

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME EDUCATIVE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 175 JAKARTA**



Yuli Nurfitria

4915116865

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar sarjana (S.Pd)**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2015

ABSTRAK

Yuli Nurfitria, Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Educative* terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta Selatan, Tahun Pelajaran 2014/2015. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 175 Jakarta Selatan semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII-I sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII-II sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experiment* dengan teknik pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak (random). Teknik analisis statistik kuantitatif yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

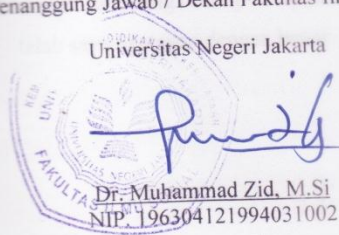
Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol (kelas eksperimen 82,61 dan kelas kontrol 68,66). Dari perhitungan menggunakan uji t diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,69 > 1,67$. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta dapat dikatakan baik. Hal ini dapat terlihat bahwa dalam metode pembelajaran *game educative* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar, ini dapat terlihat dari banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran setelah diberikan perlakuan (menggunakan metode pembelajaran *game educative*).

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Game Educative, Hasil Belajar

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



Dr. Muhammad Zid, M.Si
NIP. 196304121994031002

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si NIP. 197307281998031002 (Ketua)		28-07-2015
2.	Martini, SH.,MH NIP. 197103031998032001 (Sekretaris)		09-07-2015
3.	Drs. Muhammad Muchtar, M.Si NIP. 195403151987031002 (Dosen Pembimbing I)		29-07-2015
4.	Dr. Desy Safitri, M.Si NIP. 196912042008012016 (Dosen Pembimbing II)		23-07-2015
5.	Dr. Budiawan, M.Si NIP. 196710211994031002 (Penguji Ahli)		09-07-2015

Tanggal Lulus: 30 Juni 2015

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan
semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Yuli Nurfitria
No. Registrasi : 4915116865
Tanda Tangan :
Tanggal : 05 Juni 2015

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta (UNJ), saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuli Nurfitria
No. Registrasi : 4915116865
Program Studi : Pendidikan IPS
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/ Fakultas Ilmu Sosial (FIS)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta (UNJ) **Hak Bebas Royalti Non Ekklusif** (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME EDUCATIVE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 175 JAKARTA**

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Ekklusif ini Universitas Negeri Jakarta (UNJ) berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasi skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Jakarta

Pada Tanggal : Juni 2015

Yang Menyatakan

YULI NURFITRIA

NIM : 491511686

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)

Success is the best revenge

Sukses merupakan balas dendam terbaik

Persembahan:

Aku persembahkan skripsi ini untuk ayah ku Ahmad dan Ibu ku Aminah Cendrawati Saari Putri yang selama ini telah memberikan kasih sayang dan semangat, untuk abang ku Akbari yang telah memberikan saran serta Adik ku Upi Nur'Aini untuk keberhasilanku sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Untuk keluarga besarku, sahabatku terimakasih untuk doa dan motivasi kalian

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan kasih sayang-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Educative* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta ”**.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir perkuliahan. Besar harapan saya menjadikan skripsi ini menjadi bahan referensi untuk menambah pengetahuan kita dalam pada proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Muhammad Muchtar, M.Si selaku Kepala Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan selaku dosen pembimbing I yang bersedia memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti, serta memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Desy Safitri selaku Dosen Pembimbing II sudah banyak meluangkan waktu, tenaga dan memberi banyak masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai
3. Bapak/Ibu dosen Jurusan Pendidikan IPS yang telah memberikan insprasi dan dorongan untuk menjadi lebih baik.
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 175 Jakarta, Ibu Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si (masa jabatan September 2014 sampai dengan Maret 2015), Drs. Agus Isnadi, M.Pd (masa jabatan Maret sampai dengan sekarang) yang sudah berkenan menerima penulis untuk melakukan kegiatan penelitian.

5. Ibu Hj. Supatmi, M.Pd yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam kegiatan penelitian serta para guru, staff dan siswa di SMP Negeri 175 Jakarta yang sudah mendukung dan telah bekerja sama dengan penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini
6. Kedua Orang tua, abang dan adik atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta doa yang selalu menyertai penulis
7. Sahabat yang telah menemani saat suka maupun duka dan memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini yaitu Caca, Irma, Denis, Uma, Obi, Itsna, Lia, Qori, Aida, Nia, Shinta, Mira, Dimas, Mukhrim dan Rizki
8. Teman-teman prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) angkatan 2011 yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, dukungan dan masukan yang berguna untuk skripsi ini

Maka, penulis mengharapkan pada setiap pihak agar bersedia memberikan kritik maupun saran guna menambah referensi pengetahuan saya untuk terus belajar dengan ikhlas dan berproses untuk selalu menjadi pembelajar sejati. Akhir kata, penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. AMIN...

Jakarta, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Kegunaan Penelitian	6

BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori	
1. Pengertian hasil belajar	8
a. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
2. Pengertian Pembelajaran	16
3. Pengertian IPS	18
a. Karakteristik pembelajaran IPS	21
b. Tujuan IPS	23

4. Model Pembelajaran	24
5. Metode Pembelajaran	29
6. Permainan Edukatif (<i>Game Edukatif</i>)	30
a. Pengertian <i>game edukatif</i>	30
b. Pentingnya <i>game</i>	31
c. Tujuan <i>game edukatif</i>	32
d. Fungsi dan Peran <i>game edukatif</i>	37
e. Macam-macam <i>game edukatif</i>	39
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	45
D. Pengajuan Hipotesis	47

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	49
C. Metode dan Desain Penelitian	
1. Metode Penelitian	50
2. Desain Penelitian	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian	
1. Populasi	54
2. Sampel	55
E. Instrumen Penelitian	
1. Variabel Penelitian	56
a. Variabel Bebas	56
b. Variabel Terikat	56
2. Uji Coba Instrumen	57
a. Uji Validitas Instrumen	59
b. Uji Reliabilitas	59
c. Tingkat Kesukaran Soal	60
d. Uji Daya Pembeda Soal	61
F. Prosedur Penelitian	63

1. Pendahuluan	63
2. Pelaksanaan	63
3. Akhir.....	64
G. Teknik Pengumpulan Data	65
H. Teknik Analisis Data Statistik	66
1. Uji Normalitas	66
2. Uji Homogenitas.....	67
3. Hipotesis Statistika	68
4. Uji-t.....	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DENGAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	71
B. Deskripsi Hasil Penelitian	74
1. Data Hasil Belajar IPS (<i>pretest</i>) di kelas eksperimen	78
2. Data Hasil Belajar IPS (<i>pretest</i>) di kelas kontrol	81
3. Data Hasil Belajar IPS (<i>posttest</i>) di kelas eksperimen	84
4. Data Hasil Belajar IPS (<i>posttest</i>) di kelas kontrol	87
5. Pengaruh Hasil Belajar IPS <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> antara kelas eksperimen dan kelas kontrol	90
C. Uji Persyaratan Analisis	
1. Uji Normalitas	93
2. Uji Homogenitas.....	94
D. Pengajuan Hipotesis Penelitian	96
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
F. Keterbatasan Penelitian.....	116

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	118
B. Implikasi	119
C. Saran	120
Daftar Pustaka.....	121

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, setiap manusia membutuhkan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 dapat disimpulkan pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Ada beberapa komponen yang mendukung terciptanya suatu proses pembelajaran yang baik. Adapun komponen yang mendukung terciptanya suatu proses pembelajaran yang baik yaitu melalui model dan metode pembelajaran.

Siswa dapat aktif didalam proses pembelajaran dengan cara guru menggunakan model dan metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan pengalaman

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran :Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group,2008) hlm.2

saat PKM (Program Keterampilan Mengajar) di SMP Negeri 118 Jakarta Pusat terdapat guru-guru IPS di sekolah tersebut yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda seperti Ibu S dan Ibu A yang berlatar belakang pendidikan lulusan Sejarah, selain itu Ibu H yang berlatar belakang Pendidikan Ekonomi namun dilapangan mengajarkan IPS.²

Adapun pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan.

Perbedaan latar belakang menyebabkan banyak siswa yang tidak memahami dengan materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan guru-guru tersebut hanya menyampaikan materi yang dikuasainya. Selain itu banyak guru IPS yang masih mengandalkan proses pembelajaran secara ceramah yang mengakibatkan peserta didik pasif didalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ceramah yang banyak dilakukan guru di sekolah terutama pada mata pelajaran IPS menyebabkan banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi guru untuk menyampaikan materi di dalam kelas serta kurangnya

² Pengamatan guru IPS dalam Program Keterampilan Mengajar di SMPN 118 Jakarta Pusat pada bulan Juli sampai bulan November 2014

keterampilan mengajar yang membuat siswa bosan. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS diidentikan sebagai mata pelajaran menghafal.

Proses pembelajaran IPS yang diberikan secara terpadu akan mengakibatkan siswa lebih mudah untuk memahami materi IPS. Apalagi jika siswa dapat melihat langsung apa yang terjadi di sekitar lingkungan bukan hanya membayangkan apa yang terjadi di sekitar lingkungan. Akan tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak guru IPS yang masih mengandalkan proses pembelajaran berupa ceramah. Banyak faktor yang menyebabkan guru IPS menggunakan proses pembelajaran secara ceramah, salah satunya adalah kepraktisan dalam mengajar. Hal ini dikarenakan guru hanya menyampaikan materi didepan kelas dan peserta didik hanya bersikap pasif untuk mendengarkannya ini yang mengakibatkan siswa merasa bosan terhadap pelajaran IPS.

Kesulitan dalam mempelajari materi IPS juga dialami oleh siswa di SMP Negeri 175 Jakarta, banyak siswa yang merasa bosan pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan model dan metode pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi seperti dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan presentasi. Adapun pengertian dari model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses pembelajaran agar mencapai perubahan yang spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan sedangkan metode pembelajaran adalah prosedur atau cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan. Banyak

siswa SMP Negeri 175 Jakarta yang kesulitan memahami materi IPS ini disebabkan oleh materi IPS yang banyak, kurang minatnya siswa dalam mempelajari IPS disebabkan oleh buku IPS yang terlalu tebal yang menyebabkan siswa malas untuk membacanya, model dan metode yang digunakan guru IPS tidak bervariasi yang mengakibatkan siswa bosan dan mengantuk dalam pembelajaran. Selain itu kurangnya minat siswa kepada mata pelajaran IPS hal ini dikarenakan buku IPS yang terlalu tebal yang menyebabkan siswa malas untuk membacanya. Ini yang menyebabkan nilai hasil belajar IPS di SMP Negeri 175 Jakarta masih relatif rendah. Adapun KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 adalah 72.

Adapun cara untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Pada metode pembelajaran *game educative* diharapkan siswa di SMP Negeri 175 Jakarta dapat aktif didalam mata pelajaran IPS. Dengan berperan aktifnya siswa didalam metode pembelajaran *game educative* pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran diharapkan metode pembelajaran *game educative* dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah bervariasi di SMP Negeri 175 Jakarta.

Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan melakukan perbaikan pembelajaran IPS melalui pengaruh metode pembelajaran *game educative* pada mata pelajaran IPS. Dalam melakukan penelitian ini peneliti

memilih judul “pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta sebagai berikut :

1. Mengapa siswa-siswi SMP Negeri 175 Jakarta kurang menyukai mata pelajaran IPS ?
2. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta ?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *game educative* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta dalam mencapai tujuan belajar ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dengan yang menggunakan metode ceramah bervariasi ?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat berjalan efektif dan efisien maka peneliti akan membatasi masalah yaitu pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah penelitian maka peneliti merumuskan masalah peneliti yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Kegunaan hasil penelitian secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan ataupun kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran seperti pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru :

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru dalam memperoleh pengalaman baru untuk menggunakan metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS

b. Bagi Siswa :

Meningkatkan hasil belajar pada siswa-siswi SMP pada mata pelajaran IPS melalui pengaruh metode pembelajaran *game educative*

dengan mengembangkan pengetahuan yang pada diri siswa untuk bersikap aktif dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah, khususnya kepala sekolah yang dapat ditindaklanjuti dan diinformasikan kepada *staf edukatif* untuk mengembangkan metode pembelajaran *game educative* untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga mutu sekolah meningkat

BAB II

DESKRIPSI TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN

HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan guru setelah melakukan proses pembelajaran adalah melakukan penilaian hasil belajar. Menurut Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik³.

Menurut Jihad hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁴ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Soedijarto hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program kegiatan belajar

³ Nana Sudjana dalam buku Kunandar, *Penilaian Autentik* (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013), 2013, Jakarta : PT Raja grafindo persada, hlm. 10

⁴ Asep Jihad, *Evaluasi pembelajaran*, (Yogyakarta: Agustus 2008), hlm. 14

mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.⁵ Gagne menambahkan bahwa hasil belajar adalah berbagai jenis kemampuan yang diperoleh dari belajar.⁶ Ada 5 jenis kemampuan hasil belajar, yaitu : (a) keterampilan intelektual, (b) informasi verbal, (c) strategi kognitif, (d) keterampilan motorik, dan (e) sikap.

Pengertian hasil belajar berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jihad menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru yang dikategorikan dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.⁷

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah.

⁵ Soedjiarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka 2003), hlm. 22

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 47

⁷ Asep, *Opcit*, hlm. 16

Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesa (C5) dan evaluasi (C6). Adapun Anderson mengoreksi taksonomi bloom menjadi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5) dan menciptakan (C6).

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh *Krathwohl* yang membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkhis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.⁸

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarkhi hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam :gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perceptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan dan komunikasi tanpa kata. Namun taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson yang mengklasifikasikan hasil belajar

⁸ Asep, Ibid, hlm. 51

psikomotorik menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Menurut Suryabrata yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif) sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental (misalnya guru, kurikulum dan model pembelajaran).

Melihat faktor-faktor tersebut, guru dapat melihat perubahan perilaku hasil belajar. Secara singkat, perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) bersifat kontinu dan fungsional , (2) bersifat aktif dan positif, (3) perubahan hasil belajar disadari, dan (4) perubahan hasil belajar bertujuan dan terarah.⁹

Teori Piaget menyatakan bahwa anak dalam usia 11 tahun dan terus berlanjut sampai dewasa memiliki karakteristik untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang

⁹ Cece Rakhmat, Silabus Universitas Pendidikan Indonesia, (Bandung: FIP UPI, 2007), hlm.2

tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, remaja telah memiliki kemampuan untuk berpikir sistematis, yaitu bisa memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan suatu persoalan. Dalam hal ini, peran seorang pendidik sangatlah penting.

Dalam hasil belajar diperlukan penilaian untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar itu sesuatu yang sangat penting. Dengan penilaian pengajar bisa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilakukan.

Pendekatan, model, strategi, metode pembelajaran dan hal lain yang dilakukan dalam proses belajar mengajar itu tepat dan efektif atau sebaliknya bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik dalam ulangan harian atau formatif masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan pengajar gagal. Dan jika hasil peserta didik diatas KKM maka bisa dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan pengajar berhasil.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat juga dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Jika hasil belajar (nilai) yang diperoleh peserta didik melampaui KKM berarti peserta didik tersebut telah tuntas dalam menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Begitu juga sebaliknya, jika hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih belum tuntas harus mengikuti program remedial sampai melampaui KKM yang telah ditentukan.

Penilaian hasil belajar yang fungsional seperti diatas harus memenuhi syarat-syarat tertentu antara lain instrument atau alat ukur yang digunakan harus valid dan reliable. Artinya dari segi penyusunan telah memenuhi kaidah-kaidah penulisan soal baik dari aspek konstruksi, substansi maupun materi.¹⁰

Dalam pelaksanaannya, hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila dalam pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar sebagai berikut : (1) prinsip keseluruhan atau prinsip menyeluruh juga dikenal dengan istilah prinsip komprehensif dimaksud disini bahwa evaluasi tersebut dilaksanakan secara bulat, utuh atau menyeluruh; (2) prinsip berkesinambungan juga dikenal dengan istilah kontinuitas (*continuity*), bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan saling sambung menyambung dari waktu ke waktu, (3) prinsip objektivitas (*objectivity*) mengandung makna bahwa evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai

¹⁰ Udin Saripudin Wiranataputra, *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta, 1989, hlm. 11

evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif. Sehubungan dengan itu, dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar seorang guru harus senantiasa berpikir dan bertindak secara wajar menurut keadaan yang senyatanya tidak dicampuri oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subjektif. Prinsip ketiga ini sangat penting, sebab apabila dalam melakukan evaluasi unsur-unsur subjektif menyelip masuk ke dalamnya akan dapat menodai kemurnian pekerjaan evaluasi itu sendiri.

Mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dilakukan penilaian. Penilaian dapat diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, misalnya setelah satu semester. Di antara berbagai hasil belajar, hasil belajar kognitif yang paling banyak dinilai oleh para pengajar di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai bahan pelajaran. Alat yang biasanya digunakan untuk menilai hasil belajar dalam aspek kognitif adalah tes. Hal ini disebabkan karena tes lebih mudah dibuat dan lebih praktis pemakaiannya dibandingkan alat non tes.

Tes merupakan alat yang biasanya digunakan dalam penilaian. Dengan instrumen penilaian yang validitas dan realibilitas akan menghasilkan informasi tingkat penguasaan kompetensi peserta didik yang akurat dan terpercaya. Begitu juga sebaliknya, jika instrumen yang digunakan disusun tidak sesuai dengan kaidah penulisan instrumen maka data yang diperoleh subjektif dan tidak bisa dipergunakan sebagai informasi yang berarti.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Secara konseptual hasil belajar adalah angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Sedangkan secara operasional hasil belajar adalah skor yang diperoleh dari instrumen penelitian dengan skor satu untuk jawaban yang benar dan skor nol untuk jawaban yang salah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes soal dalam bentuk Pilihan Ganda (PG) yang meliputi bidang kognitif.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Trianto, pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.¹¹

Pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu¹²

Pengertian lain dari pembelajaran adalah suatu sistem interaksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan.¹³ Berdasarkan tiga pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan

¹¹ Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

¹² Moh. Sholeh Hamid, 2011, *Metode Edu Trainment*, DIVA Press : Yogyakarta, hlm. 207

¹³ Lif Khoiru Ahmadi, M.Pd, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 19

kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif) juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik ditunjang fasilitas yang memandai ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Untuk mendukung proses pembelajaran yang baik diperlukan model

dan metode pembelajaran dalam mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar dapat meningkat.

3. Pengertian IPS

Pengertian IPS telah banyak dirumuskan dan dikemukakan oleh para ahli IPS atau *social studies*. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan *social studies*. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan *social studies*. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”.

Pengertian IPS juga dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan IPS di Indonesia. Salah satunya seperti yang dikemukakan S. Nasution. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.¹⁴

Definisi IPS menurut S. Nasution tidak jauh berbeda dengan pendapat Trianto yang mendefinisikan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum dan budaya.¹⁵ Sedangkan menurut Mukminan, IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah

¹⁴ <http://lalabudianti.blogspot.com/2011/12/kajian-ips-pada-tingkat-sekolah-dasar.html> (diakses pada hari minggu tanggal 19 Oktober 2014 pukul 19.47 WIB)

¹⁵Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010) hal.171

mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, politik, antropologi dan sebagainya.¹⁶

Definisi para ahli mengenai IPS, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran lebih bermakna untuk siswa. Dalam penerapan IPS disekolah khususnya pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) bidang kajian IPS yang dipelajari dibatasi hanya pada bidang sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya).¹⁷ IPS atau *studi social* merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan wilayah-wilayah sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan

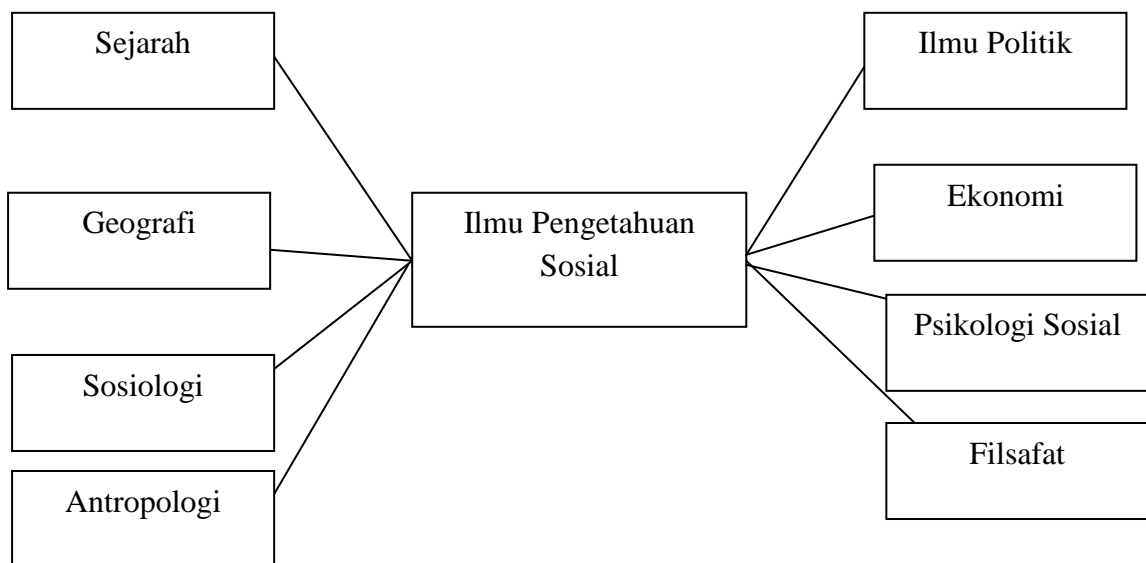
¹⁶ Mukminan, *Pendidikan Ilmu Sosial* (Yogyakarta: UNY, 2000), hlm. 5-6

¹⁷ *Op.Cit*, hlm. 171-172

dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

Ilmu politik dan ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Gambar 2.1 Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial



Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat yang bobot dan keluasannya

disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau peserta didik atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian peserta didik yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

a. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diberi nama “ Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS” yang merupakan unsur dari pendidikan akademik. Tujuan umum mata pelajaran ini ialah “ Mengembangkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa dalam melihat hubungan manusia dan lingkungan hidupnya”.¹⁸

Dengan mengembangkan tujuan tersebut mata pelajaran ini berfungsi membentuk sikap rasional dan tanggung jawab terhadap masalah-masalah yang timbul akibat interaksi antara manusia dan lingkungannya. Untuk itu maka pendekatan pengajaran ini mengkombinasikan pendekatan interaktif sesuai dengan realita kehidupan dan pendekatan struktural yang tertuju pada penguasaan konsep-konsep. Sejalan dengan tujuan, fungsi dan pendekatan tersebut maka yang menjadi objek mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

¹⁸ Udin Saripudin Wiranataputra, *Op.cit* , hlm.38

adalah gejala-gejala sosial yang teramati yang dapat mengungkapkan masalah-masalah sosial.

Pengajaran ilmu sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP) ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Merupakan bidang pengajaran yang menitikberatkan pada pembinaan dan pengembangan dimensi sosial dan intelektual para peserta didik. Dimensi sosial menuntut persepsi dan latihan berperilaku dalam hubungannya dengan orang lain di masyarakat. Dimensi intelektual menuntut latihan stimulasi dan pengolahan informasi melalui proses berpikir analitis baik induktif maupun deduktif mengenai masalah-masalah sosial sehari-hari.
- 2) Bersifat *multi facet* atau bermuka jamak. Sekurang-kurangnya ia merupakan sarana pemahaman konsep-konsep esensial ilmu sosial sebagai wahana analisis atau studi interdisipliner masalah-masalah sosial sebagai stimulasi kognitif baik tumbuhnya pengertian dan sikap sosial dan sebagai sarana untuk berkiprah sosial secara akademis.
- 3) Menuntut pendekatan-pendekatan belajar yang bersifat empiris dan deduktif yang diikat oleh satu tema dan format kurikuler yang kondusif bagi tercapainya pengembangan dimensi sosial

dan intelektual dan terwadahi dan terciptanya suasana pengajaran yang bersifat multi facet.¹⁹

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

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.²⁰ Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat

¹⁹Udin Saripudin Wiranataputra, *Ibid*, hlm.39

²⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 176-177

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral
- 7) Fasilitator didalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersikap menghakimi
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-fuctioning citiens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi
- 9) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pelajaran IPS yang diberikan Disamping itu juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa: penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik, nilai dan menceritakan.

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar

dicapai perubahan spesifik pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan. Pengembangan model-model mengajar tersebut adalah untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal peserta didik dan menciptakan lingkungan yang bervariasi bagi kepentingan belajar siswa-siswa.²¹

Pengertian model pembelajaran lainnya adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.²² Berdasarkan dua pengertian model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas.

Asumsi-asumsi yang mendasari sebuah model pembelajaran

- 1) Mengajar adalah upaya menciptakan lingkungan yang sesuai dimana terdapat berbagai bagian lingkungan mengajar yang memiliki saling ketergantungan
- 2) Terdapat berbagai komponen yang meliputi isi, keterampilan peranan-peranan mengajar, hubungan sosial, bentuk-bentuk kegiatan, saran atau fasilitas fisik dan penggunaannya yang keseluruhannya membentuk sebuah sistem lingkungan yang bagian-bagiannya saling berinteraksi yang mendesak perilaku seluruh partisipan baik guru maupun siswa

²¹ Udin Saripudin Wiranataputra, *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta, 1989, hlm. 100

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 51

- 3) Kombinasi yang berbeda antara bagian-bagian tersebut akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula
- 4) Karena model mengajar menciptakan lingkungan maka model menyediakan spesifikasi yang masih bersifat kasar untuk lingkungan dalam proses pembelajaran di dalam kelas ²³

Di atas telah dikemukakan bahwa model-model mengajar tersebut terbentuk melalui berbagai kombinasi dari bagian-bagian atau komponen yang meliputi :

- 1) Fokus

Fokus merupakan aspek sentral sebuah model. Fokus dari sebuah sistem merujuk pada kerangka acuan yang mendasari pengembangan sebuah model. Tujuan-tujuan pengajaran dan aspek-aspek lingkungan pada dasarnya membentuk fokus dari model. Tujuan apa yang hendak dicapai adalah merupakan bagian dari model pada umumnya

- 2) Sintaks

Sintaks atau tahapan dari model mengandung uraian tentang model dalam tindakan. Sebagai contoh misalnya adalah kegiatan-kegiatan yang disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambangkan lingkungan pendidikan dari

²³ Udin Saripudin Wiranataputra , *Op.Cit*, hlm.100

setiap model. Ini merupakan susunan dari keseluruhan program mengajar.

3) Sistem sosial

Mengajar pada dasarnya adalah menggambarkan hubungan antara guru dengan siswa dalam satu sistem. Oleh sebab itu elemen ketiga dari model mengajar mengarah pada dua bagian yaitu peranan guru dan siswa, khususnya hubungan hirarkis atau hubungan kewenangan serta norma-norma atau perilaku siswa yang dianggap baik. Dengan demikian maka sistem sosial merupakan bagian penting dari setiap model. Mempelajari sesuatu ditentukan oleh jenis hubungan yang tersusun selama proses mengajar. Model-model mengajar itu menjelaskan sistem untuk mengajarkan sikap, keterampilan serta pengertian dan lain-lain.

