasil analisis data dengan bantuan *software* komputer, secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Rangkuman Hasil Analisis Uji-t Antar Kelompok
Data-data Peningkatan (*Gain/Delta Score*)

Sumber Data:	<i>Mean ± SD</i>		t_{hitung}	p	Keterangan
	Eksperimen	Kontrol			
Kompetensi Sosial	67,39 ± 16,49	33,50 ± 16,35	8,547	0,000	Signifikan
Faktor 1: Pengetahuan sosial	72,48 ± 25,14	29,78 ± 21,74	7,487	0,003	Signifikan
Faktor 2: Kepercayaan Diri	57,20 ± 25,67	36,74 ± 30,16	3,045	0,000	Signifikan
Faktor 3: Empati	75,22 ± 32,49	34,00 ± 25,59	5,788	0,000	Signifikan
Faktor 4: Sensitivitas Sosial	76,98 ± 35,60	39,22 ± 23,81	5,094	0,000	Signifikan

Sumber: Analisis Data

Dari hasil analisis seperti terlihat pada tabel tersebut di atas, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Ada perbedaan yang signifikan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 8,547$ dengan $p = 0,000$; ternyata $p < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari rerata peningkatan pada kelompok eksperimen = 67,39% lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol = 33,50%; dengan demikian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.
- 2) Ada perbedaan yang signifikan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD faktor pengetahuan sosial antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 7,487$ dengan $p = 0,000$; ternyata $p < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari rerata peningkatan pada kelompok eksperimen = 72,48% lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol = 29,78%; dengan demikian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial faktor pengetahuan sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.
- 3) Ada perbedaan yang signifikan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD faktor kepercayaan diri antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 3,045$ dengan $p = 0,003$; ternyata $p < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari rerata peningkatan pada kelompok eksperimen = 57,20% lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol = 36,74%; dengan demikian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial faktor kepercayaan diri yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.
- 4) Ada perbedaan yang signifikan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD faktor empati antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan

dengan $t_{hitung} = 5,788$ dengan $p = 0,000$; ternyata $p < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari rerata peningkatan pada kelompok eksperimen = 72,22% lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol = 34,00%; dengan demikian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial faktor empati yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.

- 5) Ada perbedaan yang signifikan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD faktor sensitivitas sosial antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 5,094$ dengan $p = 0,000$; ternyata $p < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan. Dilihat dari rerata peningkatan pada kelompok eksperimen = 76,98% lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol = 39,21%; dengan demikian mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial faktor sensitivitas sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah.

Dari hasil analisis pada data peningkatan ini terbukti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan 1) mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang tidak lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah; dan (2) metode permainan pada pembelajaran IPS tidak dapat untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa dari kompetensi sosial buruk (sangat rendah dan rendah) menjadi baik (tinggi dan sangat tinggi); ditolak. Sementara itu hipotesis asli atau alternatif yang menyatakan (1) mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah; dan (2) metode permainan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa dari kompetensi sosial buruk (sangat rendah dan rendah) menjadi baik (tinggi dan sangat tinggi); diterima dan terbukti kebenarannya.

Hasil analisis data untuk perubahan peningkatan kompetensi sosial mahasiswa dengan bantuan software komputer, secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Perubahan Kompetensi Sosial Mahasiswa PGSD

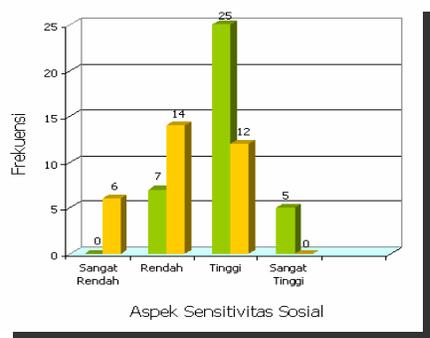
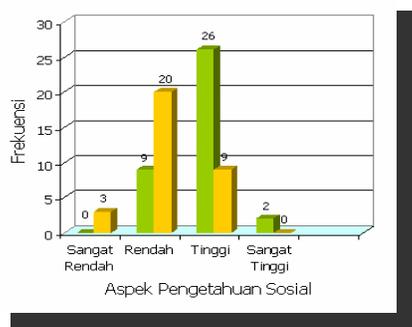
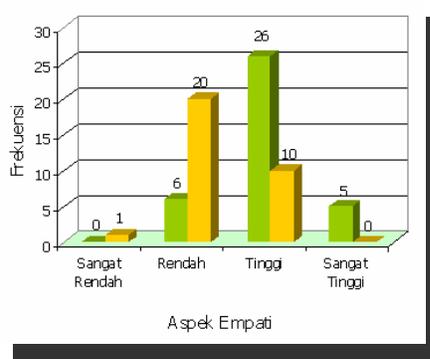
Kompetensi Sosial Mahasiswa PGSD	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	f	%	f	%
Pre-test				
• Kategori buruk				
Sangat rendah	19	51,35	13	40,62
Rendah	18	48,65	19	59,58
Jumlah	37	100,00	32	100,00
• Kategori baik				
Tinggi	0	0,00	0	0,00
Sangat tinggi	0	0,00	0	0,00
Jumlah	0	0,00	0	0,00
Jumlah keseluruhan	37	100,00	32	100,00

pada pre-test				
Post-test				
• Kategori buruk				
Sangat rendah	0	0,00	0	0,00
Rendah	4	10,81	21	65,62
Jumlah	4	10,81	21	65,62
• Kategori baik				
Tinggi	27	73,00	11	34,38
Sangat tinggi	6	16,19	0	0,00
Jumlah	33	89,19	11	34,38
Jumlah keseluruhan pada post-test	37	100,00	32	100,00