4) Sistem pendukung

Aspek yang terpenting dan utama dari suatu model adalah elemen pendukung yang tujuannya adalah menyiapkan kemudahan kepada guru dan siswa bagi berhasilnya dengan baik penerapan strategi mengajar.²⁴

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah : (1) rasional teoritis logis yang

²⁴ Udin Saripudin Wiranataputra, *Ibid*, hlm.101

disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.²⁵

Menurut Johnson untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kritis. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan.²⁶ Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

a. Ciri-Ciri Model Mengajar

Pada umumnya model-model mengajar yang baik memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri yang dapat dikenali secara umum sebagai berikut :

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Sebuah model mengajar bukan sekedar merupakan gabungan berbagai fakta yang disusun secara

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 55

²⁶ Johnson dalam Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 55

sembarangan tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu

- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model mengajar menentukan tujuan-tujuan khusus hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa secara rinci dalam bentuk ujuk kerja yang dapat diamati. Apa yang harus dipertunjukkan oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model mengajar.
- 4) Ukuran keberhasilan. Model harus menetapkan kriteria keberhasilan unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model mengajar senantiasa menggambarkan dan menjelaskan hasil-hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya ditunjukkan oleh siswa setelah menempuh dan menyelesaikan

5. Metode Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran seorang guru tidak terlepas dari salah satu komponen pembelajaran yaitu metode atau cara menyampaikan materi supaya anak didik dapat menyerap materi yang telah diajarkan oleh guru. Banyak sekali pengertian tentang metode dari berbagai kalangan diantaranya :

Mulyani dan Johar Permana, metode adalah cara-cara yang ditempuh guru menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar

menyenangkan dan mendukung proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak.²⁷ Sedangkan Syaiful Bahri Djamilah mengemukakan bahwa pengertian dari metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁸

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode merupakan alat motivasi ekstrinsik sebagai pengajaran dan alat untuk mencapai tujuan pengajaran. Untuk itu diperlukan didalam pemilihan dan penentuan metode perlu bertolak dari nilai strategi metode, efektivitas metode dan pentingnya pemilihan dan penentuan hingga faktor-faktor yang mempengaruhi metode pengajaran.

6. Permainan Edukatif (*Game Educative*)

a. Pengertian Permainan Edukatif (*Game Educative*)

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik) kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

²⁷ Mulyani, Johar Permana. *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek PGSD (*Primary School Teacher Development Project*) IBRD: LOAN 3496-Ind 1998/1999. Hlm.134

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bineka Cipta 2003) hlm.53

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.²⁹ Artinya, permainan edukatif (*game educative*) merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif (*game educative*) adalah permainan yang bersifat mendidik.

Dunia anak adalah dunia bermain melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.

b. Pentingnya *Game*

Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Vygotsy menyatakan bahwa bermain mempunyai peranan langsung langsung terhadap perkembangan kondisi anak.³⁰ Selanjutnya, dijelaskan bahwa anak tidak mampu berpikir abstrak karena mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu.

²⁹ Andang Ismail: *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm.112

³⁰ Iva Rika: *Koleksi Games Edukatif didalam dan diluar Sekolah*, (Jogjakarta, flash books, 2012). hlm.12

Akibatnya, anak tidak dapat berpikir. Hal ini berarti dibutuhkan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu kesatuan sehingga memahami suatu objek baik secara konkret maupun abstrak.

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif (*game educative*) adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain (*game educative*) sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan
- 4) Meningkatnya kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional.

c. Tujuan Permainan Edukatif (*Game Educative*)

Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan diperoleh bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak.³¹

³¹ Andang, *Opcit*, hlm. 116

Jika dipandang sebagai kegiatan bermain, permainan tidaklah memiliki tujuan yang tetap sebab tujuan dari permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Sedangkan jika ditinjau sebagai kegiatan yang mendidik, permainan harus dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan perubahan sikap. Dengan permainan edukatif (*game educative*) diharapkan daya pikir, daya cipta, bahasa, keterampilan dan jasmani anak-anak dapat berkembang maksimal.

Jika permainan edukatif (*game educative*) dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan maka secara umum dapat dirumuskan tujuannya diantaranya sebagai berikut :

1) Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*)

Memahami konsep diri dalam hal ini adalah fondasi belajar yang paling utama bagi anak, sebab *self concept* adalah konsep dasar mengenai cara berpikir dan merasakan tentang dirinya. Dengan memahami konsep diri anak akan merasakan perbedaan dirinya dengan yang lain. Anak juga akan mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibandingkan yang lain.

Self concept merupakan faktor kepribadian yang utama sebab dengan memilikinya berarti anak memiliki

kepercayaan yang kuat terhadap dirinya, kemampuan mengukur potensi yang ada didalam dirinya dan anak memiliki cita-cita untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.

2) Untuk mengembangkan kreativitas

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui bermain, anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial.

Melalui kegiatan bermain, daya fikir anak terangsang untuk menstimulasi perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Permainan edukatif (*game educative*) dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan permainan edukatif (*game educative*) dapat dilakukan didalam dan diluar.

3) Untuk mengembangkan komunikasi

Untuk dapat berfikir dan belajar, anak-anak memerlukan kata-kata. Berbicara dengan anak merupakan

sesuatu yang sangat penting karena dengan berbicara maka kontak komunikasi bisa terlaksana.

4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu, anggota tubuh mendapatkan kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah. Kalau anak harus duduk diam berjam-jam lamanya maka anak akan merasa bosan, tidak nyaman dan tertekan.

5) Mengembangkan aspek sosial

Peran permainan edukatif (*game educative*) sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung didalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempai ia hidup. Disisni anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan, kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya

6) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian

Bagi anak, bermain adalah sesuatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (inheren). Dapat dikatakan, tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari, sekaligus untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan rileks.

7) Mengembangkan aspek kognisi

Aspek kognisi dalam tulisan ini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

8) Mengasah ketajaman pengindraan

Pengindraan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek pengindraan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di

lingkungan sekitarnya. Selain itu, agar anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat dan cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelautan, melompat, menendang, melempar serta menangkap bola. Maka ia lebih siap menekuni bidang olahraga tertentu pada usia yang lebih besar. Kalau anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia akan lebih percaya diri dan mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

d. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukatif (*Game Educative*)

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya fikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut :

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak³²

Permainan edukatif juga penting bagi anak-anak disebabkan sebagai berikut :

- 1) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak
- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru
- 4) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak
- 5) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak

³²Andang, *Ibid*, hlm. 138

- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritual anak

e. Macam-Macam Permainan Edukatif (*Game Educative*)

Sebagai seorang guru, mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan hal yang wajib dilakukan. Suatu kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. Salah satunya permainan edukatif (*game educative*). Permainan atau *game*, akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif.

Mel Silberman, dalam bukunya 101 Strategi Pembelajaran Aktif menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran aktif, diantaranya adalah dengan *game*. Dalam penggunaan *game*, Silberman mengungkapkan agar menggunakan latihan lucu atau permainan kuis guna mendapatkan ide-ide, pengetahuan atau keterampilan siswa. Oleh karena itu, gunakan permainan yang membangkitkan energi dan keterlibatan.

Permainan juga sangat berguna untuk membentuk poin-poin dramatis yang jarang siswa lupakan.

Tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau *game educative*. Nilai edukatif itu bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi dan lain sebagainya.³³

Berikut ialah beberapa hal yang dapat menjadi acuan permainan yang digunakan bersifat edukasi atau tidak :

1) Sesuai dengan sasaran

Bila sasaran dari permainan adalah mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa maka permainan tersebut bisa dikategorikan sebagai permainan edukatif (*game educative*).

2) Multifungsi

Jika permainan itu tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif ataupun psikomotorik melainkan penggabungan dari dua atau seluruh ranah tersebut maka permainan tersebut dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif (*game educative*)

³³ Andang, *Ibid*, hlm. 27

3) Sesuai dengan tujuan

Apabila tujuan dari permainan tersebut jelas dan memiliki nilai edukasi. Misalnya, mengembangkan kemampuan *problem solving*, mengklarifikasi nilai, melatih kepemimpinan, ketangkasan, kemampuan berfikir cepat, mengasah berpikir kreatif dan lain sebagainya.

4) Melatih konsep-konsep dasar

Banyak permainan edukatif yang merangsang konsep tentang operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian), memilih strategi, menghargai pendapat serta konsep yang lainnya. Bila permainan itu melatih konsep dasar maka permainan itu dapat disebut permainan edukatif.

5) Merangsang kreativitas

Permainan yang mampu mendorong anak berpikir kreatif bisa dikatakan sebagai permainan edukatif. Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak yang menyakuti fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Secara konseptual metode *game edukatif* adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat

pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Sedangkan secara operasional metode *game edukatif* adalah metode pembelajaran yang dipakai siswa didalam proses pembelajaran dengan melakukan permainan seperti *throw the ball*, kelipatan angka, siapa cepat dia yang dapat, *taking stick, picture and picture*, menjodohkan, tebak gambar, siapakah aku, kotak ajaib, *puzzle, password, scrabble* dan *mix and match*. *Game educative* dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari

B. Penelitian yang Relevan

1. Nina Luthfiah (2012) melakukan penelitian skripsi di MTS Negeri Sleman Kota dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media kartu terhadap penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VII MTS Negeri Sleman Kota”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan sample menggunakan purposive sample. Sampel diperoleh dengan cari mencari kelas yang memiliki nilai rata-rata kurang kemudian kelas tersebut yang dijadikan sample dalam penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi dengan pengolahan data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah treatment dilakukan. Dengan demikian penggunaan media kartu terhadap penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VII MTS Negeri Sleman Kota dapat dikatakan baik.

Skripsi ini menjadi dasar penelitian penulis karena hasil dari penelitian skripsi ini bahwa penggunaan *game educative* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga mendorong penulis untuk menggambarkan pengaruh metode pembelajaran *game edukatif* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

2. Dewi Setianingsih (2012) melakukan penelitian skripsi di SDN Kelurahan Menteng dalam Kecamatan Tebet Jakarta Selatan dengan judul penelitian “Pengaruh media *game* terhadap hasil belajar IPA di kelas III di SDN Kelurahan Menteng dalam Kecamatan Tebet Jakarta Selatan”. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain *one group pretest-posttest* dalam penelitian ini hanya dilakukan kepada suatu kelompok dan tidak menggunakan kelompok lain sebagai pembandingan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan sample menggunakan *purposive sample*. Sampel diperoleh

dengan cari mencari kelas yang memiliki nilai rata-rata kurang kemudian kelas tersebut yang dijadikan sample dalam penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi dengan pengolahan data secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah *pretest* dan *protest one group design* untuk mengetahui pengaruh media *game* terhadap hasil belajar IPA di kelas III di SDN Kelurahan Menteng dalam Kecamatan Tebet Jakarta Selatan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah treatment dilakukan. Dengan demikian media *game* berhasil meningkatkan hasil belajar. Skripsi ini menjadi dasar penelitian penulis karena hasil dari penelitian skripsi ini bahwa media *game* mampu meningkatkan hasil belajar. Sehingga mendorong penulis untuk menggambarkan apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.

3. Dini Putri Haryanto (2010) melakukan penelitian skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Game Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan menciptakan sebuah produk. Adapun produk yang dikembangkan adalah sebuah *game* pembelajaran matematika dengan petualangan bilangan romawi. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan prosedur pengembangan yang didalamnya terdapat analisis, desain, pengembangan, evaluasi dan implementasi.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan pada hasil belajar dengan pengembangan media *game* pembelajaran untuk mata pelajaran matematika kelas 4 Sekolah Dasar. Skripsi ini menjadi dasar penelitian penulis karena hasil dari penelitian skripsi ini adalah bawa media *game* pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga mendorong penulis untuk mengambarkan apakah ada pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.

C. Kerangka Berpikir

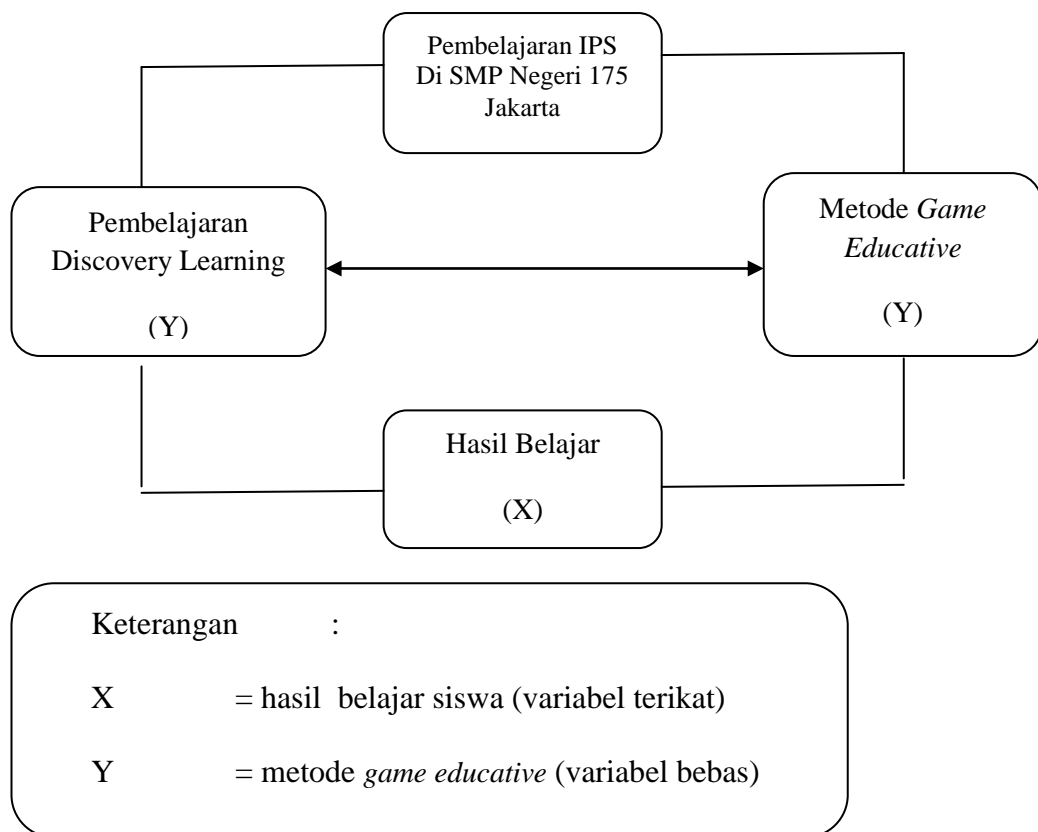
Dalam proses pembelajaran IPS didalam kelas pada siswa SMP perlu ditingkatkan dalam proses pembelajarannya terutama dari segi kualitas karena kualitas pengajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS didalam kelas pada SMP yaitu guru dalam menggunakan model dan metode pembelajaran harus tepat, model dan metode pembelajaran dalam mata pelajaran IPS baiknya tidak monoton dan tidak membosankan, agar siswa mampu dan dapat memahami dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru.

Penggunaan metode pembelajaran *game educative* sebagai variabel bebas yang diharapkan mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa

(variabel terikat) dalam proses belajar siswa. Dalam menggunakan metode pembelajaran *game educative* juga menggunakan model *discovery learning*. Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Model *discovery learning* (belajar dengan penemuan) akan dilakukan secara terbimbing dalam pengertian guru akan memberikan petunjuk-petunjuk awal yang akan digunakan siswa untuk menemukan konsep dari pokok bahasan.

Sedangkan Permainan edukatif (*game educative*) juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Berdasarkan pengertian diatas metode pembelajaran *game educative* ini lebih menekankan kepada pengetahuan yang dimiliki siswa, dimana siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran melalui *game educative* yang diberikan oleh guru. Penggunaan *game educative* bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.



D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan atau pendapat yang sifatnya sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Dalam penelitian ini, penulis mengemukakan hipotesis yaitu adanya pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah agar guru dapat mengetahui model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga guru tidak hanya menggunakan model dan metode pembelajaran yang itu-itu saja seperti ceramah dan tanya jawab yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama yaitu di SMP Negeri 175 Jakarta Selatan. Tepatnya di Jalan Jati Padang, Jagakarsa Jakarta Selatan. Letak SMP Negeri 175 Jakarta cukup strategis karena dekat dengan jalan utama atau jalan yang sering dilewati oleh kendaraan umum. Namun demikian, keadaan ini tidak menimbulkan kebisingan hingga ke sekolah, karena letaknya yang sedikit masuk ke dalam gang tepatnya berada di lingkungan perumahan sehingga kegiatan belajar menjadi tenang dan tidak terganggu dengan bisingnya kendaraan yang lalu-lalang atau dari asap kendaraan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali pra survei pada hari kamis, tanggal 18 November 2014. Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan mulai dari bulan Februari 2015 sampai dengan April 2015. Pembuatan instrumen dilaksanakan bulan Februari 2015 dengan tujuan digunakan pelaksanaan pembelajaran pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian dimulai dengan observasi awal mengenai kondisi sekolah dan siswa apakah dapat dijadikan sebagai tempat penelitian. Setelah sesuai kemudian dilakukan pengurusan perizinan penelitian, baik dari pihak sekolah maupun pihak Universitas Negeri Jakarta. Tahap selanjutnya setelah mendapatkan izin adalah mulai melakukan pengumpulan data sampai pada penyusunan dan penyajian hasil penelitian. Dibawah ini rincian waktu selama penelitian:

Tabel 3.1 Prosedur Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Waktu	Deskripsi Kegiatan
1.	Pra survei	18 November 2014	<p>a. Pra-survei ke sekolah meminta izin kepada kepala sekolah SMP Negeri 175 Jakarta dan bertanya-tanya kepada guru-guru IPS untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran.</p> <p>b. Melihat kondisi sekolah apakah terdapat permasalahan dalam pemilihan metode pembelajaran. dengan masuk kedalam ruang kelas saat pembelajaran berlangsung, dengan mengamati kegiatan belajar siswa dengan guru IPS pada saat mata</p>

			pelajaran IPS dilaksanakan.
2.	Perizinan penelitian	11 Februari 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Bertemu dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 175 Jakarta untuk menyampaikan permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian skripsi. b. Bertemu dengan guru IPS untuk melihat materi yang akan peneliti gunakan.
3.	Uji validasi instrumen	13 Februari 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan validasi instrumen dikelas selain eksperimen dan kontrol validasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrument (soal) tersebut dapat digunakan di kelas eksperimen dan kontrol atau tidak. Menghitung cara pengukuran uji validitas lembar pengamatan.
4.	Melakukan pretest di kelas eksperimen dan kontrol	16 Februari 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan <i>Pretest</i> di kelas eksperimen dan kelas kontrol b. Melakukan kegiatan mengajar dikelas eksperimen dan kontrol.
5.	Melakukan Treatment dikelas eksperimen	17 Februari – 24 Maret 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Tanggal 17 Februari, peneliti memulai melakukan <i>treatment</i> (perlakuan) dikelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran <i>game educative</i> di kelas VIII-I (kelas eksperimen) b. Selanjutnya peneliti menggunakan metode ceramah bervariasi di kelas kontrol (diskusi, tanya jawab dan penugasan) di kelas VIII-II (kelas Kontrol)
6.	Melakukan Posttest	30 Maret 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan <i>Posttest</i>. <i>Posttest</i> dilakukan untuk melihat apakah terjadi pengaruh metode pembelajaran <i>game educative</i> terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *quasi eksperimental design* atau eksperimen semu. *Quasi eksperimental design* atau eksperimen semu adalah penelitian yang

dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.³⁴ Alasan peneliti memilih penelitian *quasi experimental design* karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan didalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya.

Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kelas, satu kelas menjadi eksperimen dan satu kelas menjadi kontrol. Kelas eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *game educative* sedangkan kepada kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan metode pembelajaran *game educative* pada mata pelajaran IPS atau ceramah bervariasi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dimaksud adalah *pretest-posttest control group design*.³⁵ Sebelum proses pembelajaran dimulai dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk dua kelompok dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik. Kemudian setelah akhir penelitian (selesai pertemuan pokok bahasan) diadakan tes akhir (*post-test*) dengan butir yang sama pada kedua kelompok.

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.107

³⁵ Sugiyono, *Ibid.* hlm.166

Sebelum melakukan tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen telah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisa untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *game educative* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Skema desain digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Desain ini untuk menetapkan penelitian eksperimen sebagai berikut :

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
A	T ₁	X _A	T ₂
B	T ₁		T ₂

Keterangan :

A : Kelas eksperimen

B : Kelas kontrol

T₁ : Hasil *pre-test*

X_A : Perlakuan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*

T₂ : Hasil *post-test*

Pada tabel diatas X_A adalah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* sedangkan kelas kontrol adalah perlakuan (*treatment*) menggunakan ceramah bervariasi (tanpa menggunakan metode pembelajaran *game educative*).

Adapun langkah-langkah pelaksanaan eksperimen adalah :

1. Kedua kelompok yang digunakan diusahakan sejauh mungkin satu persamaan, kedua kelompok ini terletak pada tingkat kelas, bahan pelajaran, kecerdasan rata-rata dan guru yang terlibat langsung dalam penelitian ini
2. Kegiatan eksperimen tidak diberitahukan kepada siswa kedua kelompok tersebut. Hal ini dilakukan untuk menghindari tingkah siswa yang tidak wajar yang dapat mengganggu pelaksanaan eksperimen

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi terjangkau melalui teknik “*random sampling*”, yaitu pengambilan sampel secara acak. Penggunaan teknik *random sampling* ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua objek dianggap sama.³⁶ Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan teknik *sampling* sebagai berikut:

³⁶Prof.Dr.Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm .134

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.³⁷ Menurut Sugiyono bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau obyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 8 di SMP Negeri 175 Jakarta yang berjumlah tujuh kelas dengan banyaknya peserta didik 249 orang, adapun alasan peneliti menggunakan populasi seluruh kelas 8 di SMP Negeri 175 Jakarta karena menurut peneliti kelas 8 sudah mampu untuk belajar aktif didalam proses pembelajaran (*student oriented*) dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial yang terdapat pada materi IPS kelas 8. Sedangkan populasi terjangkau adalah satu kelas yang menggunakan perlakuan (*treatment*) dan satu kelas tanpa menggunakan perlakuan (*treatment*). Ini berdasarkan hasil tes (*pre-test*) yang dilakukan sebelum menggunakan perlakuan (*treatment*).

³⁷ Moh. Nasir, Metode Penelitian, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 86

³⁸ Sugiyono, Op.Cit, hlm. 117

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.³⁹ Pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan teknik *random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁴⁰

Pengambilan sampel dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar IPS pada siswa yang berada di kelas eksperimen dengan siswa yang berada di kelas kontrol yang dilakukan secara acak terhadap sampel dengan kelas yang memiliki tingkat akademik yang sama (homogen) yang didasarkan pada nilai semester sebelumnya atau semester ganjil. Sampel penelitian ini terdiri dari satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang dilakukan secara acak (random) melalui kocokkan dengan kelas yang memiliki tingkat akademik yang sama (homogen)

Metode pengambilan sampel dengan *random* dari tujuh rombongan belajar yang ada di kelas VIII yang berada di SMP Negeri 175 Jakarta dengan cara diundi. Setelah dikocok kemudian didapatkan bahwa kelas VIII-I yang berjumlah 36 siswa terpilih menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan metode *game educative*, dan kelas VIII-II yang berjumlah 36 siswa terpilih menjadi kelas kontrol dengan

³⁹ Sugiyono, *Ibid*, hlm. 56

⁴⁰ Sugiyono, *Ibid*, hlm. 120

tidak menggunakan metode *game educative*, tetapi menggunakan metode ceramah bervariasi.

E. Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu variable Y atau variable bebas (*Independent Variabel*) dan variable X atau variable terikat (*Dependent Variabel*).

a. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas atau *independence variabel* merupakan sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dalam variabel terikat, biasanya dinotasikan dengan simbol Y. Dengan lain, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.⁴¹ Dinamakan sebagai Variabel Bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain.⁴² Didalam penelitian ini variabel bebas (*Independent Variabel*) yaitu metode pembelajaran *game edukatif*.

b. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat atau *dependent variabel* merupakan faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain biasanya dinotasikan dengan X.⁴³ Disebut Variabel terikat

⁴¹ Dr. Juliansyah Noor, *Op.Cit*, hlm. 48

⁴² <http://jaasyahputra.blogspot.com/2012/10/pengertian-variabel-jenis-jenis-variable.html> (diakses pada tanggal 7 Januari 2014 pukul 21.46 WIB)

⁴³ Dr. Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Pronada Media Group, 2012), hlm.49

(*Dependent Variabel*) karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas atau *variabel independent*. Dalam penelitian variabel terikat (*Dependent Variabel*) adalah hasil belajar.

2. Uji Coba Instrumen

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif penguasaan materi IPS yang berbentuk pilihan ganda (PG) dengan alternatif jawaban yaitu a, b, c dan d. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pengaruh metode *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Dalam penelitian ini diperlukan data tentang hasil belajar IPS sebelum dan sesudah perlakuan. Atas dasar ini maka teknik pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali dengan instrumen pengukuran berupa pilihan ganda yang terdiri dari 35 soal dengan penskoran jika benar diberi skor satu dan jika salah diberi skor nol. Tes akan diberikan sebelum perlakuan disebut tes awal (*pre-test*) dan tes yang diberikan setelah perlakuan disebut test akhir (*post-test*).

Sebelumnya tes soal berjumlah 60 soal pertanyaan namun setelah diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda maka soal yang layak untuk digunakan dalam penelitian ini berjumlah 35 soal pertanyaan. Adapun uji coba instrumen dilakukan pada kelas VIII-6 dan VIII-7 di SMP Negeri 175 Jakarta. Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan ranah taksonomi Bloom yaitu ranah kognitif (pengetahuan) disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Berikut ini table kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut.

Kisi-kisi soal *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

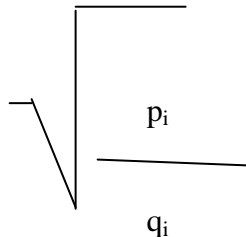
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Materi IPS Mengenai Pranata Sosial dan Pengendalian Sosial

No	Materi Pokok	Aspek	Indikator
1.	bentuk-bentuk hubungan sosial	1) Bentuk-bentuk hubungan sosial. 2) Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial. 3) Dampak-dampak hubungan sosial.	1) Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial. 2) Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial. 3) Mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial
2.	pranata sosial dalam kehidupan masyarakat	1) Pengertian pranata sosial. 2) Fungsi pranata sosial 3) Jenis-jenis pranata sosial.	1) Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian. 2) Mengidentifikasi fungsi pranata sosial. 3) Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial.
3.	pengendalian penyimpangan sosial	1) Menyimpulkan jenis-jenis pengendalian sosial. 2) Menelaah peran lembaga-lembaga pengendalian sosial	1) Mengidentifikasi jenis pengendalian penyimpangan sosial. 2) Menguraikan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial.

Sebelum tes digunakan untuk mengumpulkan data penelitian maka dilaksanakan uji coba instrumen melalui validitas dan realibitas.

a. Uji Validitas Instrumen

Untuk menguji validitas (kesahihan) instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas empiris,⁴⁴ dengan cara menguji cobakan ke lapangan kemudian membandingkan setiap butir dengan skor total. Rumus yang digunakan untuk pengujian validitas daya dikotomi dengan cara korelasi biserial.

$$R_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i q_i}{S_t^2}}$$


Keterangan :

M_p = butir ke-i

M_t = butir total

S_t = standar deviasi butir soal

p_i = proposi jawab yang benar tiap butir

q_i = proposi jawab yang salah tiap butir

b. Uji reliabilitas

Realibilitas artinya bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dapat dikatakan reliable atau dapat dipercaya jika beberapa kali dilakukan memberikan hasil yang sama. Realibilitas suatu instrumen diperlukan untuk mengetahui kualitas suatu

⁴⁴ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT REMaja Rosdakarya, 2001), hlm. 13

instrumen.⁴⁵ Pengujian realibilitas dihitung dengan menggunakan Alpha Cronbach. Rumus koefisien realibilitas instrumen dengan menggunakan Alpha Cronbach adalah :

$$R = \frac{(K)}{(K - 1)} \frac{SD^2t - \Sigma(Sdi)^2}{SD^2t}$$

Keterangan :

R = koefisien realibilitas seluruh tes

K = jumlah soal dalam tes

SD^2t = varian skor-skor total pada tes

$\Sigma(Sdi)^2$ = jumlah varian butir tes

Tabel 3.4 Klasifikasi Koefisien Realibitas

No	Koefisien Realibilitas	Keterangan
1	0 – 0,20	Buruk
2	0,20 – 0,40	Rendah
3	0,40 – 0,70	Sedang
4	0,70 – 0,90	Tinggi
5	0,90 – 1,00	Sangat Tinggi

c. Tingkat Kesukaran Soal

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik berupa soal tes. Untuk mengetahui kualitas soal yang baik disamping menggunakan validitas dan realibilitas adalah dengan menggunakan tingkat kesukaran soal . Indeks kesukaran soal

⁴⁵ Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 178

dihitung untuk mengetahui berapa besar derajat kesukaran soal. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :

P : angka indeks kesukaran tiap butir soal

B : banyaknya peserta didik yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh maka semakin sulit soal tersebut sebaliknya makin besar yang diperoleh maka semakin mudah soal tersebut.

Adapun indeks kesukaran soal, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi indeks kesukaran soal

Indeks kesukaran (P)	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

d. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah. Daya pembeda berhubungan dengan derajat kemampuan butir soal.⁴⁶ Daya pembeda soal dihitung untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu membedakan antara siswa yang mampu menguasai materi dan tidak

⁴⁶ Purwanto, Op.Cit, hlm. 179

berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi nilai daya pembeda suatu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang pandai dengan yang tidak, maka digunakan rumus:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan :

D : daya pembeda

Ba : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab salah

Ja : banyaknya peserta kelompok atas

Jb : banyaknya peserta kelompok bawah

Pa : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun klasifikasi daya pembeda, sebagai berikut :

Tabel 3.6 Klasifikasi daya pembeda

Daya pembeda (D)	Keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Sangat baik
Negatif	Tidak baik

F. Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan berbagai tahapan sehingga peneliti dapat mengetahui dengan pasti permasalahan apa yang ada dalam sekolah tersebut. Berikut ini alur penelitian yang dibuat peneliti dan memiliki 3 tahapan, yaitu:

1. Pendahuluan

Dalam pendahuluan terdapat 5 tahapan yang dilakukan peneliti, yaitu :

- a) Peneliti melakukan survei ke sekolah
- b) Mengidentifikasi masalah pembelajaran
- c) Melakukan penyusunan instrumen
- d) Membuat perangkat pembelajaran, dan
- e) Melakukan uji coba.

2. Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* sebelum memulai pelajaran IPS, setelah itu memberikan perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* dan di kelas kontrol menggunakan metode ceramah bervariasi
- b. Penggunaan metode pembelajaran *game educative* pada kelas eksperimen dan pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah bervariasi pada kelas kontrol mengenai “Pranata Sosial dan Pengendalian Sosial.”

- c. Dilakukan oleh pelaksanaan peneliti dan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS di sekolah.
 - d. Memberikan *posttest* pada kedua kelas untuk melihat hasil belajar IPS antara kelas eksperimen (menggunakan metode pembelajaran *game educative*) dengan kelas kontrol (menggunakan metode ceramah bervariasi)
3. Akhir

Pada tahapan akhir peneliti membuat analisis data serta hasil penelitian yang telah dilakukan dan terakhir memberikan kesimpulan terhadap penelitian. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1. Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan dan materi pembelajaran	1. Guru menentukan topik atau tema yang akan dipelajari kemudian peneliti meminta siswa untuk memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari
2. Guru memberikan penjelasan mengenai materi	2. Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar yang masing-masing kelompok terdiri dari 5- 6 orang
3. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok terdiri dari 5-6 orang	3. Guru menyuruh siswa untuk menganalisis video selanjutnya siswa diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditampilkan
4. Kelompok diminta untuk menjelaskan materi	4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
5. Peserta didik diminta untuk menganalisis video dan masing-masing kelompok diminta menganalisis	5. Setelah diskusi selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil penemuannya
6. Kemudian guru menjelaskan materi tentang pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial lalu setelah itu melakukan tanya jawab jika ada siswa yang belum mengerti.	6. Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami dan kemudian guru memberikan penjelasan mengenai	7. Setelah siswa memahami materi pelajaran selanjutnya guru mengadakan <i>game</i>

<p>pertanyaan yang disampaikan</p> <p>8. Guru menutup pelajaran</p>	<p><i>educative (throw the ball, kelipatan angka, siapa cepat dia yang dapat, taking stick, picture and picture, menjodohkan, tebak gambar, siapakah aku, kotak ajaib, puzzle, password, scrabble dan mix and match). Game educative digunakan sesuai dengan materi pelajaran. Game educative dilakukan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami 9. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan siswa 10. Siswa diberikan pertanyaan lisan 11. Siswa diminta melakukan refleksi 12. Siswa diberikan pesan tentang nilai dan moral 13. Guru memberikan penjelasan singkat 14. Peserta didik diberi tugas
---	--

Pada akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil belajar pada kelas eksperimen (menggunakan metode pembelajaran *game educative*).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Menurut Sukardi tes merupakan prosedur sistematis dimana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu tes stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka. Dalam tes telah direncanakan sesuai dengan pilihan hati dan pikiran subjek guna menggambarkan respons yang kemudian diolah oleh peneliti secara sistematis menuju suatu arah kesimpulan yang menggambarkan tingkah laku dari subjek tersebut. Tes merupakan pengumpul informasi dari serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan

intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelas. Pada penelitian kuantitatif eksperimen, tes dilakukan dua tahap. Satu tahap dilakukan pada saat sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) sedangkan tes selanjutnya dilakukan pada saat setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Adapun instrumen yang digunakan peneliti adalah pengaruh metode pembelajaran *game educative*. Pengaruh metode pembelajaran *game educative* dapat mengungkapkan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran *game educative* bertujuan untuk siswa aktif didalam kelas.

H. Teknik Analisis Data Statistik

Setelah melakukan uji coba, maka dilakukan penelitian. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis supaya hasilnya dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Dalam pengelolaan dan penganalisaan data tersebut digunakan statistik. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan statistik untuk pengolahan data tersebut adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Liliefors* dengan

$$\Sigma \text{rumus: } L_{\text{hitung}} = \text{Maks } F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

$F(Z_i)$ = fungsi distributif kumulatif standar

$S(Z_i)$ = fungsi distributif kumulatif empiris Z

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah uji homogenitas variansi dan uji *Fisher* uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel x dan y bersifat homogen atau tidak.

Uji homogenitas variansi

langkah-langkah menghitung uji homogenitas :

1. mencari variansi/standar deviasi variabel x dan y , dengan rumus :

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

2. mencari f hitung dengan dari variansi x dan y , dengan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

catatan:

pembilang: s besar artinya varian dari kelompok dengan varian terbesar (lebih banyak)

penyebut: s kecil artinya varian dari kelompok dengan varian terkecil (lebih sedikit)

jika varian sama pada kedua kelompok, maka bebas tentukan pembilang dan penyebut.

3. membandingkan f hitung dengan f tabel pada tabel distribusi f, dengan:

- a. untuk varian dari kelompok dengan varian terbesar adalah dk pembilang n-1
- b. untuk varian dari kelompok dengan varian terkecil adalah dk penyebut n-1
- c. jika f hitung < f tabel, berarti homogen
- d. jika f hitung > f tabel, berarti tidak homogen

3. Hipotesis Statistika

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Adanya pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

Keterangan =

H_0 = Hipotesis nol

H_1 = Hipotesis tandingan (alternatif)

μ_1 = Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*

μ_2 = Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah bervariasi

Kriteria pengujian :

Terima H_1 apabila $\mu_{hitung} > \mu_{tabel}$

Terima H_0 apabila $\mu_{hitung} < \mu_{tabel}$

Harga $\mu (1 - \alpha)$ atau μ_{tabel} didapat dari distribusi μ dengan taraf signifikansi (α) = 0,05

4. Uji-t

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji-t ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang independen dan biasa digunakan untuk membandingkan akibat dua treatment yang dilakukan pada suatu penelitian.

Uji-t yang digunakan sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

X_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

s = simpangan baku gabungan

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

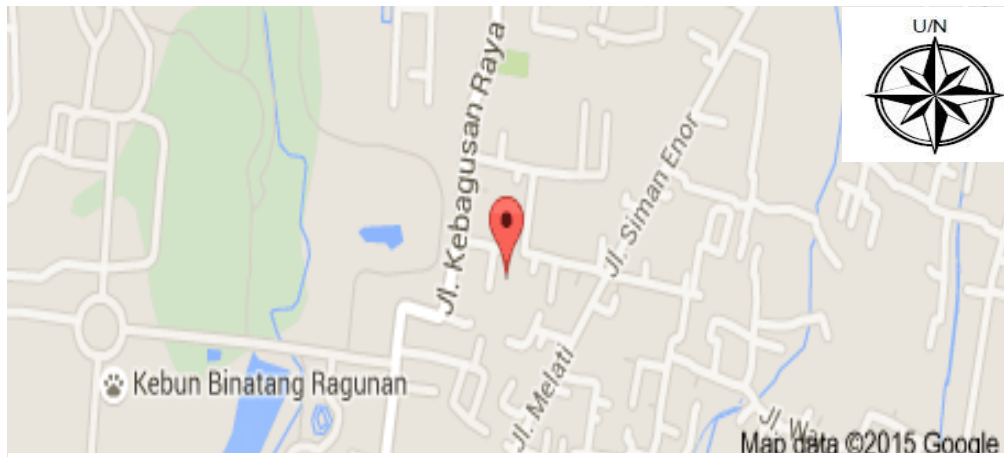
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 175 Jakarta adalah salah satu sekolah SMP Negeri di Kecamatan Jagakarsa yang beralamat di Jalan Raya Jatipadang Kebagusan Wates Jagakarsa Jakarta Selatan. Awalnya SMP Negeri 175 Jakarta adalah Kelas Jauh (KJ) dari SMP Negeri 98 Jakarta karena pada waktu itu SMP Negeri 98 kelebihan siswa dan lokal kelasnya yang terbatas sehingga dituntut untuk membuka cabang di salah satu wilayah kecamatan Jagakarsa pada tahun 1979.

Pada tahun 1981 SMP Negeri 175 Jakarta resmi mendapat Surat Keputusan (SK) dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (DEPDIKBUD) Nomor : 0220/07/1981 pada tanggal 14 Juli 1981 dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 201016304138 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20102513. SMP Negeri 175 Jakarta memiliki tipe sekolah B dengan jenis sekolah potensial. SMP Negeri 175 Jakarta memiliki nilai akreditasi sekolah 94 dengan kualifikasi A (Baik). SMP Negeri 175 Jakarta memiliki luas lahan 3.695 m².



LEGENDA	SINGKATAN																
■ Ibukota Negara	A Air (sungai)																
● Ibukota Propinsi	B Batang (sungai)																
● Kotamadya / Kabupaten	BB Bujur Barat																
○ Kota Lainnya / Kota Kecamatan	BT Bujur Timur																
✈ Pelabuhan Udara	D Danau																
✈ Lapangan Terbang	DK Dolok (gunung)																
⚓ Pelabuhan laut	K Kali (sungai)																
▲ Gunung/Titik Tertinggi	Kep Kepulauan																
▨ Rawa	Kr Krueng (sungai)																
~ Sungai	LS Lintang Selatan																
~ Danau/Waduk	LU Lintang Utara																
- - - Batas Negara	P Pulau																
- - - Batas Propinsi	PK Puncak																
- - - Batas Kabupaten	PEG Pegunungan																
- - - Jalan Kerata Api	S Sungai																
— Jalan Tol	Sei Selat																
— Jalan Arteri	TI Tel. Teluk																
— Jalan kolektor	Tg. Tanjung																
	U Ujung																
	W Way (sungai)																
	Wk Waduk																
<p>Warna Ketinggian dan Kedalaman :</p> <table border="1"> <tr> <td>Lebih tinggi dari</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2000 m</td> <td>kuning tua</td> </tr> <tr> <td>1000 m</td> <td>kuning muda</td> </tr> <tr> <td>500 m</td> <td>hijau muda</td> </tr> <tr> <td>0 m</td> <td>hijau tua</td> </tr> <tr> <td>45 m</td> <td>biru</td> </tr> <tr> <td>150 m</td> <td>biru agak tua</td> </tr> <tr> <td>Lebih dalam dari 150 m</td> <td>biru tua</td> </tr> </table>		Lebih tinggi dari		2000 m	kuning tua	1000 m	kuning muda	500 m	hijau muda	0 m	hijau tua	45 m	biru	150 m	biru agak tua	Lebih dalam dari 150 m	biru tua
Lebih tinggi dari																	
2000 m	kuning tua																
1000 m	kuning muda																
500 m	hijau muda																
0 m	hijau tua																
45 m	biru																
150 m	biru agak tua																
Lebih dalam dari 150 m	biru tua																
<p>Catatan : Legenda ini hanya dipakai untuk di dalam wilayah Republik Indonesia</p>																	

2. Menciptakan suasana yang kondusif dan religius

3. Membiasakan berperilaku jujur dan disiplin
4. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang kreatif, inovatif dalam bidang keilmuan, teknologi dan seni
5. Membekali keterampilan dan kecakapan hidup yang berorientasi ke masa depan
6. Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, indah dan rapi
7. Memberi keteladanan akhlak mulia
8. Membiasakan senyum, sapa, salam, sopan, dan santun

Dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran SMP Negeri 175 Jakarta memiliki 35 guru. Guru yang memiliki jenjang D1 sebanyak 4 guru, S1 sebanyak 26 orang dan S2/S3 sebanyak 5 orang. Jumlah siswa pada tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 698 siswa, dimana kelas VII terdapat 6 kelas dengan jumlah 212 siswa, kelas VIII terdapat 7 kelas dengan jumlah 249 siswa dan kelas IX berjumlah 237 siswa. (Profil Sekolah SMP Negeri 175 Jakarta Tahun 2014/2015)

Sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri 175 Jakarta ini sudah cukup lengkap yaitu dengan memiliki 1 ruang guru, 3 laboratorium (1 laboratorium IPA, 1 laboratorium Bahasa dan 1 Laboratorium Komputer), perpustakaan, kantin, lapangan, ruang BK, ruang OSIS, ruang PMR/Pramuka, koperasi, musholla dan ruang multimedia untuk menunjang sarana dan prasarana belajar siswa. Untuk menunjang proses pembelajaran sekolah memiliki fasilitas LCD dan laptop yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dari hasil tes soal berupa pilihan ganda (PG) sebanyak 35 soal pertanyaan pada materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial. Awalnya tes soal ini berjumlah 60 soal pertanyaan sesuai dengan taksonomi bloom (C1 sampai C6). Ini dikarenakan pada siswa SMP sudah mampu menguasai taksonomi bloom (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi). Namun setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya pembeda maka soal yang layak digunakan pada penelitian ini adalah 35 soal pertanyaan.

Data pada penelitian ini diambil pada saat sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Data hasil tes sebelum diberi perlakuan dilakukan guna mengetahui keadaan awal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan data hasil tes sesudah diberikan perlakuan dilakukan guna mengetahui keadaan akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta pada pokok bahasan pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial.

Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan metode pembelajaran *game educative* yang dilaksanakan dengan menggunakan model *discovery learning* (belajar dengan menemukan). *Discovery Learning* merupakan proses belajar yang memungkinkan siswa menemukan untuk dirinya melalui suatu

rangkaian pengalaman-pengalaman konkret. Bahkan yang dipelajari tidak disajikan di dalam bentuk final tetapi siswa diwajibkan melaksanakan beberapa aktivitas mental sebelum itu diterima ke dalam struktur kognitifnya.⁴⁷

Permainan edukatif (*game educative*) juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.⁴⁸

Penggunaan metode pembelajaran *game educative* ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri. Proses penggunaan metode pembelajaran *game educative* yang juga dilaksanakan dengan menggunakan *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data yang disajikan setelah diolah. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 175 Jakarta pada kelas VIII, dimana kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-II sebagai kelas kontrol. Instrumen

⁴⁷ Erman Suherman, et.al, 2003, *strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung:UPI.hlm.93-94

⁴⁸ Andang Ismail: *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm.112

hasil belajar IPS disusun sebanyak 60 butir soal yang didasarkan pada penilaian Bloom.

Setelah melalui proses uji coba, instrumen hasil belajar IPS yang layak digunakan berjumlah 35 butir soal. Tabel kisi-kisi instrument hasil belajar dapat dilihat di BAB III. Berdasarkan hasil uji validitas dari 60 soal diperoleh hasil valid sebanyak 35 soal dan hasil drop sebanyak 25 soal yang telah dibuat. Data uji validitas instrument dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh data yang meliputi nilai selisih antara *pretest* dan *posttest* terendah, nilai selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* tertinggi, rata-rata selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* nilai-rata-rata(*mean*), simpangan baku serta variansi baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol seperti tampak pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1

Data Hasil Belajar IPS *Pretest-Posttest* di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Deskripsi Data	Kelas Eksp. (Pretest)	Kelas Eksp. (Posttest)	Kelas Kontrol (Pretest)	Kelas Kontrol (Posttest)
1.	Nilai Tertinggi	70	90	34	58
2.	Nilai Terendah	40	64	68	84
3.	Rata-rata (Mean)	54,72	82,61	53,05	68,66
4.	Median	53	86	53	70
5.	Modus	52	86	50	70
6.	Varians	87,12	38,13	83,08	37,02
7.	Standar Deviasi	9,33	6,17	9,11	6,08

Tabel di atas merupakan penggambaran nilai *pretest* dan nilai *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dalam nilai *pretest* dan *posttest* dapat terlihat kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 54,72 dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 53,05 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,61 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 68,66. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *game educative* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Didalam penggunaan metode pembelajaran *game educative* juga menggunakan model *discovery learning*. Hal ini dilakukan agar siswa dapat berperan aktif didalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi mengandalkan guru dalam menyampaikan materi didalam kelas (*teacher oriented*). Dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*, siswa diharuskan untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui berdiskusi antarteman, presentasi yang dilakukan didalam kelas dan juga dapat diperoleh dari *game educative*. *Game educative* dapat menjadikan siswa aktif didalam kelas. Karena dalam *game educative* siswa dapat bekerja sama antarteman untuk memperoleh pengetahuan yang akan dipelajari, siswa juga bisa saling bertukar pendapat bersama teman dengan menggunakan *game educative* dapat menjadikan sarana rekreasi (hiburan). Ini dikarenakan pada

mata pelajaran IPS, siswa sering kali merasa bosan dengan materi IPS yang diajarkan.

Berdasarkan hasil nilai diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut ini penjelasan dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

1. Data Hasil Belajar IPS (*Pretest*) di Kelas Eksperimen

Data perhitungan hasil belajar IPS pada saat *pretest* di kelas eksperimen sebelum menggunakan metode pembelajaran *game educative* diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPS siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung.

Berdasarkan data yang dikumpulkan saat *pretest* di kelas eksperimen diperoleh data nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 40 (*pretest*) dan 64 (*posttest*). Deskripsi data ini sebelum di beri perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran *game educative* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2

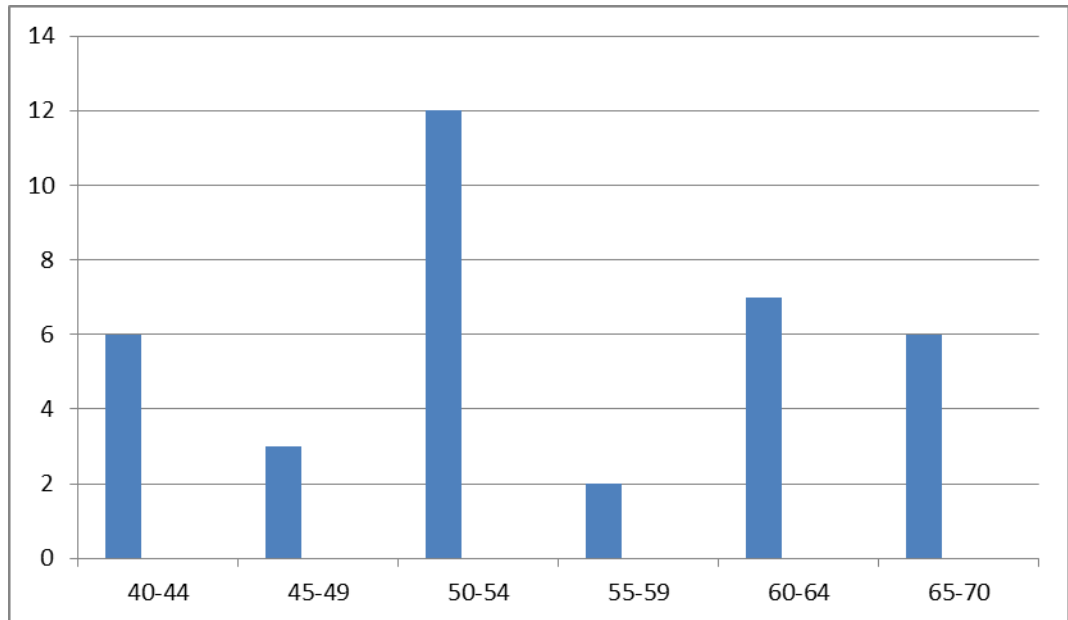
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS (*Pretest*) Kelas Eksperimen

	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	40 – 44	6	6
2	45 – 49	3	9
3	50 – 54	12	21
4	55 - 59	2	23
5	60 – 64	7	30
6	65 – 70	6	36
	Jumlah	36	

Tabel distribusi dari data hasil belajar IPS kelas eksperimen di atas merupakan hasil *pretest* siswa yaitu hasil belajar IPS sebelum diberikan perlakuan. Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada kelas interval 65-70 sebanyak 6 siswa. Artinya, nilai awal hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan tergolong rendah, hal tersebut terbukti dari tidak ada siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada saat pretest adalah 70 sedangkan KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta adalah 72.

Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS dalam pembelajaran diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif baik di dalam maupun di luar kelas salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Data hasil belajar IPS sebelum menggunakan metode pembelajaran *game*

educative. Apabila divisualisasikan dalam bentuk histogram akan tampak seperti berikut ini:



Grafik 4.1: Grafik Histogram Hasil Belajar IPS (*Pretest*) pada Kelas Eksperimen

Pada gambar grafik histogram di atas terlihat bahwa grafik 3 bahwa skor pada interval 50-54 merupakan skor terbanyak yang diperoleh siswa kelas eksperimen yaitu sebanyak 12 orang atau sebanyak 33,33 %. Artinya skor pada interval tersebut tersebar hampir secara merata. Akan tetapi, skor pada interval tertinggi yaitu 65-70 hanya sebanyak 6 siswa atau sebanyak 16,66%.

2. Data Hasil Belajar IPS (*Pretest*) pada Kelas Kontrol

Data perhitungan hasil belajar (*pretest*) siswa di kelas kontrol pada saat menggunakan metode ceramah diperoleh melalui tes soal yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung dengan tidak menggunakan perlakuan (tanpa menggunakan metode pembelajaran *game educative*). Berdasarkan data yang dikumpulkan saat *pretest* di kelas kontrol diperoleh data nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas kontrol adalah 34 (*pretest*) sedangkan nilai tertinggi adalah 68 (*pretest*). Deskripsi data hasil belajar IPS pada saat kelas kontrol menggunakan metode ceramah dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3

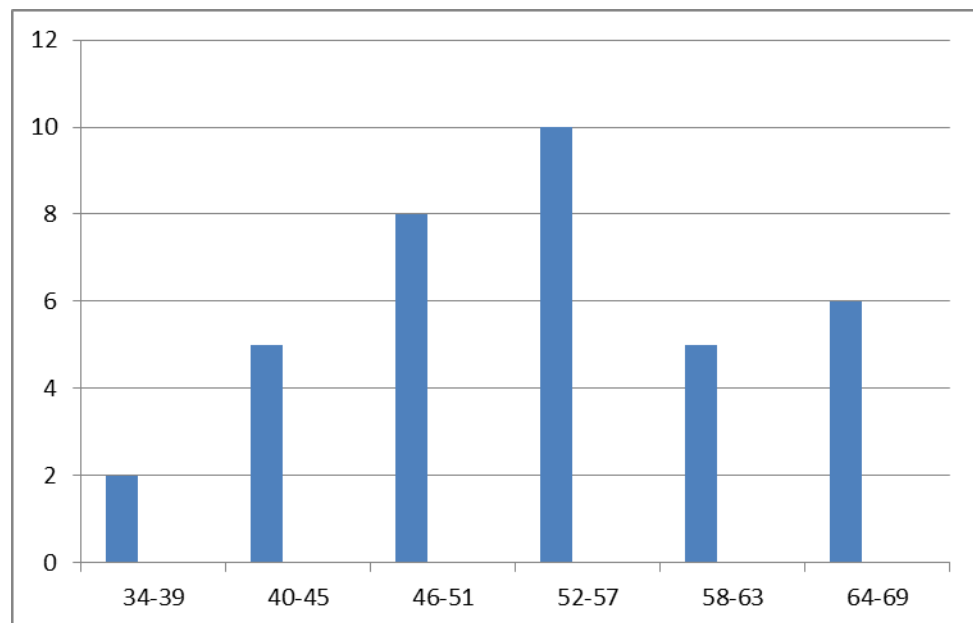
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS (*Pretest*) di Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	34 – 39	2	2
2	40 – 45	5	7
3	46 – 51	8	15
4	52 – 57	10	25
5	58 – 63	5	30
6	64 – 69	6	36
Jumlah		36	

Skor rata-rata hasil belajar IPS (*Pretest*) pada saat menggunakan metode ceramah bervariasi pada kelas kontrol yaitu 53,05. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa siswa yang mendapat skor di atas rata-rata sebesar 47,22 % yaitu siswa pada kelas interval 4, 5 dan 6. Siswa yang

mendapat skor di bawah rata-rata sebesar 52,77 % yaitu pada kelas interval nomor 1, 2 dan 3. Artinya, nilai hasil belajar (*pretest*) pada kelas kontrol dapat tergolong rendah, hal tersebut terbukti dari nilai hasil belajar IPS (*Pretest*) pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terlalu jauh. Nilai hasil belajar IPS (*Pretest*) pada kelas eksperimen sebesar 54,72 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPS (*Pretest*) pada kelas kontrol 53,05.

Data *pretes* ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-II di SMP Negeri 175 Jakarta menggunakan metode ceramah bervariasi atau tidak menggunakan metode pembelajaran *game educative* masih tergolong rendah. Hal ini membuktikan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif baik di dalam maupun di luar kelas. Data variabel hasil belajar menggunakan ceramah bervariasi apabila divisualisasikan dalam bentuk histogram akan tampak seperti berikut ini:



Grafik 4.2: Grafik Histogram Hasil Belajar IPS (*Pretest*) di Kelas Kontrol

Grafik histogram dari hasil belajar IPS kelas kontrol di atas merupakan hasil *pretest* siswa yaitu pada saat menggunakan metode ceramah bervariasi atau tidak menggunakan metode pembelajaran metode *game educative*. Grafik di atas menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6. Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada kelas interval 64-69 sebanyak 6 siswa. Artinya, nilai awal hasil belajar IPS dalam pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah bervariasi dapat dikatakan rendah. Hal ini terlihat pada kelas kontrol terdapat siswa yang memperoleh nilai 34-39 sebanyak 2 orang. Adapun KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta yaitu 72.

3. Data Hasil Belajar IPS (*Posttest*) pada Kelas Eksperimen

Data perhitungan hasil belajar IPS (*posttest*) di kelas eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran *game educative* diperoleh melalui tes soal yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat hasil belajar IPS setelah diberikan perlakuan. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi hasil *posttest* kelas eksperimen :

Tabel 4.4

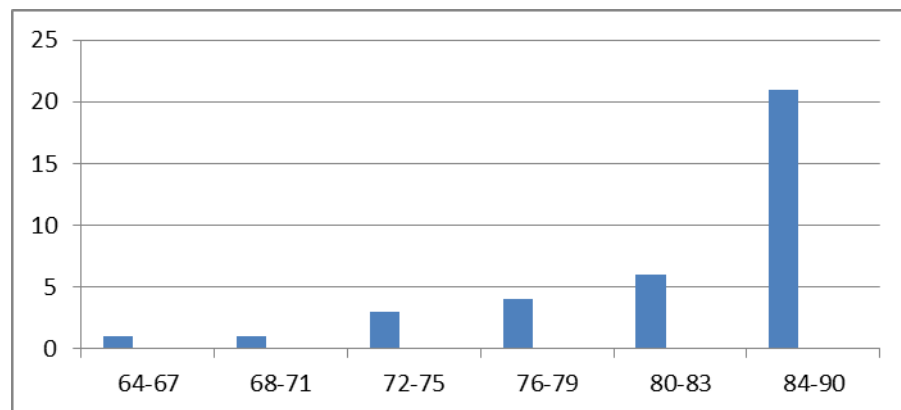
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	64 – 67	1	1
2	68 – 71	1	2
3	72 – 75	3	5
4	76 – 79	4	9
5	80 – 83	6	15
6	84 - 90	21	36
	Jumlah	36	

Skor rata-rata hasil belajar IPS setelah menggunakan metode *game educative* pada kelas eksperimen yaitu 82,61. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa siswa yang mendapat nilai di atas rata-rata sebesar 69,44 % yaitu siswa pada kelas interval 5 dan 6. Siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebesar 30,55 % yaitu pada kelas interval nomor 1, 2 dan 3. Artinya, nilai hasil belajar IPS (*Posttest*) dalam pembelajaran di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan tergolong baik, hal tersebut terbukti siswa yang mendapatkan skor diatas rata-rata sebesar

69,44 % jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata.