Sumber: Analisis Data

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen, mahasiswa yang mengalami perubahan kompetensi sosial dari buruk (sangat rendah dan rendah) menjadi baik (tinggi dan sangat tinggi) sebanyak 33 mahasiswa, yaitu pada kategori tinggi adalah 27 mahasiswa dan pada kategori sangat tinggi ada 6 mahasiswa. Sedangkan pada kelas kontrol hanya ada 11 mahasiswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan kriteria keefektifan metode permainan untuk meningkatkan kompetensi sosial pada mahasiswa yang mengacu pada kriteria keefektifan Mulyasa (2007: 256-257) yaitu proses pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%), maka proses pembentukan kompetensi pada kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa yang mengalami perubahan perilaku yang baik pada diri peserta didik seluruhnya sebesar 89,19% (33 mahasiswa dari total 37 mahasiswa). Sedangkan pada kelas kontrol hanya 34,37% (11 mahasiswa dari total 32 mahasiswa).

Peningkatan kompetensi sosial mahasiswa PGSD pada masing-masing aspeknya tergambar dalam histogram berikut ini :



V. Kesimpulan dan Saran

a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode permainan dalam pembelajaran IPS lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD ($t = 8,547$ dan $p = 0,000$) karena mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode permainan memperoleh rerata peningkatan kompetensi sosial yang lebih tinggi secara signifikan (67,39%) dibanding dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah (33,50%).
2. Menurut kriteria keefektifan berdasarkan kualitas pembentukan kompetensi dari segi hasil, metode permainan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa karena sebesar 89,19% mahasiswa mengalami perubahan perubahan kompetensi sosialnya dari buruk (kategori sangat rendah hingga rendah) menjadi baik (kategori tinggi hingga sangat tinggi).

b. Saran

Berdasarkan simpulan sebagaimana dikemukakan di atas, berikut dikemukakan beberapa saran, antara lain:

- a. Metode permainan dalam penelitian ini terbukti berfungsi untuk meningkatkan kompetensi sosial mahasiswa PGSD FIP UNY. Oleh karena itu pada penelitian yang akan datang, metode permainan perlu diujicobakan untuk kegiatan lain selain menguji peningkatan kompetensi sosial mahasiswa. Temuan penelitian ini akan memperkaya landasan bagi rekomendasi penggunaan metode permainan dalam pembelajaran.
- b. Bagi dosen, perlunya mempertimbangkan penggunaan metode permainan dalam pembelajaran sebagai salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, mengingat dari hasil respon mahasiswa memberikan respon yang positif bagi pelaksanaan metode permainan.
- c. Implementasi metode permainan bagi mahasiswa calon guru SD dalam setting pembelajaran IPS di Sekolah Dasar perlu dicobakan sebab metode permainan adalah metode yang menyenangkan sehingga anak-anak SDpun perlu diberikan terutama pada pembelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- Arief Achmad. (2004). *Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar IPS*. Diambil tanggal 24 Juni 2009, dari <http://re-searchengines.com/mangkoes6-04.html>
- Ary, D., Jacobs, L. C, Razavieh, A. (1982). *Pengantar penelitian dalam pendidikan* (terjemahan Arief Furchan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boni Ponto. (2003). *Efektivitas kinerja kepala sekolah lanjutan tingkat pertama negeri Kota Tarakan*. Tarakan.
- Clegg, Jr. A.A. (1991). *Handbook of research on social studies teaching and learning, a project of the national council for the social studies*. New York: Macmillan Publishing Company.

- Davidson, Tish, Welsh A.M.Janet, & Bierman, Karen. (2004). Social competence. *Children's health encyclopedia*. Diambil pada tanggal 1 Januari 2009 dari <http://www.answers.com/topic/social-competence>
- (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen*.
- (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*.
- (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djojo Suradisastra. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Etin Solihatin., Raharjo. (2007). *Cooperative learning, analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang. (2008). *Kompetensi personal dan kompetensi sosial sebagai bagian dari pengembangan profesionalisme guru*. Diambil tanggal 1 Januari 2009 dari <http://diajengendang.wordpress.com/2008/09/10/kompetensi-personal-dan-kompetensi-sosial-sebagai-bagian-dari-pengembangan-profesionalisme-guru/>
- Jarolimek, J. (1986). *Social studies in elementary education*. New York: Macmillan.
- Jordan, Elizabeth A., & Porath, Marrison J. (2006). *Educational psychology 'a problem based approach'*. USA: Pearson Education.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mohammad Amien. (1995). *Proses belajar mengajar di perguruan tinggi*. Yogyakarta: IKIP.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Reese, Curt, & Wells, Terri. (2007). Teaching academic discussion skills with a card game. *Simulation and gaming*, 38, 546-555.
- Sukwardjono. (1997). *Kartografi dasar*. Yogyakarta: Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada.
- Muhammad Surya. (2003). *Psikologi pembelajaran dan pengajaran*. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organization. (2008). *The Emotional Competence Framework*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2008 dari www.eiconsortium.org
- Udin S. Winataputra. (2006). *Materi dan pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- _____. (2005). *Profil fakultas ilmu pendidikan UNY*. Yogyakarta: FIP UNY.