Data variabel hasil belajar IPS (*Posttest*) setelah menggunakan metode pembelajaran *game educative* apabila divisualisasikan dalam bentuk histogram akan tampak seperti berikut ini:



Grafik 4.3: Grafik Historgram Hasil Belajar IPS (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Grafik histogram dari data hasil belajar IPS kelas eksperimen di atas merupakan hasil *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih baik setelah diberikan perlakuan. Grafik diatas menunjukkan bahwa panjang kelas interval sebesar 4. Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada kelas interval 84-90 sebanyak 21 siswa. Artinya, terjadi peningkatan terhadap nilai hasil belajar IPS dalam pembelajaran di kelas eksperimen setelah di beri perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran *game educative* Peningkatan hasil belajar ini dapat disebabkan oleh banyak siswa pada kelas eksperimen yang mulai mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman dan

presentasi di depan kelas. Penggunaan metode pembelajaran *game educative* juga membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari materi IPS. Hal ini dikarenakan sebelum diberikan perlakuan banyak siswa yang merasa bosan dengan mata pelajaran IPS ini disebabkan oleh buku IPS yang tebal, banyaknya materi yang perlu diingat dan dihafal dan juga metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan IPS kurang menarik. Dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* siswa lebih antusias dan juga dapat aktif dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi IPS.

Permainan edukatif (*game educative*) juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif (*game educative*) merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik.

Permainan edukatif (*game educative*) yang telah dipilih baik sebagai media maupun pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hendaknya guru melihat standar isi dan memperhatikan perencanaan pembelajaran beserta faktor-faktor yang terlibat di dalamnya. Permainan edukatif (*game educative*) sebagai media pembelajaran tidak akan terlepas dari berbagai metode pembelajaran

yang dilakukan. Selain persiapan yang matang, permainan edukatif (*game educative*) juga harus memperhatikan sisi perkembangan motorik, kognitif dan emosi anak. Penggunaan permainan edukatif disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari.

4. Data Hasil Belajar IPS (*Posttest*) pada Kelas Kontrol

Data perhitungan hasil belajar IPS (*posttest*) siswa di kelas kontrol setelah menggunakan metode ceramah bervariasi diperoleh melalui tes soal yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat rata-rata hasil belajar IPS di kelas kontrol. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol diperoleh data nilai tertinggi adalah 68 (*pretest*) dan 84 (*posttest*). Deskripsi hasil belajar IPS setelah diberi perlakuan berupa metode ceramah bervariasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

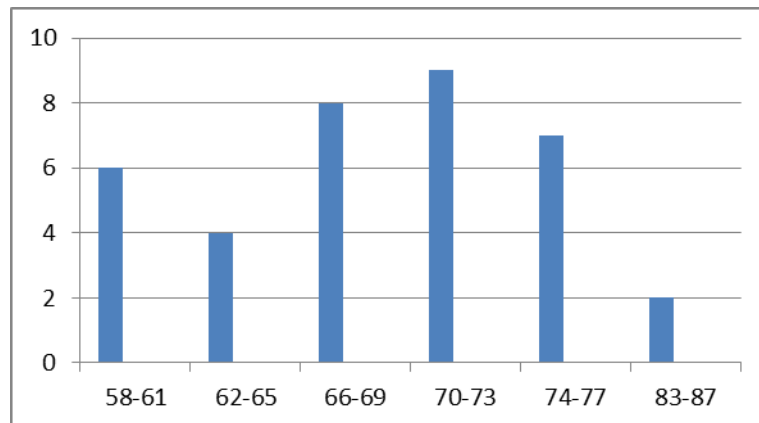
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	58 – 61	6	6
2	62 – 65	4	10
3	66 – 69	8	18
4	70 – 73	9	27
5	74 – 77	7	34
6	83 – 87	2	36
Jumlah		36	

Skor rata-rata hasil belajar IPS di kelas kontrol setelah menggunakan metode ceramah bervariasi yaitu 68,66. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa siswa yang mendapat skor di atas rata-rata sebesar

50 % yaitu siswa yang terdapat pada kelas interval 3,4,5 dan 6. Siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebesar 50 % yaitu pada kelas interval nomor 1 dan 2. Artinya, nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berupa metode ceramah bervariasi tergolong cukup baik. Hal ini terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS di kelas kontrol pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai hasil belajar (*pretest*) pada kelas kontrol sebesar 53,15 sedangkan nilai hasil belajar (*posttest*) di kelas kontrol sebesar 68,66

Data *posttest* ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas VIII-II di SMP Negeri 175 Jakarta setelah menggunakan metode ceramah bervariasi masih tergolong rendah karena tidak terjadi peningkatan skor yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar IPS dalam pembelajaran diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif baik di dalam maupun di luar kelas, selain itu guru dapat merancang suatu metode yang membuat hasil belajar dalam pembelajaran meningkat seperti melakukan tanya jawab, diskusi, kerja sama antarkelompok, menggunakan metode bervariasi dan dapat mampu memahami materi yang telah diberikan guru. Data hasil belajar setelah menggunakan metode ceramah bervariasi apabila divisualisasikan dalam bentuk histogram akan tampak seperti berikut ini:



Grafik 4.4: Grafik Historgram Hasil Belajar IPS (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Grafik histogram dari data hasil belajar IPS di kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas interval sebanyak 6. Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada kelas interval 83-87 sebanyak 3 siswa. Artinya,tidak terjadi peningkatan yang signifikan dari hasil belajar IPS di kelas kontrol dalam pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah bervariasi, hal tersebut terbukti siswa yang nilai rata-rata dibawah KKM pada saat setelah menggunakan metode ceramah bervariasi sebanyak 25 siswa dengan presentase 69,44 %.

Data *posttest* ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar IPS kelas VIII-II di SMP Negeri 175 Jakarta sudah dikatakan cukup baik. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa kelas kontrol mendapatkan hasil *posttest* 70-87 sebanyak 18 siswa. Artinya hasil belajar IPS dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah bervariasi sudah dapat dikatakan cukup baik, namun tidak terjadi peningkatan hasil belajar IPS yang

signifikan jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *game educative* dimana siswa harus aktif didalam proses pembelajaran karena dalam kelas eksperimen selain menggunakan metode pembelajaran *game educative* juga menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dalam pembelajaran *discovery learning* siswa diharuskan aktif didalam pembelajaran dengan cara mengajukan pertanyaan, berdiskusi, kerja sama dengan teman kelompok, presentasi dan juga aktif dalam mengikuti metode pembelajaran *game educative*. *Game educative* digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Oleh karena itu, dalam meningkatkan hasil belajar IPS diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif baik di dalam maupun di luar kelas salah satunya adalah menggunakan metode pembelajaran *game educative* agar hasil belajar IPS lebih meningkat dan juga siswa dapat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

5. Pengaruh Hasil Belajar IPS *Pretest* dan *Posttest* antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

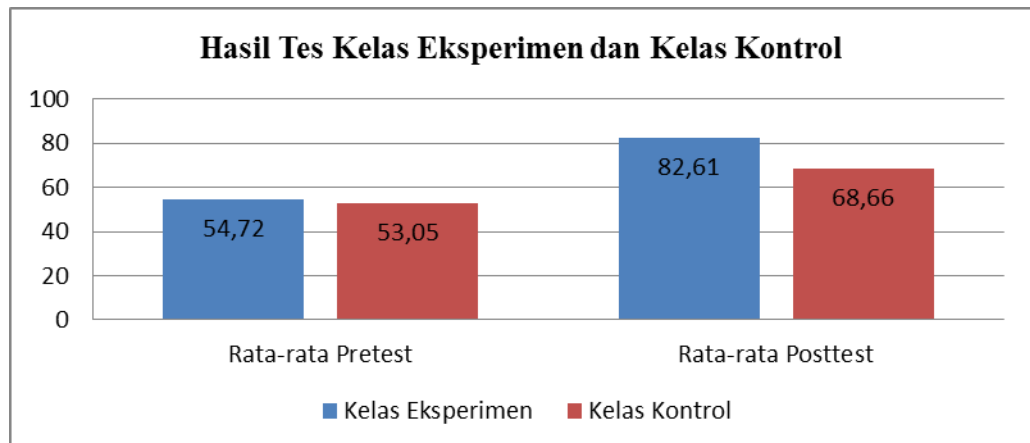
Berikut ini tabel rekapitulasi data yang diperoleh selama penelitian dengan materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial.

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Hasil Instrumen Tes dengan Materi
Pranata Sosial dan Pengendalian Penyimpangan Sosial**

Data	Pretest		Posttest	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Banyak Siswa	36	36	36	36
Skor Max	70	68	90	84
Skor Min	40	34	64	58
Rata-rata	54,72	53,05	82,61	68,66
Median	53	53	86	70
Modus	52	50	86	70
Standar Deviasi	9,33	9,11	6,17	6,08
Varian	87,12	83,08	38,13	37,02

Berdasarkan hasil penelitian pada materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial didapatkan rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* sebesar 54,72 dan kelas kontrol dengan menggunakan ceramah bervariasi sebesar 53,05. Artinya, terdapat selisih skor *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 1,67. Sedangkan skor *posttest* pada kelas eksperimen 82,61 dan kelas kontrol 68,66 . Artinya, terdapat selisih skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 13,95.

Data pada tabel tersebut diatas dapat di visualisasikan dalam histogram berikut :



Grafik 4.5 Grafik Histogram Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol dengan Materi Pranata Sosial dan Pengendalian

Penyimpangan Sosial

Berdasarkan grafik histogram 4.5 terlihat bahwa skor rata-rata *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih yang tidak cukup besar yaitu 1,67. Sedangkan untuk skor rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki selisih yang cukup besar yaitu 13,95. Terlihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 12,28.

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* yaitu 82,61 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah bervariasi yaitu 68,66 karena terdapat selisih sebesar 13,95.

C. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis untuk pengujian hipotesis diperlukan pemeriksaan data atau pengujian analisis terhadap data tersebut yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas atau kenormalan dengan teknis "*Liliefors*". Berdasarkan perhitungan terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		N	$L_{hitung} < L_{tabel}$	α	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	36	$0,089 < 0,147$	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	36	$0,1445 < 0,147$	0,05	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	36	$0,090 < 0,147$	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	36	$0,058 < 0,147$	0,05	Normal

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil analisis uji normalitas *Liliefors* pada kelas eksperimen dengan jumlah sampel 36 siswa sebagai berikut : Kelas eksperimen = $L_{hitung} < L_{tabel}$ = Normal. Diketahui L_{hitung} sebesar 0,089 (*pretest*) dan 0,1445 (*posttest*) dengan L_{tabel} dengan jumlah sampel 36 siswa adalah 0,147 maka dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Liliefors* dapat diketahui $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,089 < 0,147$. Pada nilai *posttest* yaitu setelah diberikan perlakuan (menggunakan metode pembelajaran *game educative*) dapat diketahui $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1445 < 0,147$. Hal ini

menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen berdistribusi normal. (hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran)

Hasil analisis uji normalitas *Liliefors* pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 36 siswa sebagai berikut : Kelas kontrol = $L_{hitung} < L_{tabel}$ = Normal. Diketahui L_{hitung} sebesar 0,090 (*pretest*) dan 0,058 (*posttest*) dengan L_{tabel} dengan jumlah sampel 36 adalah 0,147 maka dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Liliefors* dapat diketahui $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,090 < 0,147$ untuk *pretest* dan $0,058 < 0,147$. Dari perhitungan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal. (hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran)

Dari kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) maka baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol kedua kelas tersebut memiliki normalitas dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan di dua kelas di SMP Negeri 175 Jakarta dengan melakukan uji *Fisher* (dalam hal ini kedua sampel di dua kelas memiliki jumlah siswa yang sama) dengan kriteria jika F_{hitung} kurang dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$) maka kedua kelas tersebut homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* di kedua kelas tersebut (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Varians
Eksperimen	36	87,120
Kontrol	36	83,082

Uji homogenitas diperoleh *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $F_{hitung} = 1,048$ sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dk (derajat kebebasan) penyebut 35, dk (derajat kebebasan) pembilang 35 adalah 1,757 (dibulatkan menjadi 1,80). Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada *pretest* di SMP Negeri 175 Jakarta maka dapat disimpulkan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Varians
Eksperimen	36	38,130
Kontrol	36	37,028

Uji homogenitas diperoleh *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $F_{hitung} = 1,029$ sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dk (derajat kebebasan) penyebut 35, dk (derajat kebebasan) pembilang 35 adalah 1,757 (dibulatkan menjadi 1,80). Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada *pretest* di SMP Negeri 175 Jakarta maka

dapat disimpulkan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

D. Pengujian Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan uji persyaratan data yaitu uji normalitas dan homogenitas, data hasil penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Setelah melakukan perhitungan maka diperoleh t_{hitung} sebesar 3,69 sedangkan t_{tabel} dengan $dk = 70$ dan pada $\alpha = 0,05$ didapat t_{tabel} 1,67. Menurut kriteria pengujian dalam penelitian ini adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Maka hasil perhitungan statistika uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,69 > 1,67$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta dengan materi pranta sosial dan pengendalian penyimpangan sosial.

Penggunaan metode pembelajaran *game educative* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS, hal ini dapat terlihat dari besarnya hasil belajar (*posttest*) pada siswa eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game*

educative lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak metode pembelajaran *game educative*. (perhitungan dapat dilihat pada lampiran)

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Educative* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

Penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai variabel x (variabel terikat) karena untuk membuktikan apakah metode pembelajaran *game educative* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Seperti yang dijabarkan dalam kerangka teoritis pada BAB II bahwa metode pembelajaran *game educative* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dikarenakan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *game educative* mampu mengarahkan cara belajar siswa sesuai dengan kebiasaan belajar masing-masing dan juga dapat membuat siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Adapun data pada penelitian ini didapatkan dari tes soal yaitu berupa *pretest* dan *posttes*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal pilihan ganda (PG) dengan jumlah 35 soal pertanyaan. Tes soal ini diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII-I dan kelas kontrol yaitu kelas VIII-II di SMP Negeri 175 Jakarta untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol dilakukan *pretes* dan *posttes* untuk mengetahui nilai awal sebelum diberi perlakuan dan nilai akhir setelah diberi perlakuan.

Pada *pretest*, nilai hasil belajar IPS di kelas eksperimen tidak berbeda jauh dengan nilai hasil belajar IPS pada kelas kontrol. Namun, setelah kedua kelas tersebut diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda, hasil belajar (*posttest*) IPS di kelas eksperimen menjadi lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini dikarena oleh penggunaan metode pembelajaran *game educative* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan perhitungan uji-t dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta pada materi pranata sosial dan pengendalian sosial. Hal ini dapat diketahui dari nilai hasil belajar (*posttest*).

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* banyak siswa yang merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini dapat terlihat dari banyak siswa bertanya saat dilaksanakan diskusi, siswa tidak lagi malu untuk menyampaikan hasil diskusi saat presentasi dan banyak siswa yang ikut dalam *game educative* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sebelum metode pembelajaran *game educative* digunakan banyak siswa yang merasa bosan dan bahkan mengantuk dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini dapat terlihat pada saat dilakukan *pretest* tidak ada siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) baik dari kelas eksperimen maupun dari

kelas kontrol. Sedangkan setelah dilakukan *posttest* terdapat 34 siswa yang telah mencapai KKM dengan presentase 94,4 % pada kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol pada saat dilakukan *pretest* tidak ada siswa yang mencapai KKM sedangkan pada saat *posttest* dilakukan terdapat 11 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 37,02 %. Dapat terlihat bahwa menggunakan metode pembelajaran *game educative* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Hal ini dapat terlihat dari proses pembelajaran IPS pada kelas VIII-I (kelas eksperimen) di SMP 175 Jakarta. Banyak siswa kelas VIII-I ketika diberikan *treatment* (menggunakan metode pembelajaran *game educative*) yang mengemukakan pendapatnya di dalam kelas, memberikan pertanyaan, berdiskusi dan melakukan presentasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Agar proses pembelajaran tidak membosankan maka dapat diberikan *game* yang bersifat mendidik (*game educative*). *Game educative* dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. *Game educative* juga dapat digunakan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Game educative yang digunakan pada siswa SMP merupakan *game* yang dapat merangsang daya fikir siswa dalam mempelajari materi pelajaran, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi dalam belajar dan dapat meningkatkan kreativitas yang ada pada diri siswa. Sedangkan *game educative* pada

siswa TK atau SD digunakan agar siswa dapat belajar sambil bermain, melatih kreativitas dalam diri siswa dan agar siswa dapat senang dalam kegiatan belajar.

Game educative yang digunakan dalam penelitian, selain dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi. *Game educative* juga dapat meningkatkan kerja sama siswa. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan diskusi yang dilakukan siswa dan kegiatan siswa dalam melakukan *game*. Terlihat dalam melakukan *game*, siswa bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan *game* yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan *game educative* juga dapat meningkatkan keterampilan yang ada pada siswa. Karena di *game educative* yang disediakan guru terdapat game yang dapat meningkatkan keterampilan yang ada di siswa.

Adapun Pelaksanaan metode pembelajaran *game educative* dalam pembelajaran IPS terdapat 3 tahapan. Tahap pertama yaitu tahap persiapan, pada tahap persiapan guru menyiapkan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama kemudian menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran dan selanjutnya menginformasikan tujuan yang akan dipelajari selama pembelajaran. Setelah tahap persiapan selesai dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan, tahap pelaksanaan dimulai dari pemberian rangsangan (stimulasi). Setelah kegiatan persiapan dilanjutkan dengan memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian guru membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah

dipelajari sebelumnya kemudian guru mengaitkan dengan kehidupan sosial yang ada didalam masyarakat. Selanjutnya siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi materi. Contohnya pada materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial.

Sebelum memulai pelajaran guru memberi rangsangan berupa pertanyaan “ Apa yang dimaksud dengan hubungan sosial dan akibat apa yang ditimbulkan dari hubungan sosial?” setelah itu guru mempersilahkan siswa untuk memberikan pendapatnya.

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pendapat yang dikemukakan oleh siswa dengan mengaitkan materi pranata sosial dan pengendalian sosial dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Pada materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial, siswa diajak untuk memberikan contoh pranata sosial yang ada di masyarakat dan

penyimpangan sosial yang ada di masyarakat. Setelah mengidentifikasi masalah selesai dilanjutkan dengan pengumpulan data, guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian hubungan sosial, akibat yang ditimbulkan dari hubungan sosial, pengertian pranata sosial, macam-macam pranata sosial, pengertian penyimpangan sosial, macam-macam penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis video selanjutnya kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk mengolah data, mengolah data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa. Setelah masing-masing kelompok selesai menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan. Kemudian kelompok tersebut mendiskusikan dengan teman-teman sekelompoknya. Selanjutnya tahap pembuktian, pada tahap ini masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian hubungan sosial, akibat yang ditimbulkan dari hubungan sosial, pengertian pranata sosial, macam-macam pranata sosial, pengertian penyimpangan sosial, macam-macam penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial. Kemudian guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data. Setelah siswa dapat memahami materi tersebut. Selanjutnya guru mengadakan *game educative* misalnya *throw the ball*

dan kelipatan angka. *Game educative* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya.

Pada permainan *throw the ball* terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut, pertama guru akan melemparkan bola kepada siswa. Kemudian guru akan memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut. Siswa yang mendapatkan bola harus menangkapnya dan menjawab pertanyaan guru tersebut. Selanjutnya siswa tersebut melempar bola kepada temannya dan kemudian memberikan pertanyaan teman yang mendapatkan bola harus dapat menangkap dan menjawab pertanyaan tersebut dan begitu seterusnya. Pada permainan *throw the ball*, siswa dilatih untuk daya pikir dengan cara membuat pertanyaan dan juga menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya. Selain dapat merangsang daya pikir, *game educative* juga memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Setelah permainan *throw the ball* selesai (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game educative* yang kedua yaitu kelipatan angka. Pada *game educative* kelipatan angka. Guru akan menjelaskan aturan permainannya. Adapun aturan permainannya adalah pertama guru akan menyebutkan kelipatan angka yang dikehendaknya, misalnya guru menyebutkan kelipatan angka 8. Maka bagi siswa yang mendapatkan kelipatan angka 8 atau menyebut angka yang ada 8nya harus berteriak “door”. Dan bagi siswa yang tidak dapat mengikuti aturan permainannya maka siswa tersebut akan mendapatkan hukuman yaitu berupa pertanyaan

dari guru. Adapun kelebihan dari permainan kelipatan angka yaitu merangsang daya fikir dan meningkatkan konsentrasi.

Selain *throw the ball* dan kelipatan angka terdapat *game educative* yang digunakan dalam penggunaan pembelajaran *discovery learning* dengan metode *game educative*. Adapun *game educative* lainnya yaitu siapa cepat dia dapat, *taking stick*, *picture and picture*, menjodohkan, tebak gambar, siapakah aku, kotak ajaib, *puzzle* dan sebagainya. *Game educative* digunakan untuk siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan menghilangkan rasa kebosanan yang terjadi pada saat proses pembelajaran IPS. Dan tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan (generalisasi), tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Pada akhir metode pembelajaran *game educative* dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS, siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami kemudian guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.

Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan sendiri pembelajaran yang telah dipelajari kemudian guru memberi konfirmasi dan memberi penguatan pada siswa agar pemahaman yang telah

didapatkan oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam metode pembelajaran *game educative* dapat dilakukan dengan menggunakan tes.

Kelebihan metode pembelajaran *game educative* adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan masyarakat dan juga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Ini dikarenakan siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan cara sendiri dan juga dapat melakukan *game* yang bersifat mendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* ini sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar karena dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar. Pada pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* yang dilaksanakan dengan model *discovery learning* dapat membiasakan siswa untuk membuktikan sesuatu mengenai pelajaran yang sudah dipelajari. Dengan menemukan dan menyelidiki sendiri materi yang dipelajari maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan siswa dapat lebih memahami materi.

Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing dan dapat membangun sikap percaya diri yang ada di siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan, siswa dapat

mengarahkan cara belajarnya untuk berperan aktif dalam mencari pengetahuannya yang akibatnya siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dan memiliki pembelajaran yang bermakna dalam diri siswa. Contohnya, seperti yang terjadi di kelas VIII-I di SMP Negeri 175 Jakarta dalam pembelajaran IPS materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial. Guru mencoba menstimulus (merangsang) siswa dengan cara apersepsi kepada siswa. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Adapun pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa yaitu “Sebutkan fungsi pranata sosial yang ada di lingkungan masyarakat?”. Pertanyaan tersebut diberikan untuk menggali kemampuan awal siswa terhadap materi tersebut. Dalam kegiatan, guru berperan sebagai fasilitator (pembimbing) dan siswa menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*students oriented*).

Dalam *game educative* siswa tidak hanya bermain-main didalam kelas. Akan tetapi, dalam *game educative* siswa dapat melakukan permainan sambil belajar. *Game educative* dilakukan untuk menghilangkan rasa jenuh yang sering kali dialami oleh siswa dalam mempelajari materi IPS. Materi IPS seringkali diidentikkan dengan materi menghafal ini yang menyebabkan siswa malas untuk belajar IPS. Dengan menggunakan metode *game educative* diharapkan siswa dapat lebih memahami materi IPS karena dapat belajar IPS sambil bermain sehingga siswa tidak jenuh dalam pembelajaran IPS.

Berbeda dengan kelas VIII-II yang tidak diberikan *treatment* (ceramah bervariasi). Banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Ini dikarenakan pada ceramah bervariasi, guru menugaskan kepada siswa untuk duduk, dengar, diam dan mencatat. Proses pembelajaran IPS di kelas VIII-II ini siswa hanya ditugaskan untuk mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru lalu mencatatnya di buku tulis sehingga peran guru di kelas kontrol menjadi lebih aktif dalam memberikan materi yang menimbulkan rasa bosan bagi siswa dan mengakibatkan hasil akhir pembelajaran berbeda dengan kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen.

Kelemahan pembelajaran yang terjadi pada kelas kontrol diantaranya adalah keadaan sebaran data yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) masih ditemukan sebanyak 25 siswa pada saat diadakan *posttest*, rendahnya hasil belajar di kelas VIII-II terjadi karena pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan proses pembelajaran dengan menggunakan ceramah bervariasi menimbulkan rasa bosan bagi siswa sehingga banyak siswa yang berbicara dengan temannya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* yang terjadi didalam kelas, siswa tidak hanya pasif mendengarkan guru menjelaskan materi didepan kelas. Akan tetapi, siswa dapat berperan aktif didalam kelas dengan cara melakukan diskusi bersama teman kelasnya dan juga dapat melakukan presentasi untuk

mengemukakan pendapatnya. Proses diskusi dan presentasi dilakukan agar siswa memahami materi pembelajaran yang telah dilakukan. Agar proses pembelajaran tidak membosankan dapat dilakukan permainan yang bersifat mendidik (*game educative*).

Selama melakukan penelitian menggunakan metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta terdapat hal-hal penting yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Pada awal pertemuan, kemampuan siswa dalam memahami materi IPS dapat dikatakan rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 54,72 sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 53,05. Banyak alasan yang menyebabkan siswa kurang memahami materi IPS ini disebabkan oleh guru hanya menjelaskan materi di depan kelas dan siswa bersikap pasif di kelas. Banyak siswa tidak menyukai mata pelajaran IPS dikarenakan buku IPS sangat tebal yang membuat siswa malas untuk membacanya dan banyak materi yang perlu diingat dan dipahami.

Pada saat awal peneliti menggunakan metode pembelajaran *game educative* tidak terlihat keaktifan siswa didalam kelas. Pada saat peneliti menyuruh untuk membentuk kelompok diskusi terlihat terdapat siswa yang tidak membaaur dengan seluruh temannya. Selain itu juga terdapat siswa yang bermain-main dengan teman sebangkunya, termenung (diam) ataupun hanya menjadi penonton saja tidak mau ikut bergabung bersama

teman yang sedang melakukan diskusi. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen (kelas VIII-I) siswa harus beradaptasi dengan metode pembelajaran *game educative*.

Setelah diberi perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada kelas VIII-I di SMP Negeri 175 Jakarta menunjukkan terjadinya perubahan yang mengarah positif bagi kemampuan kognitif siswa. Hal ini terlihat dari terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas VIII-I pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberlakukan. Pada saat sebelum diberikan treatment (*pretest*) nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 54,72 sedangkan setelah diberikan treatment (*posttest*) nilai rata-rata meningkat yaitu 82,61. Selain terjadi peningkatan hasil belajar, siswa juga terlihat antusias dalam pembelajaran dengan metode *game educative*.

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data dapat diketahui bahwa penggunaan pembelajaran dengan metode *game educative* dalam mata pelajaran IPS terbukti memudahkan siswa dalam memahami materi IPS yang sedang dipelajari hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Dengan demikian, terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta yang terlihat pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan

menggunakan metode pembelajaran *game educative* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dinilai memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *game edukatif* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta khususnya pada materi pranata sosial dan pengendalian sosial.

Dari data hasil perhitungan dapat diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran *game educative* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti bahwa dengan adanya metode pembelajaran *game educative*, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dimana pada kelas eksperimen hanya terdapat dua siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pengajaran dengan metode pembelajaran *game educative* dan kelas kontrol tanpa menggunakan pembelajaran metode *game educative*.

Dalam penggunaan metode pembelajaran *game educative* melatih siswa untuk dapat berpikir analisis dan mencoba untuk dapat menemukan pengetahuan melalui caranya sendiri dengan bimbingan guru. Kebiasaan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *game educative* memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajarinya. Berdasarkan kerangka teoritis, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa

faktor baik faktor dari dalam (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Adapun faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif) sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental (misalnya guru, kurikulum dan model pembelajaran). Melihat faktor-faktor diatas, guru dapat melihat perubahan perilaku hasil belajar. Secara singkat, perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) bersifat kontinu dan fungsional , (2) bersifat aktif dan positif, (3) perubahan hasil belajar disadari, dan (4) perubahan hasil belajar bertujuan dan terarah.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *game educative* dapat menjadi stimulus untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuantitatif eksperimen karena SMP Negeri 175 Jakarta belum menggunakan metode pembelajaran *game educative* dalam pembelajaran IPS sehingga peneliti dapat memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *game educative*. Pada metode pembelajaran *game educative* diaplikasikan pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta pada kelas VIII-I maka dapat terlihat terjadi peningkatan hasil belajar pada saat sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dengan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

2.Peran Metode Pembelajaran *Game Educative* terhadap Hasil Belajar

IPS

Pengaruh metode pembelajaran *game educative* dapat membawa pengaruh positif. Ini dapat terlihat dari hasil penelitian. Pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* yang memiliki nilai belajar tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *game educative* dengan menggunakan model *discovery learning*. Pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Pengetahuan dapat diperoleh siswa melalui diskusi dan kerja sama yang dilakukan siswa didalam proses pembelajaran. Pembelajaran *discovery learning* dapat melatih siswa untuk berfikir analisis dan dapat mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Metode *game educative* digunakan dalam pembelajaran IPS agar siswa dapat mudah dalam memahami materi IPS. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran penghafal. Yang menyebabkan siswa malas untuk mempelajari mata pelajaran IPS sehingga metode *game educative* menjadi metode alternatif metode pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dalam materi IPS. Ini dikarenakan dalam metode *game educative*, siswa dapat

bermain sambil belajar. Sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari materi IPS.

Metode pembelajaran *game educative* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Hal ini seperti yang terjadi di SMP Negeri 175 Jakarta, pada awal banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa mengantuk dalam proses pembelajaran, tebalnya buku IPS yang mengakibatkan siswa malas untuk membaca dan banyak tugas yang diberikan oleh guru IPS. Ini yang menyebabkan banyak siswa SMP Negeri 175 Jakarta yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hal ini berbeda, ketika peneliti menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Pada metode pembelajaran *game educative* di mata pelajaran IPS, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Hal ini dapat terlihat dari banyak siswa yang bertanya baik yang dilakukan dengan temannya maupun guru. Selain itu, siswa juga sangat berperan aktif didalam metode *game educative* yang digunakan oleh guru. Banyak siswa yang ingin mencoba *game educative* yang telah dibuat oleh guru. Dengan berperan aktif dan partisipasi yang dilakukan oleh siswa menyebabkan nilai siswa dapat meningkat. Ini dapat terlihat dari hasil *pretest* (sebelum menggunakan *treatment*) dan *posttest* (setelah menggunakan *treatment*).

Sebenarnya, metode pembelajaran *game educative* belum pernah digunakan di SMP Negeri 175 Jakarta. Hal ini dikarenakan dalam metode pembelajaran *game educative* memerlukan waktu yang relatif lama dan juga diperlukan peran aktif antara siswa dan guru. Dalam pembelajaran IPS, metode pembelajaran *game educative* dapat menjadi salah satu alternatif cara pembelajaran yang dapat digunakan untuk guru. Ini dikarenakan, mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan materi yang membuat siswa bosan dan jenuh.

Metode pembelajaran *game educative* membuat mata pelajaran IPS menjadi lebih menarik karena siswa tidak saja hanya mendengarkan penjelasan guru didepan kelas tetapi siswa juga dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas seperti mengemukakan pendapat didalam kelas, tanya jawab, melakukan pengamatan dan membuat kesimpulan. Adapun peran guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* hanya berperan sebagai fasilitator (membimbing) dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Metode Pembelajaran *Game Edukatif* dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta

Metode pembelajaran *game educative* membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat pada saat siswa belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*, siswa antusias dalam belajar. Hal ini dapat terlihat dari proses diskusi yang dilakukan siswa pada kelas VIII-I. Pada

proses diskusi siswa saling bertukar pikiran dan saling membantu jika terdapat temannya yang kurang memahami materi.

Dari penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan seluruh teman di kelas. Ini terlihat pada saat pelaksanaan siswa dapat berkomunikasi aktif dengan siswa lainnya pada saat proses diskusi berlangsung. Bahkan pada saat presentasi di depan kelas, tidak ada lagi terlihat siswa yang malu untuk menyampaikan hasil diskusi dan mengemukakan pendapat.

Metode pembelajaran *game educative* dalam mata pelajaran IPS dapat dijadikan salah satu variasi metode pembelajaran. Adapun kelebihan menggunakan permainan mendidik (*game educative*) yang dapat diberikan pada siswa sehingga proses pembelajaran IPS dapat menyenangkan bagi siswa dan tidak membuat siswa menjadi bosan untuk belajar IPS. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *game educative* dapat lebih baik pada saat sebelum diberikan metode pembelajaran *game educative*. Selain itu, pembelajaran akan menjadi suatu yang bermakna bagi siswa bila siswa dapat ikut dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran *game educative* akan menjadi sesuatu yang menarik bila guru dapat mempersiapkan materi seoptimal mungkin. Proses pembelajaran dengan metode *game educative* yang bervariasi sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran. Proses

penyampaian materi akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative* dapat berjalan dengan baik dan siswa juga ikut dilibatkan didalamnya. Hal ini dapat terlihat pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *game educative*, guru tidak lagi menyampaikan materi didalam kelas akan tetapi dalam proses pembelajaran dengan metode *game educative* siswa seringkali mengadakan diskusi dan presentasi. Dalam belajar siswa tidak lagi mengandalkan penjelasan dari guru akan tetapi siswa dapat mencari informasi pengetahuan sendiri dengan membaca buku pengetahuan, *searching* maupun bertukar pendapat dengan temannya.

F.Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin berdasarkan prosedur penelitian kuantitatif eksperimen. Namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang ada. Keterbatasan yang dapat diamati dan yang terjadi atau yang berlangsung selama penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya diterapkan pada kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 175 Jakarta
2. Waktu penelitian yang sangat singkat sehingga peneliti merasa hasil penelitian belum optimal

3. Metode pembelajaran *game educative* merupakan proses pembelajaran baru dan pertama kali diterapkan di kelas eksperimen sehingga membutuhkan penyesuaian kepada siswa karena siswa belum terbiasa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi pranata sosial dan pengendalian penyimpangan sosial.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta. Ini dapat terlihat dari nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang ikut berdiskusi dan presentasi sehingga proses pembelajaran di kelas eksperimen menjadi *student oriented*.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,69 > 1,67$. Kesimpulan yang dapat diambil dari perhitungan dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.
3. Dengan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan *posttest* (*pretest* pada kelas eksperimen 54,72 dan *pretest* pada kelas kontrol

53,05 dan *posttest* pada kelas eksperimen 82,61 dan *posttest* pada kelas kontrol 68,66). Maka dapat pengaruh metode pembelajaran *educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta.

B. Implikasi

Implikasi pengaruh metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta sangatlah penting. Hal tersebut karena guru bertugas dalam membangkitkan keaktifan dan partisipasi siswa didalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *game educative* terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *game educative* dalam proses pembelajaran baik untuk dilaksanakan. Selain itu, metode pembelajaran *game educative* siswa diajak untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran hal itu dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat suasana kelas tidak jenuh dan membosankan. Dengan demikian, pada akhir pembelajaran siswa bisa memperoleh hasil belajar yang cukup baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *game educative* merupakan salah satu alternatif proses pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah disajikan.
2. Guru diharapkan dapat memberikan suasana baru didalam kelas sehingga siswa tidak lagi merasakan jenuh dan membosankan. Adapun salah satu caranya dengan menggunakan metode pembelajaran *game educative*. Karena dalam metode pembelajaran *game educative* siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru, tapi siswa juga dapat berperan aktif dan berpartisipasi. Pada metode pembelajaran *game educative* tidak lagi *teacher oriented* akan tetapi menjadi *student oriented*.
3. Sebagai bahan lanjutan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh metode pembelajaran *game educative* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoiru, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2011)
- Darmansyah,S.T.,M.Pd, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, Jakarta:Bumi Aksara, 2011
- Esti Wuryani Djiwandono, Sri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Gransido, 2002)
- H. Dembo, Myron, *Applying Educational Psychology in the Classroom 5 th ed* (London: Longman Publishing Group, 1994)
- Hamid, Moh. Sholeh, , *Metode Edu Trainment*, DIVA Press : Yogyakarta, 2011
- Ismail, Andang: *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006)
- Jihad, Asep, *Evaluasi pembelajaran*, (Yogyakarta: Agustus 2008)
- Kunandar, *Penilaian Autentik* (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013), Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2013
- Mukminan, *Pendidikan Ilmu Sosial* (Yogyakarta: UNY, 2000)
- Noor, Dr. Juliansyah, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Pronada Media Group, 2012)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)
- Rakhmat, Cece, *Silabus Universitas Pendidikan Indonesia*, (Bandung: FIP UPI, 2007)
- Rifa, ika, *Koleksi Games Edukatif didalam dan luar sekolah*, (Yogyakarta:Flash Books, 2012)
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran :Berorientasi Standar Proses Pendidikan*
- Saripudin, Wiranataputra, Udin, *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta, 1989
- Soedjiarto, *Menuju Pendidikan Nasional yang relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka 2003)

- Suherman, Erman, et al., *strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: UPI, 2003
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. (2009)
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010)
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- William K. Esler and Mary K. Esler, *Teaching Elementary Science: A Full Spectrum Science Instruction Approach 8 th ed* (California: Wadsworth Publishing Company, 2000)

LAMPIRAN

SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Sosial
KELAS/SEMESTER : VIII/II
HARI/TANGGAL :

NAMA LENGKAP:

KELAS :

Berilah Tanda Silang (X) pada Soal dibawah ini dengan Jawaban Tepat !

1. Manusia merupakan makhluk sosial sehingga ia harus melakukan hubungan sosial melalui
 - a. Sosialisasi
 - b. Pranata sosial
 - c. Interaksi sosial
 - d. Sistem sosial

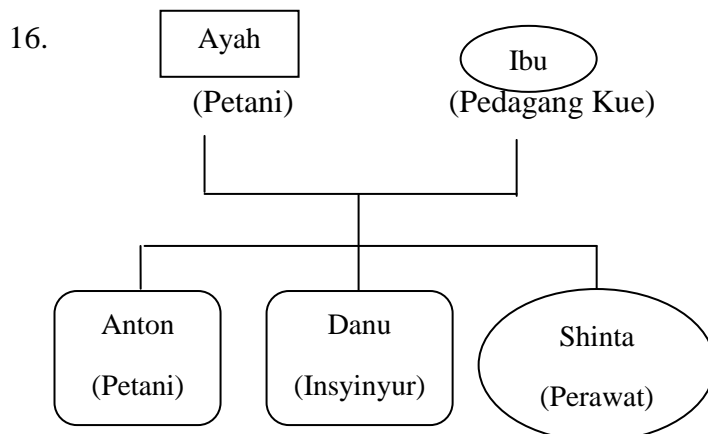
2. Interaksi sosial yang terjadi dalam proses sosial tidak seluruhnya membentuk pola perilaku yang sesuai dengan masyarakat. Misalnya bentrokan antarwarga yang terjadi di Manggarai. Sebagai warga negara yang baik upaya yang dapat yang dilakukan adalah
 - a. Mengunjungi lokasi bentrokan dan mencari informasi penyebab bentrokan
 - b. Memanggil aparat keamanan untuk memebubarkan bentrokan secara paksa
 - c. Memanggil tokoh masyarakat untuk mengadakan mediasi diantara warga yang bentrok
 - d. Membuat poster dan spanduk mengenai pentingnya persatuan dan kesatuan antarwarga

3. Gambaran tentang suatu konsep yang mengacu kepada hubungan-hubungan akibat proses yang sesuai dalam kehidupan masyarakat merupakan kesimpulan dari pengertian
 - a. Tindakan sosial
 - b. Interaksi sosial
 - c. Hubungan sosial
 - d. Pranata sosial

4. Hubungan sosial tidaklah statis tetapi dinamis yang artinya
 - a. Sejalan dengan proses perubahan ekonomi, sosial dan budaya yang terjadi didalam masyarakat
 - b. Berubah-ubah sesuai yang terjadi di lingkungan masyarakat
 - c. Mengikuti perkembangan sosial yang terjadi di belahan dunia
 - d. Menetap tidak berpengaruh terhadap keadaan sosial yang terjadi dalam masyarakat

5. Hubungan sosial horizontal yang biasanya kamu (pelajar) lakukan di sekolah adalah
 - a. Hubungan pelajar dengan guru
 - b. Hubungan antarteman
 - c. Hubungan pelajar dengan masyarakat
 - d. Hubungan pelajar dengan keluarga
6. Yang bukan ciri-ciri hubungan sosial adalah
 - a. Kontak sosial
 - b. Pelaku lebih satu orang
 - c. Ada tujuan-tujuan tertentu
 - d. Ada dimensi waktu
7. Manusia senantiasa membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan atau tujuan hidupnya. Adanya ikatan yang saling membutuhkan tersebut mendorong seseorang atau kelompok orang untuk menjalin hubungan sosial. Berdasarkan pernyataan tersebut merupakan faktor pendorong terjalinnya hubungan sosial
 - a. Kesamaan kepentingan dalam hasrat untuk saling bekerjasama
 - b. Hubungan keluarga
 - c. Hasrat untuk saling bekerjasama sebagai upaya mempertahankan hidup
 - d. Kesamaan ideologi
8. Hubungan sosial yang terjadi antara Pak Edi dengan individu/kelompok lain selalu mengalami perubahan baik positif maupun negatif. Status yang tergambar dalam diri Pak Edi tersebut merupakan status subjektif. Adapaun kriteria-kriteria penentu status seseorang secara subjektif adalah
 - a. Keturunan – kekuasaan – kewajiban
 - b. Keturunan – kekuasaan – kekayaan
 - c. Keturunan – prestasi – hak
 - d. Hak – kewajiban – hak
9. Proses sosial asosiatif adalah
 - a. Hubungan yang terjadi akibat proses-proses yang berjalan sesuai norma atau nilai yang berlaku dimasyarakat
 - b. Hubungan sosial yang berakhir dengan permusuhan atau pertengkaran
 - c. Hubungan yang timbul dari tanggapan atau reaksi seseorang terhadap suatu tindakan tertentu dari orang lain
 - d. Hubungan sosial yang mengarah pada bentuk jalinan sosial yang erat, saling membutuhkan dan terbentuk suatu kerja sama
10. Yang merupakan proses sosial dissosiatif adalah
 - a. Mediasi
 - b. Kontravensi
 - c. Akomodasi
 - d. Konsiliasi
11. Hubungan sosial antara sesama golongan ningrat/bangsawan atau pernikahan antara satu tingkatan kasta yang sama merupakan contoh dari hubungan sosial
 - a. Bersifat individual
 - c. Bersifat tertutup

- b. Bersifat antar Kelompok d. Bersifat terbuka
12. Ketegangan yang terus-menerus terjadi antara pemerintah RI dengan GAM (Gerakan Aceh Merdeka) akhirnya dapat diselesaikan secara damai setelah melibatkan pihak ketiga, yakni Negara Swedia. Upaya perdamaian yang demikian ini disebut
- a. Arbitrasi c. Mediasi
b. Stalemate d. Coercion
13. Status sosial yang dimiliki oleh kerajaan Inggris seperti Pangeran Charles, William dan Harry. Merupakan bentuk hubungan sosial berdasarkan
- a. Assigned status c. Achieved status
b. Ascribed status d. Struktur sosial
14. Gelar kepahlawanan, gelar pelajar berprestasi, gelar “Bapak Pembangunan” untuk Soeharto (mantan presiden ke-2 RI) merupakan status sosial berdasarkan
- a. Assigned status c. Achieved status
b. Ascribed status d. Struktur sosial
15. Bapak dan Ibu Nengah adalah seorang buruh tani yang tidak berpendidikan serta buta huruf. Namun demikian, mereka berusaha menyekolahkan anaknya, Nengah hingga berhasil menjadi seorang manajer yang sukses. Berdasarkan contoh tersebut termasuk kedalam
- a. Hubungan sosial antargenerasi turun
b. Hubungan sosial antargenerasi naik
c. Hubungan sosial vertikal
d. Hubungan sosial temporer
e. Hak – kewajiban – hak



Berdasarkan gambar tersebut merupakan hubungan sosial berdasarkan

- a. Intergenerasi naik
b. Intergenerasi turun
c. Intragenerasi
d. Vertikal

17. Tika sering menggunakan jasa ojek untuk berangkat dan pulang sekolah. Hubungan sosial antara Tika dengan tukang ojek termasuk
- Hubungan sosial horizontal
 - Hubungan sosial vertical
 - Hubungan sosial permanen
 - Hubungan sosial sementara
18. Hubungan sosial yang terjalin pada masyarakat desa yang masih tradisional (belum mendapat pengaruh dari luar). Hubungan yang terjalin antarwarga di dalam masyarakat tersebut umumnya membentuk kesatuan sosial berupa paguyuban. Berdasarkan contoh tersebut termasuk
- Hubungan sosial permanen
 - Hubungan sosial sementara
 - Hubungan sosial primer
 - Hubungan sosial sekunder

19.



Pada gambar diatas termasuk faktor pendorong terjadinya hubungan sosial disebabkan

- Hubungan keluarga
 - Kesamaan kepentingan
 - Adanya perasaan simpatik
 - Hubungan kerja
20. Ketut dan Nyoman berasal dari Bali dan keduanya bertemu di kota Jakarta untuk menuntut ilmu di universitas yang sama. Contoh tersebut merupakan faktor pendorong terjalannya hubungan sosial berdasarkan
- Kesamaan ideologi
 - Hubungan keluarga
 - Hubungan kerja
 - Kesamaan asal
21. Yang merupakan contoh faktor pendorong terjalannya hubungan sosial berdasarkan kesamaan kepentingan dan hasrat untuk saling bekerja sama adalah
- Hubungan sosial antara pedagang dengan pembeli
 - Sebuah persekutuan dagang antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan
 - Hubungan sosial dalam arisan
 - Hubungan antara pemerintah dengan swasta
22. Bencana alam tsunami yang menimpa masyarakat Aceh dan Sumatra Utara ditahun 2004 silam mengakibatkan terputusnya hubungan sosial. Contoh tersebut merupakan salah satu faktor penghambat terjadinya hubungan sosial disebabkan
- Perbedaan kebudayaan
 - Ideologi

- b. Bentuk medan
d. Bencana alam
23. Itikad baik dan positif bangsa Indonesia untuk membina hubungan baik dengan Negara lain melalui forum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) demi mewujudkan perdamaian di muka bumi merupakan dampak positif dari
- a. Interaksi sosial
b. Hubungan sosial
c. Sistem sosial
d. Pranata sosial
24. Yang merupakan dampak negatif dari hubungan sosial adalah
- a. Menumpukkan kompetisi
b. Munculkan sikap otoriter
c. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi
d. Perubahan sosial yang menghilangkan identitas
25. Untuk menghindari konflik yang terjadi didalam masyarakat. Anda dapat melakukan usaha dengan menjalin
- a. Hubungan sosial
b. Sistem sosial
c. Mobilitas sosial
d. Sosialisasi
26. Dampak positif dari hubungan sosial yaitu munculnya asimilasi. Asimilasi adalah
- a. Perpaduan dua kebudayaan yang menghasilkan unsur-unsur kebudayaan campuran (baru)
b. Bentuk kerja sama yang dilakukan dengan cara menerima unsur-unsur baru dalam kepemimpinan
c. Hubungan sosial yang mengarah pada bentuk jalinan sosial yang erat
d. Penyerapan unsur-unsur kebudayaan tertentu tanpa menghilangkan identitas kebudayaan yang asli
27. Perkelahian antarwarga, penindasan kaum mayoritas terhadap kaum minoritas bahkan perang berlatar belakang sosial. Merupakan dampak negatif dari hubungan sosial berdasarkan
- a. Kompetisi
b. Perbedaan kebudayaan
c. Konflik
d. Kekuasaan
28. Robert Mac Iver dan C.H. Page mengemukakan pengertian pranata sosial. Pranata sosial adalah
- a. Seperangkat aturan dalam suatu kegiatan sosial yang berhubungan dengan masyarakat atau berkaitan dengan kepeduliannya terhadap kepentingan umum
b. Struktur budaya formal yang dirancang untuk menemukan dan memenuhi kebutuhan sosial masyarakat yang pokok
c. Suatu sistem hubungan sosial yang mengandung nilai dan prosedur tertentu sebagai usaha memenuhi kebutuhan masyarakat
d. Suatu prosedur atau cara yang dibuat untuk mengatur hubungan antarmanusia dalam suatu kelompok masyarakat

29. Sebagai warga negara yang baik. Cara yang dapat kita lakukan untuk menghindari terjadinya konflik di masyarakat adalah
- Mematuhi nilai dan norma
 - Menjalin hubungan sosial
 - Membuat aturan
 - Mematuhi pranata sosial
30. Seiring dengan perkembangan zaman serta pengetahuan dan teknologi, pranata sosial mulai dibentuk secara sadar dan terencana (konseptual). Adapun susunan pranata yang dialami individu adalah
- Pendidikan – agama – keluarga – ekonomi
 - Keluarga – agama – pendidikan – ekonomi
 - Agama – keluarga – pendidikan – ekonomi
 - Keluarga – ekonomi – agama – pendidikan
31. Seseorang yang memiliki orang tua bermata pencaharian sebagai petani mampu mewujudkan cita-cita menjadi seorang professional atau pejabat tinggi. Dalam perkembangannya ia mampu memperbaiki taraf kehidupan keluarganya ke kondisis yang baik. Berdasarkan penjelasan tersebut termasuk kedalam fungsi manifes dari pranata
- Keluarga
 - Pendidikan
 - Ekonomi
 - Politik
32. Yang bukan fungsi keluarga menurut Robert M.Z Lawang adalah
- Mewariskan gelar bangsawan
 - Fungsi reproduksi
 - Ekonomi
 - Edukatif (pendidikan)
33. Yang bukan ciri-ciri pranata sosial adalah
- Memiliki pola pikiran dan perilaku
 - Mempunyai suatu tingkat kekekalan
 - Memenuhi kebutuhan sosial
 - Memiliki lambang atau logo tertentu
34. Pranata keluarga mempunyai fungsi tersembunyi sebagai berikut
- Melanjutkan keturunan
 - Mengatur hubungan kekerabatan
 - Memiliki fungsi afeksi (saling mengasihi)
 - Melaksanakan upaya pengendalian sosial terhadap anggota keluarga
35. Pranata pendidikan memiliki peran yang sangat penting didalam masyarakat. Sebagai pelajar usaha yang dapat dilakukan dengan cara
- Mengatur perihal tentang tanggung jawab untuk merawat, mendidik atau melakukan sosialisasi
 - Mengembangkan kualitas diri terutama kemampuan berpikir dan bersosialisasi yang rasional

- c. Melaksanakan upaya pengendalian sosial agar tidak melakukan penyimpangan sosial
d. Memberikan dasar pola perilaku masyarakat yang baik
36. Pemerintah mengadakan pembinaan tentang tata tertib berlalu lintas. Tindakan tersebut merupakan bentuk control sosial
a. Refresif
b. Persuasif
c. Preventif
d. Paksaan
37. Menurut fungsinya lembaga pengadilan dan kejaksaan termasuk lembaga
a. *Crescive Institution*
b. *Operative Institutions*
c. *Regulative Institutions*
d. *Basic Institutions*
38. Sebagai warga negara yang baik. Cara yang dapat kita lakukan untuk menghindari terjadinya konflik di masyarakat adalah
a. Mematuhi nilai dan norma
b. Menjalin hubungan sosial
c. Membuat aturan
d. Mematuhi pranata sosial
39. Menjaga keutuhan masyarakat merupakan salah satu dari
a. Ciri-ciri pranata sosial
b. Latar belakang pranata sosial
c. Fungsi pranata sosial
d. Tujuan pranata sosial
40. Bentuk perilaku yang melanggar norma, nilai, aturan, atau tradisi (adat istiadat) yang berlaku di dalam masyarakat merupakan kesimpulan dari
a. Penyakit Sosial
b. Penyimpangan Sosial
c. Konflik Sosial
d. Deferensasi Sosial

41.

No	Contoh Penyimpangan
1	Hubungan seksual pranikah
2	Perkelahian antar kelompok pelajar
3	Ambisi anak untuk menguasai harta orangtuanya
4	Anak nakal yang meniru kelompok-kelompok penjahat
5	Mabuk-mabukan

Dari tabel diatas yang termasuk kedalam penyimpangan individu adalah....

- a. 1 – 2 – 3
b. 2 – 3 – 4
c. 1 – 2 – 5
d. 1 – 3 – 5
42. Jika anda mengendarai sepeda motor melampaui batas kecepatan maksimal, memanipulasi jumlah pajak. Maka anda termasuk kedalam
a. Pelanggaran
b. Kenakalan
c. Penyimpangan primer
d. Penyimpangan sekunder

43. Yang bukan penyimpangan sosial yang bersifat negatif adalah
- | | |
|---------------------------|----------------------|
| a. Penyalahgunaan narkoba | c. Perilaku kriminal |
| b. Perkelahian remaja | d. Emansipasi wanita |
44. Perilaku menyimpang merupakan jenis perbuatan yang
- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| a. Sesuai dorongan hati | c. Mengabaikan nilai dan norma |
| b. Melarang nilai dan norma | d. Tidak memenuhi aktualisasi diri |
45. Menjamin agar proses pembentukan kepribadian sesuai dengan keinginan kelompok atau masyarakat menunjukkan tujuan dari
- | | |
|------------------------|---------------------|
| a. Hubungan sosial | c. Interaksi sosial |
| b. Pengendalian sosial | d. Mobilitas sosial |
46. Salah satu alat pengendalian sosial informal adalah gosip atau desas-desus yang bermaksud
- | | |
|----------------|------------------|
| a. Mengusir | c. Menertawakan |
| b. Mengucilkan | d. Mempermalukan |
47. Pengendalian sosial tidak formal yang ada di lingkungan masyarakat dapat dilakukan pengendalian yang umumnya tidak tertulis salah-satunya adalah teguran. Adapaun tujuan pemberian teguran didalam masyarakat adalah
- Membuat jera para pelaku penyimpangan sosial
 - Mendorong para pelaku penyimpangan untuk segera menyadari kesalahannya
 - Dapat mengintropeksi diri para pelaku penyimpangan dan kemudian dapat diterima kembali didalam masyarakat
 - Membuat sadar para pelaku penyimpangan sosial
48. Siswa diberikan nasihat oleh gurunya ketika terlambat atau tidak mengerjakan tugas. Bentuk pengendalian yang ditunjukkan guru adalah
- | | |
|-------------|--------------|
| a. Koersif | c. Preventif |
| b. Kompulsi | d. Persuasif |
49. Amir menyintek ketika ulangan matematika. Adapun bentuk pengendalian berdasarkan sikapnya yang dapat dilakukan terhadap amir adalah
- Pengendalian sosial gabungan – pengendalian sosial preventif – pengendalian sosial – preventif
 - Pengendalian sosial refresif – pengendalian sosial preventif – pengendalian sosial gabungan
 - Pengendalian sosial koersif – pengendalian sosial preventif – pengendalian sosial represif
 - Pengendalian sosial preventif – pengendalian sosial represif – pengendalian sosial gabungan
50. Yang termasuk contoh cara pengendalian sosial yang bersifat koersif adalah

- a. Guru menegur siswa karena terlambat masuk
- b. Polisi menilang para pengemudi kendaraan bermotor yang melanggar tata tertib lalu lintas
- c. Para polisi memberikan gas air mata untuk menghentikan aksi demonstrasi yang berlebihan
- d. Orang tua menasihati anaknya yang bandel

51.



Perhatikan gambar diatas. Pengendalian sosial yang ditunjukkan ibu terhadap anaknya adalah....

- a. Pengendalian sosial formal
 - b. Pengendalian sosial nonformal
 - c. Pengendalian sosial informal
 - d. Pengendalian sosial preventif
52. Tono sangat menjaga perilakunya dengan baik, seperti berusaha menaati tata tertib, bertutur kata yang baik serta melakukan tugas dan kewajibannya sebagai pelajar dengan penuh tanggungjawab. Dari contoh tersebut menunjukkan pengendalian sosial yang dialami Tono adalah
- a. Melalui hukuman
 - b. Melalui pendidikan
 - c. Melalui ajaran agama
 - d. Melalui teguran
53. Di lingkungan rumah anda terdapat segerombolan pemuda yang sering meminum minuman keras dan mengkonsumsi narkotika. Upaya yang dapat anda lakukan adalah
- a. Mencela segerombolan pemuda tersebut
 - b. Mengejek perbuatan segerombolan pemuda tersebut
 - c. Menegur segerombolan pemuda tersebut
 - d. Melaporkan ke ketua RT untuk memarahinya
54. Yang merupakan penyimpangan sosial yang banyak terdapat di lingkungan masyarakat adalah
- a. Pengedaran Narkotika
 - b. Mabuk-Mabukan
 - c. Perjudian
 - d. Desas-Desus
55. Yang bukan pendekatan represif yang dapat ditemukan di lingkungan keluarga masyarakat adalah
- a. Nasihat
 - b. Ancaman
 - c. Hukuman
 - d. Kewajiban
56. Membina dan mengadakan penyuluhan terhadap orang yang berperilaku menyimpang dari hukum. Merupakan tugas dari
- a. Tokoh agama
 - c. Peradilan hukum

- b.Keamanan dan ketertiban umum d. Adat istiadat

57.

No	Lembaga
1	Tokoh Agama/Masyarakat
2
3	Peradilan
4	Adat Istiadat
5	Pendidikan

Perhatikan tabel diatas lengkapi pranata (lembaga) sosial yang khususnya melakukan pengendalian sosial dilingkungan masyarakat adalah

- a. Pemerintah c. Keamanan dan Ketertiban Umum
 b. Politik d. Agama
58. Seorang anak nakal yang meniru kelompok-kelompok penjahat di Amerika. Kelompok semacam itu sekarang berkembang menjadi kelompok mafia dalam dunia kejahatan. Berdasarkan contoh tersebut termasuk kedalam bentuk-bentuk penyimpangan secara
- a. Individu c. Kerja sama
 b. Kelompok d. Campuran
59. Pada upacara bendera, seorang guru SMP memimpin upacara dan memberikan pidato kepada seluruh siswanya untuk rajin belajar dan tidak mencontek ketika ulangan. Pengendalian sosial yang dilakukan guru tersebut termasuk kedalam
- a. Pengendalian sosial yang dilakukan individu terhadap individu
 b. Pengendalian sosial yang dilakukan individu terhadap kelompok
 c. Pengendalian sosial yang dilakukan kelompok terhadap individu
 d. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lainnya
60. Pengucilan, ejekan, cemoohan bahkan pengusiran merupakan pengendalian sosial yang dilakukan
- a. Tokoh agama c. Adat istiadat
 b. Pendidikan hukum d. Pendidikan

SOAL PRETEST DAN POSTTEST**TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Sosial
KELAS/SEMESTER : VIII/II
HARI/TANGGAL :

NAMA LENGKAP: KELAS :
--

Berilah Tanda Silang (X) pada soal dibawah ini dengan jawaban tepat !

1. Gambaran tentang suatu konsep yang mengacu kepada hubungan-hubungan akibat proses yang sesuai dalam kehidupan masyarakat merupakan kesimpulan dari pengertian
 - a. Tindakan sosial
 - b. Interaksi sosial
 - c. Hubungan sosial
 - d. Pranata sosial

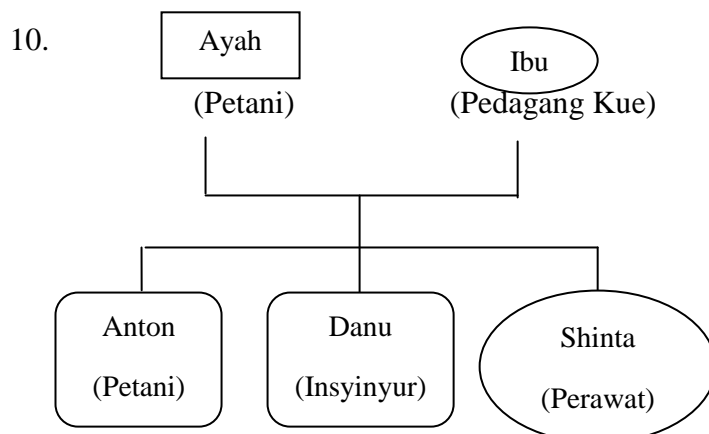
2. Hubungan social tidaklah statis tetapi dinamis yang artinya
 - a. Sejalan dengan proses perubahan ekonomi, social dan budaya yang terjadi di dalam masyarakat
 - b. Berubah-ubah sesuai yang terjadi di lingkungan masyarakat
 - c. Mengikuti perkembangan sosial yang terjadi di belahan dunia
 - d. Menetap tidak berpengaruh terhadap keadaan sosial yang terjadi dalam masyarakat

3. Yang bukan ciri-ciri hubungan social adalah
 - a. Kontak sosial
 - b. Pelaku lebih satu orang
 - c. Ada tujuan-tujuan tertentu
 - d. Ada dimensi waktu

4. Manusia senantiasa membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan atau tujuan hidupnya. Adanya ikatan yang saling membutuhkan tersebut mendorong seseorang atau kelompok orang untuk menjalin hubungan sosial. Berdasarkan pernyataan tersebut merupakan factor pendorong terjalinnya hubungan sosial
 - a. Kesamaan kepentingan dalam hasrat untuk saling bekerja sama
 - b. Hubungan keluarga
 - c. Hasrat untuk saling bekerja sama sebagai upaya mempertahankan hidup
 - d. Kesamaan ideologi

5. Hubungan sosial yang terjadi antara Pak Edi dengan individu/kelompok lain selalu mengalami perubahan baik positif maupun negatif. Status yang tergambar dalam diri Pak Edi tersebut merupakan status subjektif. Adapaun kriteria-kriteria penentu status seseorang secara subjektif adalah
 - a. Keturunan – kekuasaan – kewajiban
 - b. Keturunan – kekuasaan – kekayaan

- c. Keturunan – prestasi – hak
d. Hak – kewajiban – hak
6. Proses social asosiatif adalah
a. Hubungan yang terjadi akibat proses-proses yang berjalan sesuai norma atau nilai yang berlaku di masyarakat
b. Hubungan sosial yang berakhir dengan permusuhan atau pertengkaran
c. Hubungan yang timbul dari tanggapan atau reaksi seseorang terhadap suatu tindakan tertentu dari orang lain
d. Hubungan sosial yang mengarah pada bentuk jalinan sosial yang erat, saling membutuhkan dan terbentuk suatu kerjasama
7. Yang merupakan proses social disosiatif adalah
a. Mediasi
b. Kontravensi
c. Akomodasi
d. Konsiliasi
8. Ketegangan yang terus-menerus terjadi antara pemerintah RI dengan GAM (Gerakan Aceh Merdeka) akhirnya dapat diselesaikan secara damai setelah melibatkan pihak ketiga, yakni Negara Swedia. Upaya perdamaian yang demikian ini disebut
a. Arbitrasi
b. Stalemate
c. Mediasi
d. Coercion
9. Status sosial yang dimiliki oleh kerajaan Inggris seperti Pangeran Charles, William dan Harry. Merupakan bentuk hubungan social berdasarkan
a. Assigned status
b. Ascribed status
c. Achieved status
d. Struktursosial



Berdasarkan gambar tersebut merupakan hubungan social berdasarkan

- a. Intergenerasi naik
b. Intergenerasi turun
c. Intragenerasi
d. Vertikal
11. Tika sering menggunakan jasa ojek untuk berangkat dan pulang sekolah. Hubungan social antara Tika dengan tukang ojek termasuk
a. Hubungan sosial horizontal
b. Hubungan sosial vertical
c. Hubungan sosial permanen
d. Hubungan sosial sementara

12.



Pada gambar diatas termasuk factor pendorong terjadinya hubungan social disebabkan

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| a. Hubungan keluarga | c. Adanya perasaan simpatik |
| b. Kesamaan kepentingan | d. Hubungan kerja |
13. Itikad baik dan positif bangsa Indonesia untuk membina hubungan baik dengan Negara lain melalui forum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) demi mewujudkan perdamaian di muka bumi merupakan dampak positif dari
- | | |
|---------------------|-------------------|
| a. Interaksi sosial | c. Sistem sosial |
| b. Hubungan sosial | d. Pranata sosial |
14. Yang merupakan dampak negative dari hubungan sosial adalah
- Menumpukkan kompetisi
 - Munculkan sikap otoriter
 - Meningkatkan pertumbuhan ekonomi
 - Perubahan sosial yang menghilangkan identitas
15. Dampak positif dari hubungan sosial yaitu munculnya asimilasi. Asimilasi adalah
- Perpaduan dua kebudayaan yang menghasilkan unsur-unsur kebudayaan campuran (baru)
 - Bentuk kerjasama yang dilakukan dengan cara menerima unsur-unsur baru dalam kepemimpinan
 - Hubungan sosial yang mengarah pada bentuk jalinan sosial yang erat
 - Penyerapan unsur-unsur kebudayaan tertentu tanpa menghilangkan identitas kebudayaan yang asli
16. Robert Mac Iver dan C.H. Page mengemukakan pengertian pranata sosial. Pranata sosial adalah
- Seperangkat aturan dalam suatu kegiatan sosial yang berhubungan dengan masyarakat atau berkaitan dengan kepeduliannya terhadap kepentingan umum
 - Struktur budaya formal yang dirancang untuk menemukan dan memenuhi kebutuhan sosial masyarakat yang pokok
 - Suatu system hubungan sosial yang mengandung nilai dan prosedur tertentu sebagai usaha memenuhi kebutuhan masyarakat
 - Suatu prosedur atau cara yang dibuat untuk mengatur hubungan antar manusia dalam suatu kelompok masyarakat

17. Sebagai warga negara yang baik. Cara yang dapat kita lakukan untuk menghindari terjadinya konflik di masyarakat adalah
- Mematuhi nilai dan norma
 - Menjalin hubungan sosial
 - Membuat aturan
 - Mematuhi pranata sosial
18. Seiring dengan perkembangan zaman serta pengetahuan dan teknologi, pranata social mulai dibentuk secara sadardan terencana (konseptual). Adapun susunan pranata yang dialami individu adalah
- Pendidikan – agama – keluarga – ekonomi
 - Keluarga – agama – pendidikan – ekonomi
 - Agama – keluarga – pendidikan – ekonomi
 - Keluarga – ekonomi – agama – pendidikan
19. Yang bukan fungsi keluarga menurut Robert M.Z Lawang adalah
- Mewariskan gelar bangsawan
 - Fungsi reproduksi
 - Ekonomi
 - Edukatif (pendidikan)
20. Pranata keluarga mempunyai fungsi tersembunyi sebagai berikut
- Melanjutkan keturunan
 - Mengatur hubungan kekerabatan
 - Memiliki fungsi afeksi (saling mengasihi)
 - Melaksanakan upaya pengendalian social terhadap anggota keluarga
21. Menurut fungsinya lembaga pengadilan dan kejaksaan termasuk lembaga
- Crescive Institution*
 - Operative Institutions*
 - Regulative Institutions*
 - Basic Institutions*
22. Sebagai warga negara yang baik. Cara yang dapat kita lakukan untuk menghindari terjadinya konflik di masyarakat adalah
- Mematuhi nilai dan norma
 - Menjalin hubungan sosial
 - Membuat aturan
 - Mematuhi pranata sosial
23. Menjaga keutuhan masyarakat merupakan salah satu dari
- Ciri-ciri pranata sosial
 - Latar belakang pranata sosial
 - Fungsi pranata sosial
 - Tujuan pranata sosial

24.

No	Contoh Penyimpangan
1	Hubungan seksual pra nikah
2	Perkelahian antar kelompok pelajar
3	Ambisi anak untuk menguasai hart orang tuanya
4	Anak nakal yang meniru kelompok-kelompok penjahat
5	Mabuk-mabukan

Dari table diatas yang termasuk kedalam penyimpangan individu adalah....

- 1 – 2 – 3
- 1 – 2 – 5

31.



Perhatikan gambar diatas. Pengendalian sosial yang ditunjukkan ibu terhadap anaknya adalah....

- a. Pengendalian sosial formal
- b. Pengendalian social non formal
- c. Pengendalian sosial informal
- d. Pengendalian social preventif

32. Yang bukan pendekatan represif yang dapat ditemukan di lingkungan keluarga masyarakat adalah

- a. Nasihat
- b. Ancaman
- c. Hukuman
- d. Kewajiban

33. Membina dan mengadakan penyuluhan terhadap orang yang berperilaku menyimpang dari hukum. Merupakan tugas dari

- a. Tokoh agama
- b. Keamanan dan ketertiban umum
- c. Peradilan hukum
- d. Adat istiadat

34. Pada upacara bendera, seorang guru SMP memimpin upacara dan memberikan pidato kepada seluruh siswanya untuk rajin belajar dan tidak mencontek ketik aulangan. Pengendalian sosial yang dilakukan guru tersebut termasuk kedalam

- a. Pengendalian sosial yang dilakukan individu terhadap individu
- b. Pengendalian sosial yang dilakukan individu terhadap kelompok
- c. Pengendalian sosial yang dilakukan kelompok terhadap individu
- d. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lainnya

35. Pengucilan, ejekan, cemoohan bahkan pengusiran merupakan pengendalian sosial yang dilakukan

- a. Tokoh agama
- b. Pendidikan hukum
- c. Adat istiadat
- d. Pendidikan

KISI-KISI INSTRUMEN HASIL BELAJAR (X)

Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar :

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial
2. Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan sosial
3. Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Butir	C1	C2	C3	C4	C5	C6
6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial	1		√				
		2			√			
		3					√	
		4					√	
		5			√			
		6	√					
		8						√
		9	√					
		10	√					
		11						√
		12					√	
		13					√	
		14			√			
		15					√	
		16						√
		17				√		
		18					√	
		23					√	
	Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial	7						√
		19			√			
		20					√	
		21						√
	Mengidentifikasi dampak-dampak	22					√	
		24	√					
		25				√		

	hubungan sosial	26	√					
		27				√		
		38			√			
6.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat	Mengidentifikasi pengertian pranata sosial	28	√					
		33	√					
	Mengidentifikasi fungsi pranata sosial	29			√			
		32	√					
		39		√				
	Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial	30					√	
		31				√		
		34	√					
		35			√			
	6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial	Mengidentifikasi Jenis pengendalian penyimpangan sosial (preventif dan represif)	36			√		
37					√			
40							√	
41					√			
42					√			
43						√		
44				√				
45								√
46				√				
47								√
48								√
49							√	
50					√			
51								√
54								√
55						√		
58				√				

		59				√		
	Peran lembaga- lembaga pengendalian sosial	52						√
		53			√			
		56		√				
		57						√
		60						√
Jumlah			10	10	10	10	10	10
Jumlah Soal		60						

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Uji Coba

Standar Kompetensi : 6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar :

4. Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial
5. Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan sosial
6. Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	C1	C2	C3	C4	C5	C6
6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial	3					√	
		4				√		
		6	√					
		7					√	
		8					√	
		9	√					
		10	√					
		12					√	
		13					√	
		16						√
		17		√				
		23					√	
		6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial	7				
19				√				
6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial	Mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial	24	√					
		38			√			

6.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat	Mengidentifikasi pengertian pranata sosial	28	√					
	Mengidentifikasi fungsi pranata sosial	29			√			
		32	√					
		39		√				
	Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial	30					√	
		34	√					
6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial	Mengidentifikasi Jenis pengendalian penyimpangan sosial (preventif dan represif)	37			√			
		41			√			
		44		√				
		46		√				
		47						√
		48						√
		49					√	
		50			√			
		51						√
		54						√
		55						√
					√			
	Peran lembaga- lembaga pengendalian sosial	60						√
Jumlah			7	5	5	5	7	6
Jumlah Soal	35							

Batas Bawah (Lower)



Nomor	Nomor Soal																																																												Jumlah					
Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	#	#	18	19	20	#	22	23	24	#	26	#	#	29	#	31	32	33	#	35	36	37	38	39	#	41	#	#	45	#	47	#	49	50	51	#	#	54	#	56	57	58	#	60	Benar						
23	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	27
2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	25	
6	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	25			
10	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	25					
20	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	25				
33	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	25						
18	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	24						
14	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	23					
12	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	22					
9	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	21						
27	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	21							
31	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	20							
34	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	20							
4	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	19							
7	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	18						
17	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	18							
16	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	15						
29	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	14							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	#	#	18	19	20	#	22	23	24	#	26	#	#	29	#	31	32	33	#	35	36	37	38	39	#	41	#	#	45	#	47	#	49	50	51	#	#	54	#	56	57	58	#	60							
	7	10	7	9	1	7	9	6	3	5	7	3	2	11	3	11	6	5	10	14	15	8	2	8	1	8	2	1	4	8	6	2	1	12	9	7	2	12	11	8	2	13	9	7	5	7	4	4	2	3	7	9	5	4	9	11	3	8	10							

Nomor Soal	Jumlah Benar	Jumlah Benar Upper (D)	Jumlah Benar Lower (D)	TK (D ² /J)	Keterangan	D ² /J	D ² /J k	DP (D ² /J) (D ² /Jk)	Keterangan	Validitas	Keputusan
1	17	18	7	0.47	Sedang	0.56	0.33	0.17	Jelek	Drop	Dikawatir
2	21	11	18	0.58	Sedang	0.61	0.56	0.06	Jelek	Drop	Dikawatir
3	28	13	7	0.56	Sedang	0.72	0.33	0.33	Baik	Valid	Dipakai
4	26	17	3	0.72	Maduk	0.34	0.5	0.44	Baik	Valid	Dipakai
5	15	6	3	0.42	Sedang	0.33	0.5	-0.17	Jelek	Drop	Dikawatir
6	18	3	1	0.28	Sukar	0.5	0.86	0.44	Baik	Valid	Dipakai
7	18	11	7	0.5	Sedang	0.61	0.33	0.22	Cukup	Valid	Dipakai
8	24	15	3	0.67	Sedang	0.83	0.5	0.33	Baik	Valid	Dipakai
9	28	14	6	0.56	Sedang	0.78	0.33	0.44	Baik	Valid	Dipakai
10	12	3	3	0.33	Sedang	0.5	0.17	0.33	Cukup	Valid	Dipakai
11	13	8	5	0.36	Sedang	0.44	0.28	0.17	Jelek	Drop	Dikawatir
12	16	3	7	0.44	Sedang	0.5	0.33	0.11	Jelek	Valid	Dipakai
13	11	8	3	0.31	Sedang	0.44	0.17	0.28	Cukup	Valid	Dipakai
14	7	5	2	0.13	Sukar	0.44	0.11	0.33	Baik	Drop	Dikawatir
15	21	18	11	0.58	Sedang	0.56	0.61	-0.06	Jelek	Drop	Dikawatir
16	16	13	3	0.44	Sedang	0.72	0.17	0.56	Baik	Valid	Dipakai
17	27	16	11	0.75	Maduk	0.83	0.61	0.28	Baik	Valid	Dipakai
18	12	6	6	0.33	Sedang	0.33	0.33	0.08	Jelek	Drop	Dikawatir
19	17	12	5	0.47	Sedang	0.67	0.28	0.33	Baik	Valid	Dipakai
20	15	5	18	0.42	Sedang	0.28	0.56	-0.28	Jelek	Drop	Dikawatir
21	26	12	14	0.72	Maduk	0.67	0.78	-0.11	Jelek	Drop	Dikawatir
22	32	17	15	0.83	Maduk	0.34	0.83	0.11	Jelek	Drop	Dikawatir
23	21	13	8	0.58	Sedang	0.72	0.44	0.28	Cukup	Valid	Dipakai
24	8	6	2	0.22	Sukar	0.33	0.11	0.22	Cukup	Valid	Dipakai
25	21	13	8	0.58	Sedang	0.72	0.44	0.28	Cukup	Drop	Dikawatir
26	8	7	1	0.22	Sukar	0.33	0.86	0.33	Baik	Valid	Dipakai
27	16	8	8	0.44	Sedang	0.44	0.44	0.08	Jelek	Drop	Dikawatir
28	12	18	2	0.33	Sedang	0.56	0.11	0.44	Baik	Valid	Dipakai
29	3	8	1	0.25	Sukar	0.44	0.86	0.33	Baik	Valid	Dipakai
30	13	3	4	0.36	Sedang	0.5	0.22	0.28	Cukup	Valid	Dipakai
31	11	3	8	0.31	Sedang	0.17	0.44	-0.28	Jelek	Drop	Dikawatir
32	13	13	6	0.53	Sedang	0.72	0.33	0.33	Baik	Valid	Dipakai
33	8	6	2	0.22	Sukar	0.33	0.11	0.22	Cukup	Drop	Dikawatir
34	15	14	1	0.42	Sedang	0.78	0.86	0.72	Baik Sekali	Valid	Dipakai
35	28	8	12	0.56	Sedang	0.44	0.67	-0.22	Jelek	Drop	Dikawatir
36	17	8	3	0.47	Sedang	0.44	0.5	-0.06	Jelek	Drop	Dikawatir
37	13	12	7	0.53	Sedang	0.67	0.33	0.28	Cukup	Valid	Dipakai
38	11	3	2	0.31	Sedang	0.5	0.11	0.33	Baik	Valid	Dipakai
39	28	16	12	0.78	Maduk	0.83	0.67	0.22	Cukup	Valid	Dipakai
40	23	12	11	0.64	Sedang	0.67	0.61	0.06	Jelek	Drop	Dikawatir
41	28	12	8	0.56	Sedang	0.67	0.44	0.22	Cukup	Valid	Dipakai
42	18	8	2	0.28	Sukar	0.44	0.11	0.33	Baik	Drop	Dikawatir
43	28	15	13	0.78	Maduk	0.83	0.72	0.11	Jelek	Drop	Dikawatir
44	25	16	3	0.63	Sedang	0.83	0.5	0.33	Baik	Valid	Dipakai
45	14	7	7	0.33	Sedang	0.33	0.33	0.08	Jelek	Drop	Dikawatir
46	13	14	5	0.53	Sedang	0.78	0.28	0.58	Baik	Valid	Dipakai
47	28	13	7	0.56	Sedang	0.72	0.33	0.33	Cukup	Valid	Dipakai
48	13	3	4	0.36	Sedang	0.5	0.22	0.28	Cukup	Valid	Dipakai
49	14	18	4	0.33	Sedang	0.56	0.22	0.33	Baik	Valid	Dipakai
50	14	12	2	0.33	Sedang	0.67	0.11	0.56	Baik	Valid	Dipakai
51	13	18	3	0.36	Sedang	0.56	0.17	0.33	Baik	Valid	Dipakai
52	17	18	7	0.47	Sedang	0.56	0.33	0.17	Jelek	Drop	Dikawatir
53	23	14	3	0.64	Sedang	0.78	0.5	0.28	Cukup	Drop	Dikawatir
54	17	12	5	0.47	Sedang	0.67	0.28	0.33	Baik	Valid	Dipakai
55	15	11	4	0.42	Sedang	0.61	0.22	0.33	Baik	Valid	Dipakai
56	28	11	3	0.56	Sedang	0.61	0.5	0.11	Jelek	Drop	Dikawatir
57	26	11	11	0.72	Maduk	0.61	0.61	0.08	Jelek	Drop	Dikawatir
58	3	6	3	0.25	Sukar	0.33	0.17	0.17	Jelek	Drop	Dikawatir
59	23	15	8	0.64	Sedang	0.83	0.44	0.33	Baik	Valid	Dipakai
60	24	14	18	0.67	Sedang	0.78	0.56	0.22	Cukup	Valid	Dipakai

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
1	60	86	1	52	70
2	64	84	2	68	68
3	68	86	3	40	60
4	52	80	4	68	70
5	48	86	5	54	76
6	52	82	6	54	60
7	70	82	7	62	66
8	58	76	8	42	64
9	68	64	9	46	66
10	70	90	10	54	72
11	52	82	11	42	58
12	64	90	12	52	76
13	50	86	13	50	64
14	60	88	14	38	66
15	52	90	15	50	60
16	64	74	16	50	76
17	50	88	17	34	68
18	40	82	18	64	70
19	40	74	19	60	76
20	64	86	20	66	60
21	52	84	21	40	64
22	66	88	22	50	60
23	46	86	23	56	64
24	42	84	24	52	74
25	42	90	25	66	84
26	50	84	26	68	70
27	56	76	27	52	70
28	52	78	28	50	76
29	54	86	29	60	72
30	52	90	30	62	70
31	40	84	31	42	66
32	60	74	32	60	78
33	42	70	33	56	70
34	48	78	34	50	66
35	52	86	35	46	68
36	70	80	36	54	74
Rata-rata	54,72	82,11		53,05	68,66

Tabel Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen Pretest dan Posttest

Kelas Eksperimen				
No	Pretest	Posttest	Pretest Kuadrat	Posttest Kuadrat
1	40	64	1600	4096
2	40	70	1600	4900
3	40	74	1600	5476
4	42	74	1764	5476
5	42	74	1764	5476
6	42	76	1764	5776
7	46	76	2116	5776
8	48	78	2304	6084
9	48	78	2304	6084
10	50	80	2500	6400
11	50	80	2500	6400
12	50	82	2500	6724
13	52	82	2704	6724
14	52	82	2704	6724
15	52	82	2704	6724
16	52	84	2704	7056
17	52	84	2704	7056
18	52	84	2704	7056
19	52	84	2704	7056
20	52	84	2704	7056
21	54	86	2916	7396
22	56	86	3136	7396
23	58	86	3364	7396
24	60	86	3600	7396
25	60	86	3600	7396
26	60	86	3600	7396
27	64	86	4096	7396
28	64	86	4096	7396
29	64	88	4096	7744
30	64	88	4096	7744
31	66	88	4356	7744
32	68	90	4624	8100
33	68	90	4624	8100
34	70	90	4900	8100
35	70	90	4900	8100
36	70	90	4900	8100

Min	40	64		
Max	70	90		
Jumlah	1970	2974	110888	247020

Tabel Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Kontrol Pretest dan Posttest

Kelas Kontrol				
No	Pretest	Posttest	Pretest Kuadrat	Posttest Kuadrat
1	34	58	1156	3364
2	38	60	1444	3600
3	40	60	1600	3600
4	40	60	1600	3600
5	42	60	1764	3600
6	42	60	1764	3600
7	42	64	1764	4096
8	46	64	2116	4096
9	46	64	2116	4096
10	50	64	2500	4096
11	50	66	2500	4356
12	50	66	2500	4356
13	50	66	2500	4356
14	50	66	2500	4356
15	50	66	2500	4356
16	52	68	2704	4624
17	52	68	2704	4624
18	52	68	2704	4624
19	52	70	2704	4900
20	54	70	2916	4900
21	54	70	2916	4900
22	54	70	2916	4900
23	54	70	2916	4900
24	56	70	3136	4900
25	56	70	3136	4900
26	60	72	3600	5184
27	60	72	3600	5184
28	60	74	3600	5476
29	62	74	3844	5476
30	62	76	3844	5776
31	64	76	4096	5776
32	66	76	4356	5776
33	66	76	4356	5776
34	68	76	4624	5776
35	68	78	4624	6084
36	68	84	4624	7056

Min	34	58		
Max	68	84		
Jumlah	1910	2472	104280	171040

Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen

(Pretest)

1. N = 36
2. Rentang (r) = 70 - 40 = 30
3. Banyak kelas interval (k) = 1 + 3.3 (log 36) = 6.1357 = 6
4. Panjang kelas interval (p) r/k = 30/6.1357 = 4.8899 = 5
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	40 - 44	6	6
2	45 - 49	3	9
3	50 - 54	12	21
4	55 - 59	2	23
5	60 - 64	7	30
6	65 - 70	6	36
Jumlah		36	

$$6. \text{ Rata-rata} = \frac{\sum X}{n} = \frac{1972}{36} = 54.77$$

$$7. \text{ Varians (S}^2) = \frac{\sum XI^2 - \frac{(\sum XI)^2}{n}}{n - 1} = 110888 - \frac{(1970)^2}{36 - 1}$$

$$= 110852 - \left(\frac{3880900}{35} \right)$$

$$= \frac{110888 - 107802,7778}{35} = 87.12$$

$$8. \text{ Standar Deviasi} = \sqrt{S^2} = \sqrt{87.12} = 9.3338$$

$$9. \text{ Median} = L + \left(\frac{\frac{1}{2n} - f_{me}}{f_{me}} \right) i = 49.5 + \left(\frac{\frac{36}{2} - 9}{2} \right) 5 =$$

$$53.25$$

$$10. \text{ Modus} = L + \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right) i = 49.5 + \left(\frac{9}{9 + 10} \right) 5 = 51.86$$

$$= 52$$

Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Kontrol

(Pretest)

1. $n = 36$
2. Rentang (r) $= 68 - 34 = 34$
3. Banyak kelas interval (k) $= 1 + 3.3 (\log 36)$
 $= 6.1357 = 6$
4. Panjang kelas interval (p) $r/k = 34/6.1357 = 5.573 = 6$
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	34 – 39	2	2
2	40 – 45	5	7
3	46 – 51	8	15
4	52 – 57	10	25
5	58 – 63	5	30
6	64 - 69	6	36
Jumlah		36	

6. Rata-rata $= \frac{\sum X}{n} = \frac{1910}{36} = 53.05$
7. Varians (S^2) $= \frac{\sum XI^2 - \frac{(\sum XI)^2}{n}}{n - 1} = 104280 - \frac{(1910)^2}{36 - 1}$
 $= 104280 - \left(\frac{3648100}{35} \right)$
 $= \frac{104280 - 101336.11}{35} = 83.08$
8. Standar Deviasi $= \sqrt{S^2} = \sqrt{83.08} = 9.1148$
9. Median $= L + \left(\frac{\frac{1}{2n} - f_{me}}{f_{me}} \right) i = 51.5 + \left(\frac{\frac{36}{2} - 15}{10} \right) 6 = 53.3 = 53$
10. Modus $= L + \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right) i = 51.5 + \left(\frac{2}{2 + 5} \right) 6 = 50$

Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Kontrol

(Posttest)

1. $n = 36$
2. Rentang (r) $= 84 - 58 = 26$
3. Banyak kelas interval (k) $= 1 + 3.3 (\log 36)$
 $= 6.1357 = 6$
4. Panjang kelas interval (p) $r/k = 26/6.1357 = 4.237 = 4$
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	58 – 61	6	6
2	62 – 65	4	10
3	66 – 69	8	18
4	70 – 73	9	27
5	74 – 77	7	34
6	78 - 84	2	36
Jumlah		36	

6. Rata-rata $= \frac{\sum X}{n} = \frac{2472}{36} = 68.66$
7. Varians (S^2) $= \frac{\sum XI^2 - \frac{(\sum XI)^2}{n}}{n - 1} = 171040 - \frac{(2472)^2}{36 - 1}$
 $= 181120 - \left(\frac{6110784}{35} \right)$
 $= \frac{181120 - 169744}{35} = 37.02$
8. Standar Deviasi $= \sqrt{S^2} = \sqrt{37.02} = 6.08$
9. Median $= L + \left(\frac{\frac{1}{2n} - f_{me}}{f_{me}} \right) i = 65.5 + \left(\frac{\frac{36}{2} - 10}{8} \right) 5 = 70.5$
10. Modus $= L + \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right) i = 69.5 + \left(\frac{1}{1+2} \right) 5 = 70$

Perhitungan Daftar Distribusi Skor Kelas Eksperimen

(Posttest)

1. $n = 36$
2. Rentang (r) $= 90 - 64 = 26$
3. Banyak kelas interval (k) $= 1 = 3.3 (\log 36)$
 $= 6.1357 = 6$
4. Panjang kelas interval (p) $r/k = 26/6.1357 = 4.2374 = 4$
5. Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	64 - 67	1	1
2	68 - 71	1	2
3	72 - 75	3	5
4	76 - 79	4	9
5	80 - 83	6	15
6	84 - 90	21	36
Jumlah		36	

6. Rata-rata $= \frac{\sum X}{n} = \frac{2974}{36} = 82.61$
7. Varians (S^2) $= \frac{\sum XI^2 - \frac{(\sum XI)^2}{n}}{n - 1} = 247020 - \frac{(2974)^2}{36 - 1}$
 $= \frac{247020 - 245685.44}{35} = 38.13$
8. Standar Deviasi $= \sqrt{S^2} = \sqrt{38.13} = 6.174$
9. Median $= L + \left(\frac{\frac{1}{2n} - f_{me}}{fk} \right) i = 83.5 + \left(\frac{\frac{36}{2} - 15}{4} \right) 5 = 86.5$
10. Modus $= L + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) i = 83.5 + \left(\frac{15}{15 + 21} \right) 5 = 86$

Uji Normalitas Data Pretest (Kelas Eksperimen)

No	x_i	f_i	f_k	z_i	$f(z_i)$	$S(z_i)$	$f(z_i)-S(z_i)$
1	40	1	1	-1.58	0.057	0.028	0.03
2	40	1	2	-1.58	0.057	0.056	0.002
3	40	1	3	-1.58	0.057	0.083	-0.03
4	42	1	4	-1.36	0.086	0.111	-0.02
5	42	1	5	-1.36	0.086	0.139	-0.05
6	42	1	6	-1.36	0.086	0.167	-0.08
7	46	1	7	-0.93	0.175	0.194	-0.02
8	48	1	8	-0.72	0.236	0.222	0.013
9	48	1	9	-0.72	0.236	0.25	-0.01
10	50	1	10	-0.51	0.306	0.278	0.029
11	50	1	11	-0.51	0.306	0.306	9E-04
12	50	1	12	-0.51	0.306	0.333	-0.03
13	52	1	13	-0.29	0.385	0.361	0.024
14	52	1	14	-0.29	0.385	0.389	-0
15	52	1	15	-0.29	0.385	0.417	-0.03
16	52	1	16	-0.29	0.385	0.444	-0.06
17	52	1	17	-0.29	0.385	0.472	-0.09
18	52	1	18	-0.29	0.385	0.5	-0.11
19	52	1	19	-0.29	0.385	0.528	-0.14
20	52	1	20	-0.29	0.385	0.556	-0.17
21	54	1	21	-0.08	0.469	0.583	-0.11
22	56	1	22	0.137	0.554	0.611	-0.06
23	58	1	23	0.351	0.637	0.639	-0
24	60	1	24	0.565	0.714	0.667	0.047
25	60	1	25	0.565	0.714	0.694	0.02
26	60	1	26	0.565	0.714	0.722	-0.01
27	64	1	27	0.994	0.84	0.75	0.09
28	64	1	28	0.994	0.84	0.778	0.062
29	64	1	29	0.994	0.84	0.806	0.034
30	64	1	30	0.994	0.84	0.833	0.007
31	66	1	31	1.208	0.887	0.861	0.025
32	68	1	32	1.423	0.923	0.889	0.034
33	68	1	33	1.423	0.923	0.917	0.006
34	70	1	34	1.637	0.949	0.944	0.005
35	70	1	35	1.637	0.949	0.972	-0.02
36	70	1	36	1.637	0.949	1	-0.05
jumlah	1970						
rata	54.72						
SD	9.334						
L hitung		0.03					
L tabel		0.148					
L hitung < L tabel			BERDISTRIBUSI NORMA				

Uji Normalitas Data Posttest (kelas eksperimen)							
No	x_i	f_i	fk	z_i	$f(z_i)$	$S(z_i)$	$f(z_i)-S(z_i)$
1	64	1	1	-3.01	0.001	0.028	-0.03
2	70	1	2	-2.04	0.021	0.056	-0.03
3	74	1	3	-1.39	0.082	0.083	-0
4	74	1	4	-1.39	0.082	0.111	-0.03
5	74	1	5	-1.39	0.082	0.139	-0.06
6	76	1	6	-1.07	0.142	0.167	-0.02
7	76	1	7	-1.07	0.142	0.194	-0.05
8	78	1	8	-0.75	0.228	0.222	0.005
9	78	1	9	-0.75	0.228	0.25	-0.02
10	80	1	10	-0.42	0.336	0.278	0.058
11	80	1	11	-0.42	0.336	0.306	0.031
12	82	1	12	-0.1	0.461	0.333	0.127
13	82	1	13	-0.1	0.461	0.361	0.099
14	82	1	14	-0.1	0.461	0.389	0.072
15	82	1	15	-0.1	0.461	0.417	0.044
16	84	1	16	0.225	0.589	0.444	0.145
17	84	1	17	0.225	0.589	0.472	0.117
18	84	1	18	0.225	0.589	0.5	0.089
19	84	1	19	0.225	0.589	0.528	0.061
20	84	1	20	0.225	0.589	0.556	0.033
21	86	1	21	0.549	0.708	0.583	0.125
22	86	1	22	0.549	0.708	0.611	0.097
23	86	1	23	0.549	0.708	0.639	0.07
24	86	1	24	0.549	0.708	0.667	0.042
25	86	1	25	0.549	0.708	0.694	0.014
26	86	1	26	0.549	0.708	0.722	-0.01
27	86	1	27	0.549	0.708	0.75	-0.04
28	86	1	28	0.549	0.708	0.778	-0.07
29	88	1	29	0.873	0.809	0.806	0.003
30	88	1	30	0.873	0.809	0.833	-0.02
31	88	1	31	0.873	0.809	0.861	-0.05
32	90	1	32	1.197	0.884	0.889	-0
33	90	1	33	1.197	0.884	0.917	-0.03
34	90	1	34	1.197	0.884	0.944	-0.06
35	90	1	35	1.197	0.884	0.972	-0.09
36	90	1	36	1.197	0.884	1	-0.12
Jumlah	2974						
Rata	82.61						
SD	6.175						
L hitung	0.145						
L tabel	0.148						
L hitung < L tabel							BERDISTRIBUSI NORMA

Uji Normalitas Data Pretest (Kelas Kontrol)							
No	x_i	f_i	f_k	z_i	$f(z_i)$	$S(z_i)$	$f(z_i) - S(z_i)$
1	34	1	1	-2.09	0.018	0.028	-0.01
2	38	1	2	-1.65	0.049	0.056	-0.01
3	40	1	3	-1.43	0.076	0.083	-0.01
4	40	1	4	-1.43	0.076	0.111	-0.04
5	42	1	5	-1.21	0.113	0.139	-0.03
6	42	1	6	-1.21	0.113	0.167	-0.05
7	42	1	7	-1.21	0.113	0.194	-0.08
8	46	1	8	-0.77	0.219	0.222	-0
9	46	1	9	-0.77	0.219	0.25	-0.03
10	50	1	10	-0.34	0.369	0.278	0.091
11	50	1	11	-0.34	0.369	0.306	0.063
12	50	1	12	-0.34	0.369	0.333	0.035
13	50	1	13	-0.34	0.369	0.361	0.008
14	50	1	14	-0.34	0.369	0.389	-0.02
15	50	1	15	-0.34	0.369	0.417	-0.05
16	52	1	16	-0.12	0.454	0.444	0.009
17	52	1	17	-0.12	0.454	0.472	-0.02
18	52	1	18	-0.12	0.454	0.5	-0.05
19	52	1	19	-0.12	0.454	0.528	-0.07
20	54	1	20	0.104	0.541	0.556	-0.01
21	54	1	21	0.104	0.541	0.583	-0.04
22	54	1	22	0.104	0.541	0.611	-0.07
23	54	1	23	0.104	0.541	0.639	-0.1
24	56	1	24	0.323	0.627	0.667	-0.04
25	56	1	25	0.323	0.627	0.694	-0.07
26	60	1	26	0.762	0.777	0.722	0.055
27	60	1	27	0.762	0.777	0.75	0.027
28	60	1	28	0.762	0.777	0.778	-0
29	62	1	29	0.981	0.837	0.806	0.031
30	62	1	30	0.981	0.837	0.833	0.003
31	64	1	31	1.201	0.885	0.861	0.024
32	66	1	32	1.42	0.922	0.889	0.033
33	66	1	33	1.42	0.922	0.917	0.006
34	68	1	34	1.64	0.949	0.944	0.005
35	68	1	35	1.64	0.949	0.972	-0.02
36	68	1	36	1.64	0.949	1	-0.05
jumlah	1910						
rata	53.0556						
SD	9.11496						
L hitung		0.091					
L tabel		0.148					
L hitung < L tabel			BERDISTRIBUSI NORMA				

Uji Normalitas Data Posttest (kelas eksperimen)							
No	x_i	f_t	f_k	z_i	$f(z_i)$	$S(z_i)$	$f(z_i) - S(z_i)$
1	58	1	1	-1.75	0.04	0.028	0.012
2	60	1	2	-1.42	0.077	0.056	0.022
3	60	1	3	-1.42	0.077	0.083	-0.01
4	60	1	4	-1.42	0.077	0.111	-0.03
5	60	1	5	-1.42	0.077	0.139	-0.06
6	60	1	6	-1.42	0.077	0.167	-0.09
7	64	1	7	-0.77	0.222	0.194	0.027
8	64	1	8	-0.77	0.222	0.222	-0
9	64	1	9	-0.77	0.222	0.25	-0.03
10	64	1	10	-0.77	0.222	0.278	-0.06
11	66	1	11	-0.44	0.331	0.306	0.025
12	66	1	12	-0.44	0.331	0.333	-0
13	66	1	13	-0.44	0.331	0.361	-0.03
14	66	1	14	-0.44	0.331	0.389	-0.06
15	66	1	15	-0.44	0.331	0.417	-0.09
16	68	1	16	-0.11	0.456	0.444	0.012
17	68	1	17	-0.11	0.456	0.472	-0.02
18	68	1	18	-0.11	0.456	0.5	-0.04
19	70	1	19	0.219	0.587	0.528	0.059
20	70	1	20	0.219	0.587	0.556	0.031
21	70	1	21	0.219	0.587	0.583	0.003
22	70	1	22	0.219	0.587	0.611	-0.02
23	70	1	23	0.219	0.587	0.639	-0.05
24	70	1	24	0.219	0.587	0.667	-0.08
25	70	1	25	0.219	0.587	0.694	-0.11
26	72	1	26	0.548	0.708	0.722	-0.01
27	72	1	27	0.548	0.708	0.75	-0.04
28	74	1	28	0.876	0.81	0.778	0.032
29	74	1	29	0.876	0.81	0.806	0.004
30	76	1	30	1.205	0.886	0.833	0.053
31	76	1	31	1.205	0.886	0.861	0.025
32	76	1	32	1.205	0.886	0.889	-0
33	76	1	33	1.205	0.886	0.917	-0.03
34	76	1	34	1.205	0.886	0.944	-0.06
35	78	1	35	1.534	0.937	0.972	-0.03
36	84	1	36	2.52	0.994	1	-0.01
Jumlah	2472						
Rata	68.67						
SD	6.085						
L hitung	0.059						
L tabel	0.148						
L hitung < L tabel							BERDISTRIBUSI NORMA

Uji Homogenitas Proporsi Kolar Sampel		
No	Proporsi Eksperimen	Proporsi Kontrol
1	60	52
2	64	68
3	68	40
4	52	68
5	48	54
6	52	54
7	70	62
8	58	42
9	68	46
10	70	54
11	52	42
12	64	52
13	50	50
14	60	38
15	52	50
16	64	50
17	50	34
18	40	64
19	40	60
20	64	66
21	52	40
22	66	50
23	46	56
24	42	52
25	42	66
26	50	68
27	56	52
28	52	50
29	54	60
30	52	62
31	40	42
32	60	60
33	42	56
34	48	50
35	52	46
36	70	54
Var	87.12063492	83.08253968
F hitung	1.048603416	
F tabel	1.757139526	
F hitung < f tabel maka homogenitas		

Uji Homogenitas Partter Kontrol Sampel		
No	Partter Eksperimen	Partter Kontrol
1	86	70
2	84	68
3	86	60
4	80	70
5	86	76
6	82	60
7	82	66
8	76	64
9	64	66
10	90	72
11	82	58
12	90	76
13	86	64
14	88	66
15	90	60
16	74	76
17	88	68
18	82	70
19	74	76
20	86	60
21	84	64
22	88	60
23	86	64
24	84	74
25	90	84
26	84	70
27	76	70
28	78	76
29	86	72
30	90	70
31	84	66
32	74	78
33	70	70
34	78	66
35	86	68
36	80	74
Var	38.13015873	37.02897143
F hitung	1.029749657	
F tabel	1.757139526	
F hitung < f tabel maka homogenitas		

PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS *PRETEST*

KELAS SAMPEL

Kelas	Jumlah Siswa	Varians
Eksperimen	36	87,12063
Kontrol	36	83,08254

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_r^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Rumusan varians diperoleh dari rumus disamping

Uji homogenitas menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{var terbesar}}{\text{var terkecil}}$$

$$F = \frac{87,12063}{83,08254}$$

$$F = 1,048603 \text{ (dibulatkan 1,048)}$$

$F_{1/2} \alpha (v_1, v_2) = F_{0,05} (35, 35)$ liat tabel distribusi frekuensi = 1,80

F hitung 1,048 < dari F tabel 1,80

Karena F hitung < F tabel maka nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Kriteria Pengujian :

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

Kesimpulan

Karena F hitung < F tabel maka nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS *POSTTEST*

KELAS SAMPEL

Kelas	Jumlah Siswa	Varians
Eksperimen	36	38,13016
Kontrol	36	37,02857

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_r^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Rumusan varians diperoleh dari rumus disamping

Uji homogenitas menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{var terbesar}}{\text{var terkecil}}$$

$$F = \frac{38,13016}{37,02857}$$

$$F = 1,029749 \text{ (dibulatkan 1,029)}$$

$F_{1/2} \alpha (v_1, v_2) = F_{0,05} (35, 35)$ liat tabel distribusi frekuensi = 1,80

F hitung 1,029 < dari F tabel 1,80

Kriteria Pengujian :

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

Kesimpulan

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Lampiran

Tabel Perhitungan Uji-t

No	Eksperimen		Kontrol					
	Pretest	Posttest	Nilai Pada	Pada Kontrol	Pretest	Posttest	Nilai Pada	Pada Kontrol
1	60	66	26	676	52	70	10	324
2	64	64	20	400	60	60	0	0
3	60	66	10	324	40	60	20	400
4	52	60	20	704	60	70	2	4
5	40	66	30	1444	54	76	22	484
6	52	62	30	900	54	60	6	36
7	70	62	42	144	62	66	4	16
8	50	76	10	324	42	64	22	484
9	60	64	-4	16	46	66	20	400
10	70	50	20	400	54	72	10	324
11	52	62	30	900	42	50	16	256
12	64	50	26	676	52	76	24	576
13	50	66	36	1296	50	64	14	196
14	60	60	20	704	50	66	20	704
15	52	50	30	1444	50	60	10	100
16	64	74	10	100	50	76	26	676
17	50	60	30	1444	54	60	34	1156
18	40	62	42	1764	64	70	6	36
19	40	74	34	1156	60	76	16	256
20	64	66	22	484	66	60	-6	36
21	52	64	32	1024	40	64	24	576
22	66	60	22	484	50	60	10	100
23	46	66	40	1600	56	64	0	64
24	42	64	42	1764	52	74	22	484
25	42	50	40	2504	66	64	10	324
26	50	64	34	1156	60	70	2	4
27	56	76	20	400	52	70	10	324
28	52	70	26	676	50	76	26	676
29	54	66	32	1024	60	72	12	144
30	52	50	30	1444	62	70	0	64
31	40	64	44	1936	42	66	24	576
32	60	74	14	196	60	70	10	324
33	42	70	20	704	56	70	14	196
34	40	70	30	900	50	66	16	256
35	52	66	34	1156	46	60	22	484
36	70	60	10	100	54	74	20	400
Jumlah	1970	2374	1004	92400	1910	2472	562	
Rata-rata	54,7222	62,6111	27,000000	300,2222222	53,0556	60,6667	15,61111	11500
Varian	87,4206	30,1302	125,33346		83,0025	37,0206	73,04444	
SD	9,34504	5,47436			9,11036	6,08511		
Min	40	64			44	50		
Max	70	70			60	64		
Median	52	66			50	70		
Modus	50	66			50	70		

Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji-t

1. Menghitung simpangan baku gabungan dari kelas eksperimen dan kelas control

$$S^2 = \frac{(n_1-1) \times S1^2 + (n_2-1) \times S2^2}{n_1+n_2}$$

$$= \frac{(35 \times 125,93016) + (35 \times 79,04444)}{36+36} = 199,28$$

$$S = \sqrt{199,28} = 14,1166$$

$$t = \frac{X1-x2}{Sgab \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}} = \frac{27,88-15,61}{14,1166 \sqrt{\frac{1}{36} + \frac{1}{36}}} = 3,69$$

2. Taraf signifikan (α) = 0,05
3. t_{tabel} dengan pengujian dua pihak dimana $dk=70$ dengan menggunakan tabel t didapatkan nilai 1,66691 dibulatkan 1,67
4. Menentukan criteria pengujian

hipotesis h_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

hipotesis h_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Dari perhitungan diatas, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diketahui $t_{hitung} = 3,69$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,69 > 1,67$ dengan demikian h_a diterima. Dari hasil hipotesis pengujian perhitungan uji t diatas dapat disimpulkan terdapat pengaruh pembelajaran discovery learning dengan metode game edukatif terhadap hasil belajar di SMP Negeri 175 Jakarta.

PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
(KELAS EKSPERIMEN)



UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama Negeri 175 Jakarta

Kelas/Semester : VIII/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (6x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial

C. Indikator

1. Pengertian hubungan social
2. Bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
3. Faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
4. Faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
5. Dampak-dampak hubungan sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Memberikan definisi mengenai hubungan sosial
2. Menjelaskan proses terjadinya hubungan sosial
3. Menunjukkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan masyarakat
4. Membandingkan antara interaksi sosial dengan hubungan sosial

5. Menyimpulkan pengertian hubungan sosial dari para ahli
6. Menemukan contoh hubungan sosial yang ada di kehidupan
7. Mengidentifikasi faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
8. Mengidentifikasi faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
9. Menguraikan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
10. Menunjukkan dampak-dampak hubungan sosial

E. Materi Pelajaran

1. Bentuk-bentuk hubungan sosial
 - a. Pengertian hubungan sosial
 - b. Bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
 - 1) Hubungan sosial menurut struktur sosialnya
 - 2) Hubungan sosial menurut mobilitasnya
 - 3) Hubungan sosial menurut waktu berlangsungnya
 - 4) Hubungan sosial menurut tingkat kepentingannya
 - 5) Hubungan sosial menurut kelompok mayoritas dan minoritas
 - 6) Hubungan sosial menurut ras, diskriminasi gender dan rasialisme
2. Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial
 - a. Faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
 - b. Faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
3. Dampak-dampak hubungan sosial
 - a. Dampak positif hubungan sosial
 - b. Dampak negatif hubungan sosial

F. Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran *discovery learning*
2. Metode *game edukatif*

G. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai hubungan sosial
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie maker*

Sumber Belajar:

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu (Bentuk-bentuk Hubungan Sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya (Materi kelas 7) yaitu mengenai proses interaksi sosial
- Guru mengaitkan adanya kaitan antara interaksi sosial dengan hubungan sosial

2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari hubungan sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari hubungan sosial kemudian guru meminta kepada siswa untuk menemukan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan masyarakat dan selanjutnya siswa meminta kepada siswa untuk menunjukkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan sekolah
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

3. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai hubungan sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

4. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data

- Setelah siswa dapat memahami pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- Selanjutnya guru mengadakan dua *game edukatif* yaitu *throw the ball* dan kelipatan angka. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan)
- Pada permainan *throw the ball* terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan melemparkan bola kepada siswa. Kemudian guru akan memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut. Siswa yang mendapatkan bola harus menangkapnya dan menjawab pertanyaan guru tersebut
 - 2) Selanjutnya siswa tersebut melempar bola kepada temannya dan kemudian memberikan pertanyaan teman yang mendapatkan bola harus dapat menangkap dan menjawab pertanyaan tersebut dan begitu seterusnya
- Setelah permainan *throw the ball* selesai (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game edukatif* yang kedua yaitu kelipatan angka. Pada *game edukatif* kelipatan angka. Guru akan menjelaskan aturan permainannya. Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru akan menyebutkan kelipatan angka yang dikehendakinya, misalnya guru menyebutkan kelipatan angka 8. Maka bagi siswa yang mendapatkan kelipatan angka 8 atau menyebut angka yang ada 8nya harus berteriak “door”
 - 2) Bagi siswa yang tidak dapat mengikuti aturan permainannya maka siswa tersebut akan mendapatkan hukuman yaitu berupa pertanyaan dari guru
- Setelah selesai mengadakan *game edukatif* guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

- c. Kegiatan Penutup
- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
 - b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
 - c. Peserta didik diberi pertanyaan lisan
 - d. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
 - e. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
 - f. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian dan bentuk-bentuk hubungan sosial)
 - g. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi mengenai faktor-faktor pendorong hubungan sosial

2. Pertemuan Kedua (Faktor-faktor Pendorong Hubungan Sosial)

- a. Pendahuluan
- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
 - 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
 - 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
- 1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)**
 - Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
 - Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial
 - Guru mengaitkan adanya hubungan antara hubungan sosial dengan factor pendorong terjadinya hubungan sosial
 - 2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)**
 - Guru menanyakan kepada siswa mengenai dengan faktor pendorong terjadinya hubungan sosial

- Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari hubungan sosial kemudian guru meminta kepada siswa untuk menemukan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan masyarakat dan selanjutnya siswa meminta kepada siswa untuk menunjukkan factor pendorong terjadinya hubungan sosial
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

3. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan faktor-faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial.
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai hubungan sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

4. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan faktor-faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai faktor-faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial.
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami faktor-faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial.
- Selanjutnya guru mengadakan *game edukatif* yaitu siapa cepat dia dapat. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial)
- Pada permainan siapa cepat dia yang dapat dia dapat terdapat aturan permainan yang harus dipatuhi oleh siswa. Adapun aturan permainannya yaitu :

- 1) Siswa diharapkan menjawab 5 pertanyaan dengan benar
 - 2) 10 Orang pertama yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar akan mendapatkan nilai 100
 - 3) Bagi 10 orang selanjutnya akan mendapatkan nilai 90
 - 4) Bagi 10 orang selanjutnya mendapatkan nilai 80
 - 5) Dan sisanya akan mendapatkan nilai 75
- Setelah selesai mengadakan game edukatif guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.
- c. Kegiatan Penutup
- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
 - b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
 - c. Peserta didik diberi pertanyaan lisan
 - d. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
 - e. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
 - f. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (bentuk-bentuk hubungan sosial dan faktor-faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial)
 - g. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi mengenai dampak-dampak hubungan social
- 3. Pertemuan Ketiga (Dampak-dampak hubungan sosial)**
- a. Pendahuluan
 - 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
 - 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
 - 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai bentuk-bentuk hubungan sosial dan faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial
- Guru mengaitkan adanya dampak-dampak hubungan sosial dalam masyarakat

2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari hubungan sosial dan faktor pendorong terjadinya hubungan sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari hubungan sosial, bentuk-bentuk hubungan sosial dan faktor pendorong dan penghambat terjadinya hubungan sosial kemudian guru meminta kepada siswa untuk menemukan dampak-dampak hubungan sosial yang ada di lingkungan masyarakat
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

3. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan dampak-dampak hubungan sosial
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai dampak-dampak hubungan sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

4. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan dampak-dampak hubungan sosial beserta contohnya

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai dampak-dampak hubungan sosial
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami dampak-dampak hubungan sosial.
- Selanjutnya guru mengadakan 2 *game edukatif* yaitu *taking stick* dan *picture and picture*. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (dampak-dampak hubungan sosial)
- Pada permainan *taking stick* terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan memberikan sedotan yang telah dihias kepada salah satu murid kemudian guru akan menyetel musik
 - 2) Pada saat musik dimainkan murid harus mengoper sedotan yang telah diberikan kepada siswa lainnya. Ketika guru menghentikan musik maka siswa yang sedang memegang sedotan tersebut harus menjawab pertanyaan dari guru
 - 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih kotak (kotak 1-9) yang ada di *power point*. Setelah siswa memilih kotak yang terdapat di *power point* maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak
- Setelah permainan *taking stick* selesai (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game edukatif* yang kedua yaitu *picture and picture*. Pada *game edukatif picture and picture*. Guru akan menjelaskan aturan permainannya. Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - 2) Guru membagikan gambar yang telah diacak kepada masing-masing kelompok, setelah membagikan gambar selanjutnya guru membagikan kertas (kertas tersebut tersebut telah dibagi menjadi dua bagian dimana sebelah kanan terdapat tulisan dampak positif dan sebelah kiri dampak negatif)

- 3) Selanjutnya siswa bekerja sama untuk menyusun gambar yang telah diberikan oleh guru tersebut. Bagi kelompok yang telah selesai menyusun gambar (*picture and picture*) maka kelompok tersebut maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya
 - Setelah selesai mengadakan *game edukatif* (*taking stick* dan *picture and picture*) guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.
- c. Kegiatan Penutup

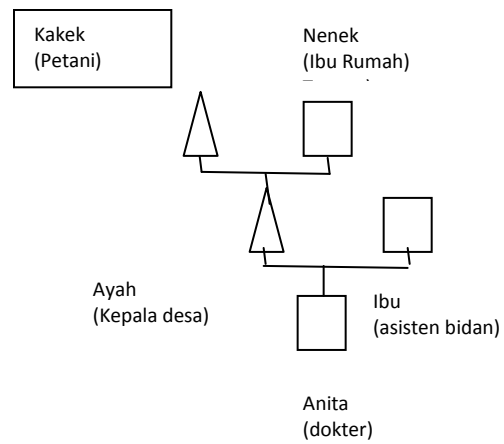
- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (dampak hubungan sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai pengertian pranata social

I. Penilaian Hasil Belajar

- 1) Teknik penilaian:
 - Tes lisan
 - Tes tulisan
- 2) Bentuk instrumen
 - Tes uraian
 - Tes Pilihan Ganda (PG)
- 3) Contoh instrumen:
 - Contoh tes uraian

1. Jelaskan pengertian hubungan sosial ?
2. Sebutkan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan ?
3. Jelaskan hubungan sosial menurut kedudukan (status) sosial ?
4. Berikan contoh dari ascribed status, achieved status dan assigned status ?
4. Sebutkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan sekitar ?
 - Contoh tes Pilihan Ganda (PG)
1. Suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan anatra individu, individu dengan kelompok atau antarkelompok baik secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerja sama yang saing menguntungkan merupakan pengertian dari
 - a. Interaksi social
 - b. Pranata social
 - c. Hubungan social
 - d. Struktur social
2. Yang bukan bentuk-bentuk hubungan social asosiatif adalah
 - a. Kontravensi
 - b. Akomodasi
 - c. Kerja sama
 - d. Asimilasi
3. Ascribed status, achieved status dan assigned status termasuk kedalam hubungan social menurut
 - a. Mobilitas sosialnya
 - b. Kedudukan (status social)
 - c. Waktu berlangsungnya
 - d. Peran social
5. Warga Indonesia yang berada di luar negeri akan membentuk sebuah wadah organisasi berideologi pancasila merupakan factor pendorong terjalannya hubungan social berdasarkan
 - a. Kesamaan asal daerah) dan tempat tinggal
 - b. Hubungan keluarga
 - c. Hasrat untuk saling bekerja sama sebagai upaya memepertahankan hidup
 - d. Kesamaan ideology

6.



Perhatikan gambar disamping
Gambar disamping termasuk kedalam
hubungan social

- Antargenerasi naik
- Antargenerasi tutun
- Intragenerasi
- Vertikal

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatmi, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

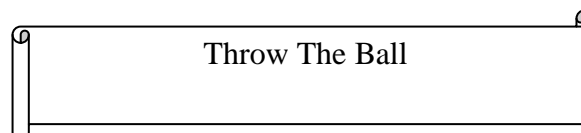
Mengetahui,

Kepala SMPNegeri 175 Jakarta



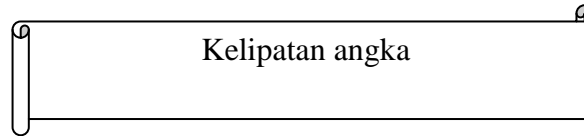
Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Game Edukatif

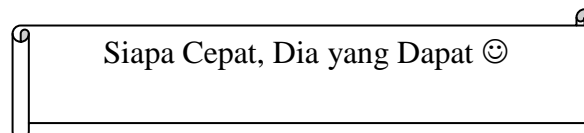


1. Jelaskan pengertian hubungan sosial ?
2. Jelaskan pengertian hubungan sosial secara asosiatif ?
3. Sebutkan hubungan sosial asosiatif ?
4. Jelaskan salah satu faktor pendorong terjalannya hubungan sosial ?
5. Sebutkan faktor penghambat terjalannya hubungan sosial ?
6. Sebutkan faktor penghambat terjalannya hubungan sosial ?
7. Jelaskan hubungan sosial secara terbuka dan tertutup ?
8. Jelaskan pengertian ascribed status dan berikan contohnya ?
9. Berikan contoh hubungan sosial vertical dan horizontal ?

10. Jelaskan pengertian hubungan sosial disosiatif ?

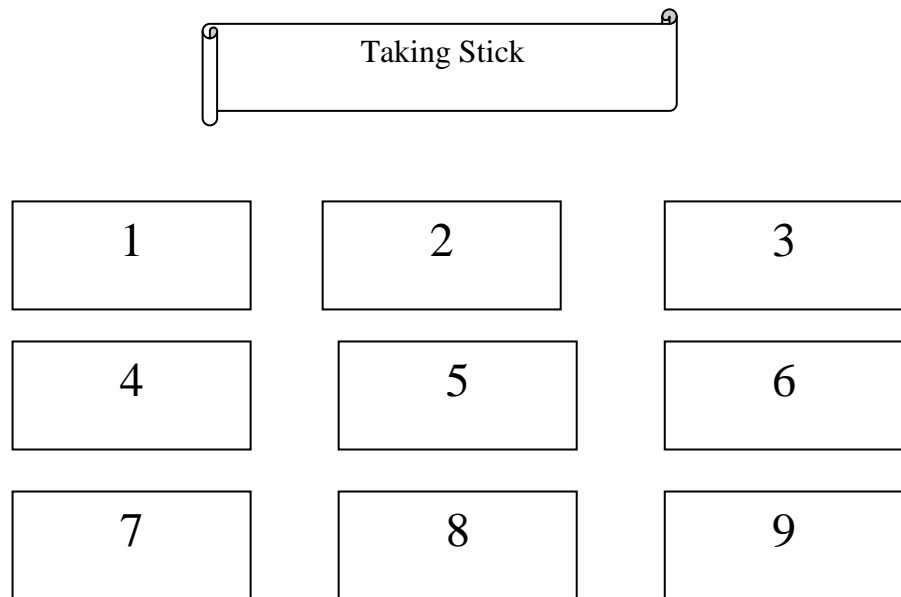


1. Mengidentifikasi pengertian hubungan sosial ?
2. Menunjukkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan sekolah ?
3. Menerangkan macam-macam bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan ?
4. Menunjukkan contoh salah satu dari bentuk hubungan sosial dalam masyarakat ?
5. Membedakan ascribed status, achieved status dan assigned status ?
6. Menyebutkan faktor-faktor pendorong terjalannya hubungan sosial ?
7. Menemukan contoh hubungan sosial menurut waktu berlangsungnya ?
8. Menjelaskan hubungan sosial antargenerasi ?
9. Menunjukkan contoh hubungan sosial antargenerasi naik dan antargenerasi turun ?
10. Memberikan salah satu contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan sekitar ?



1. Jelaskan pengertian dari hubungan sosial ?
2. Sebutkan faktor pendorong terjalannya hubungan sosial ?
3. Sebutkan faktor penghambat terjalannya hubungan sosial ?

4. Sebutkan contoh dari hubungan sosial yang bersifat tertutup dan terbuka ?
5. Jelaskan pengertian dari ascribed status, achieved status dan assigned status serta berikan contohnya ?



1. Suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan anatraindividu, individu dengan kelompok atau antarkelompok baik secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerja sama yang saing menguntungkan merupakan pengertian dari
 - 1) Interaksi social
 - 2) Pranata social
 - 3) Hubungan social
 - 4) Struktur social
2. Proses interaksi yang cenderung menjalin kesatuan dan meningkatkan solidaritas anggota kelompok dinamakan
 - 1) Hubungan social asosiatif
 - 2) Hubungan social disosiatif
 - 3) Kerja sama
 - 4) Koalisi

3. Kegiatan tawar menawar antara penjual dan pembeli dalam kegiatan perdagangan merupakan contoh
 - a. Joint venture
 - b. Kooptasi
 - c. Bargaining
 - d. Koalisi
7. Yang bukan bentuk-bentuk hubungan social asosiatif adalah
 - a. Kontravensi
 - b. Akomodasi
 - c. Kerja sama
 - d. Asimilasi
5. Kedudukan (status) social yang diperoleh seseorang melalui usaha-usahanya sendiri secara sengaja disebut
 - a. Ascribed status
 - b. Social mobility
 - c. Achieved status
 - d. Assigned status
6. Kriteria-kriteria penentu status seseorang secara subjektif diantaranya
 - a. Keturunan, kekuasaan, kepribadian, kekayaan
 - b. Status individual, hubungan social, kekayaan, prestasi
 - c. Keturunan, otoritas, hubungan masyarakat, kepemilikan
 - d. Mobilitas, otoritas, prestasi, keturunan
7. Perpindahan orang atau sekelompok orang dari suatu daerah ke daerah lainnya atau migrasi disebut
 - a. Mobilitas social
 - b. Mobilitas geografis
 - c. lapisan social
 - d. Hubungan social
8. Perhatikan pernyataan berikut.

1. Berlangsung dalam lapisan social yang sama
2. Gerak social yang terjadi tidak berpengaruh pada naik atau turunnya status seseorang
3. Mia Audina berpindah kewarganegaraan dari WNI menjadi warga Negara Belanda

Poin-poin tersebut merupakan cirri hubungan social menurut mobilitas social yang bersifat

- a. Vertikal
- b. Horizontal
- c. Antargenerasi
- d. Intrageberasi

9. Berikut yang termasuk dampak negative dari hubungan social yang terjalin dalam kehidupan masyarakat adalah

- Membentuk kerja sama antarmasyarakat
- Meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat
- Mendorong masyarakat untuk senantiasa berpikir maju
- Menumbuhkan persaingan atau kompetisi yang tidak sehat

Picture And Picture

Dampak Positif



Dampak Negatif





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama Negeri 175 Jakarta

Kelas/Semester : VIII/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (6x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

6.2 Mendeskripsikan pranata social dalam kehidupan masyarakat

C. Indikator

1. Pengertian pranata social
2. Ciri-ciri pranata (lembaga) social
3. Penggolongan pranata sosial
4. Fungsi pranata sosial
5. Jenis-jenis pranata sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian pranata social
2. Menunjukkan pengertian pranata social menurut beberapa ahli sosiologi dari luar atau dalam negeri
3. Menganalisis ciri-ciri pranata social

4. Mengkategorikan penggolongan pranata social
5. Menemukan pranta yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat
6. Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian
7. Menganalisis fungsi pranata sosial
8. Menguraikan jenis-jenis pranata sosial yang ada di lingkungan masyarakat

E. Materi Pelajaran

1. Pengertian pranata sosial
 - a. Pengertian pranata sosial secara umum
 - b. Pengertian pranata sosial secara khusus
 - c. Pengertian pranata sosial menurut beberapa ahli sosiaologi dari luar atau dalam negeri
2. Ciri-ciri pranata (lembaga) sosial
3. Penggolongan pranata sosial
 - a. Berdasarkan perkembangannya
 - b. Berdasarkan system nilai atau kepentingan yang diterima
 - c. Berdasarkan penerima masyarakat
 - d. Berdasarkan factor penyebarannya
 - e. Berdasarkan fungsinya
4. Fungsi Pranata sosial
5. Jenis-jenis pranata sosial
 - a. Pranata keluarga
 - 1) Pengertian keluarga
 - 2) Peran atau fungsi pranata keluarga
 - b. Pranata agama
 - 1) Pengertian agama
 - 2) Peran atau fungsi pranata agama
 - c. Pranata ekonomi
 - 1) Pengertian ekonomi
 - 2) Peran atau fungsi pranata ekonomi
 - d. Pranata pendidikan

- 1) Pengertian pendidikan
- 2) Peran atau fungsi pranata pendidikan
- e. Pranata politik
 - 1) Pengertian politik
 - 2) Peran atau fungsi pranata politik

F. Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran *discovery learning*
2. Metode *game edukatif*

G. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai hubungan dan pranata sosial
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie makker*

Sumber Belajar :

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Pertemuan Keempat (Pengertian pranata sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai bentuk-bentuk hubungan sosial
- Guru mengaitkan adanya hubungan antara hubungan social dengan pranata sosial

2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari pranata sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari pranata sosial (secara umum dan khusus) serta pengertian pranata social menurut beberapa ahli sosiologi dari dalam maupun luar negeri
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

3. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pranata social, pengertian pranata sosial menurut para ahli dan ciri-ciri pranata sosial
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai pranata sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

4. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pranata social dan ciri-ciri pranata sosial

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian pranata sosial, ciri-ciri pranata sosial dan penggolongan pranata sosial
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami pengertian pranata sosial, ciri-ciri pranata sosial dan penggolongan pranta sosial
- Selanjutnya guru mengadakan 2 *game edukatif* yaitu menjodohkan dan tebak gambar. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (pranata sosial)
- Pada permainan menjodohkan terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan menampilkan slide pada *power point*. Pada slide tersebut guru telah menyiapkan pernyataan-pernyataan yang disusun secara acak. Guru meminta kepada siswa untuk menjodohkan pernyataan satu dengan pernyataan lainnya
 - 2) Bagi siswa yang tau diharapkan maju ke depan kelas untuk menjodohkan pernyataan satu dengan pernyataan lainnya yang telah di siapkan guru tersebut
- Setelah permainan menjodohkan selesai (3 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game edukatif* yang kedua yaitu tebak gambar. Pada *game edukatif* tebak gambar. Guru akan menjelaskan aturan permainannya. Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Guru akan menampilkan potongan-potongan gambar, pada setiap potongan gambar guru akan memberikan sedikit penjelasan mengenai gambar tersebut

- 3) Bagi kelompok yang dapat menebak gambar pada potongan gambar pertama akan mendapatkan nilai 90 sedangkan yang bisa menebak pada potongan kedua akan mendapatkan 80 dan bagi kelompok yang dapat menebak pada potongan ketiga akan mendapatkan nilai 70
- Setelah selesai mengadakan *game edukatif* (menjodohkan dan tebak gambar) guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (dampak hubungan sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai fungsi pranata sosial

2. Pertemuan kelima (Fungsi Pranata Social)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai pengertian pranata sosial
 - Guru mengaitkan adanya hubungan antara pengertian pranata sosial dengan fungsi pranata sosial
- 2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)**
- Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari pranata sosial
 - Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari pranata sosial dan fungsi pranata sosial
 - Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar
- 3. Data collection (pengumpulan data)**
- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pranata sosial dan fungsi pranata sosial
 - Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai pranata sosial
 - Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 4. Data Processing (Pengolahan Data)**
- Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pranata social dan fungsi pranata sosial
- 5. Verification (Pembuktian)**
- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian pranata social dan fungsi pranata sosial
 - Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
 - Setelah siswa dapat memahami pengertian pranata social dan fungsi pranata sosial
 - Selanjutnya guru mengadakan *game edukatif* yaitu siapakah aku. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (hubungan social dan pranata sosial)

- Pada permainan siapakah aku terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan menampilkan slide pada *power point*. Pada slide tersebut guru telah menyiapkan pernyataan-pernyataan yang menjelaskan materi
 - 2) Bagi siswa yang tau diharapkan mengangkat tangan untuk menebak *game edukatif* (Siapakah Aku)
- Setelah selesai mengadakan *game edukatif* (Siapakah Aku) guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian dan fungsi pranata sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai jenis-jenis pranata sosial

3. Pertemuan Keenam (Jenis-jenis Pranata Sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai pengertian pranata social dan fungsi pranata social
- Guru mengaitkan adanya hubungan antara pengertian dan fungsi pranata social dengan jenis-jenis pranata sosial

2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa mengenai pengertian pranata sosial, fungsi pranata sosial dan jenis-jenis pranata sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan jenis-jenis pranata sosial serta tujuan-tujuannya
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

3. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pranata sosial, jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai pranata sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

4. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian pranata social dan jenis-jenis pranata sosial
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami pengertian pranata social, fungsi pranata social dan jenis-jenis pranata sosial

- Selanjutnya guru mengadakan 2 *game edukatif* yaitu kotak ajaib dan *puzzel*. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (pranata sosial)
- Pada permainan kotak ajaib terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Setiap kelompok harus menjawab 5 kotak pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Setiap 1 kotak pertanyaan memiliki bobot nilai 20 dan jika salah mendapatkan nilai 0
 - 3) Bagi kelompok yang dapat menjawab 5 kotak pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai 100
- Setelah permainan kotak ajaib selesai (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game edukatif* yang kedua yaitu *puzzel*. Pada *game edukatif puzzel*. Guru akan menjelaskan aturan permainannya. Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang
 - 2) Guru akan memberikan potongan-potongan gambar kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok harus menyusun potongan-potongan gambar tersebut menjadi gambar yang utuh. Setelah selesai menyusun gambar menjadi gambar yang utuh selanjutnya kelompok memberikan penjelasan mengenai gambar tersebut
 - 3) Bagi kelompok yang sudah selesai menyusun gambar dan telah memberikan penjelasan mengenai gambar tersebut maka kelompok tersebut maju ke depan kelas. Bagi 2 kelompok yang telah selesai, kelompok tersebut berhak mendapatkan nilai 90, 2 kelompok selanjutnya berhak mendapatkan nilai 80 dan bagi 2 kelompok terakhir berhak mendapatkan nilai 70
- Setelah selesai mengadakan *game edukatif* (kotak ajaib dan *puzzel*) guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan tertulis
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (jenis-jenis pranata sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai pengendalian penyimpangan sosial

I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik penilaian:
 - Tes tulisan
- b. Bentuk instrumen
 - Tes uraian
- c. Contoh instrumen:
 - Contoh tes uraian
 - 1) Jelaskan pengertian pranata sosial ?
 - 2) Sebutkan ciri-ciri pranata social ?
 - 3) Jelaskan penggolangan pranata social berdasarkan nilai atau kepentingan yang diterima ?
 - 4) Menemukan pranata social yang terdapat di lingkungan sekitar ?
 - 5) Menunjukkan peran atau fungsi pranata keluarga dan politik ?

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatmi, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

Mengetahui,

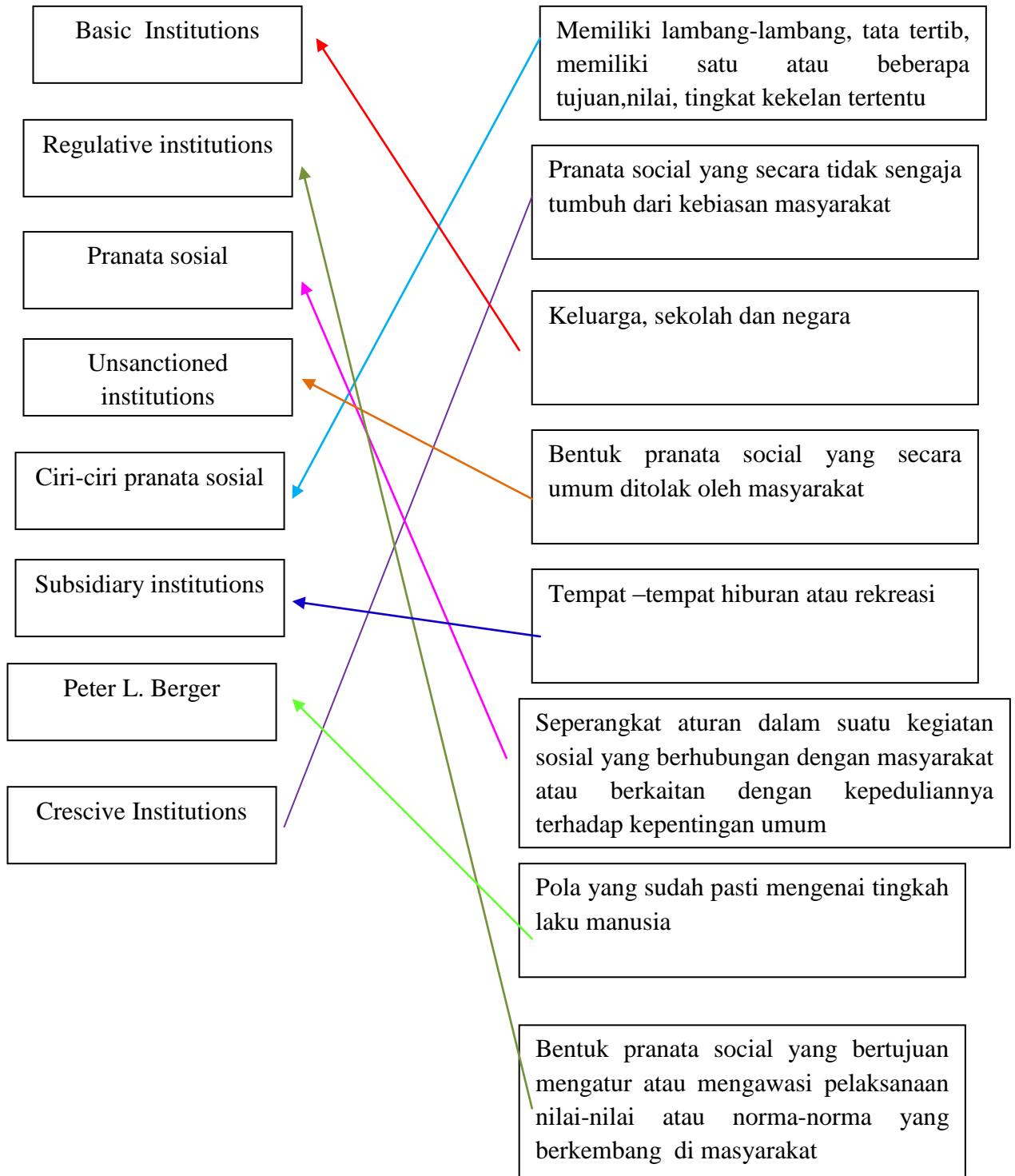
Kepala SMPNegeri 175 Jakarta



Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Game Edukatif

Menjodohkan



Tebak gambar



Cressive Institutions



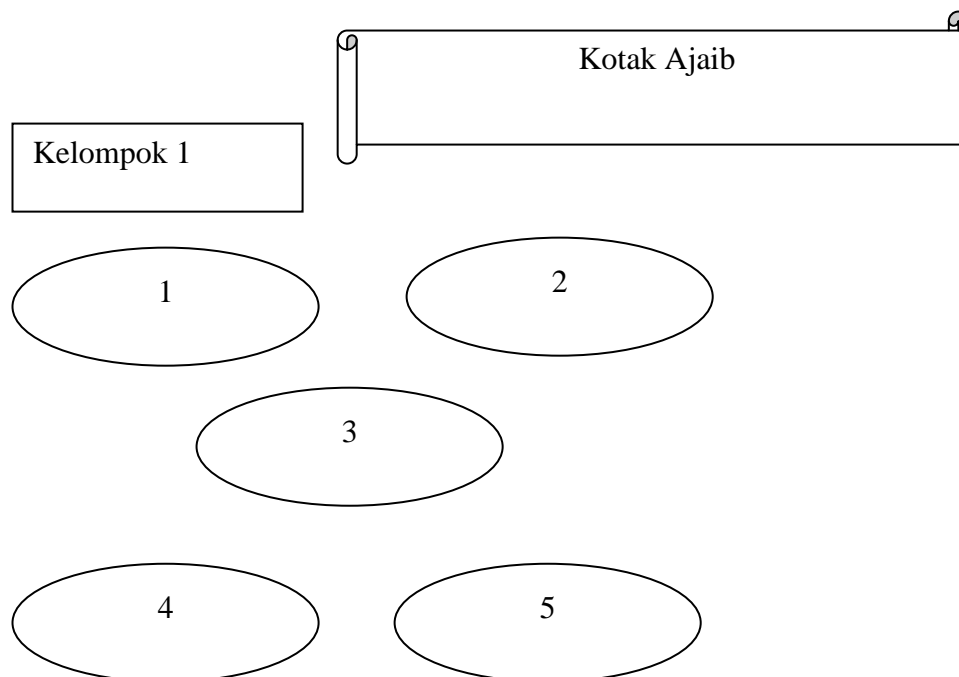
RegulativeInstitutions



Unsactioned institutions



Regulative Institutions



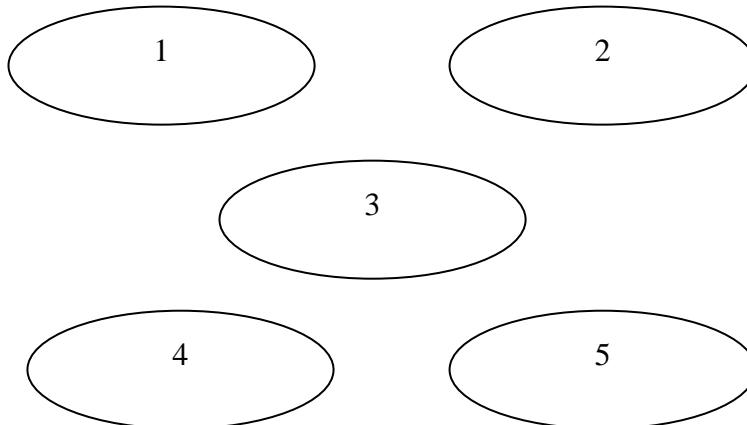
1. Berikut adalah fungsi pranata sosial secara umum, kecuali
 - a. Memberikan pedoman kepada anggota masyarakat
 - b. Menumbuhkan harapan kemajuan bagi masyarakat
 - c. Menjaga keutuhan dan integrasi masyarakat
 - d. Memberikan pegangan kepada masyarakat
2. Berdasarkan fungsinya, pranata sosial dapat dibedakan menjadi
 - a. Approved institutions dan unsanctioned institutions
 - b. General institutions dan restricted institutions
 - c. Basic institutions dan subsidiary institutions
 - d. Operative institutions dan regulative institutions
3. Pelaksanaan norma atau ketentuan tak tertulis mengenai bagaimana seseorang harus bersikap atau berperilaku di dalam keluarga dan masyarakat merupakan bentuk ... dalam keluarga.

a. Fungsi afeksi	c. Fungsi sosialisasi
b. Fungsi reproduksi	d. Fungsi pendidikan
4. Berikut merupakan fungsi pranata keluarga, kecuali

a. Fungsi afeksi	c. Fungsi perlindungan
b. Fungsi transformative	d. Fungsi sosialisasi
5. Suatu pranata sosial yang dianggap kurang penting disebut dengan

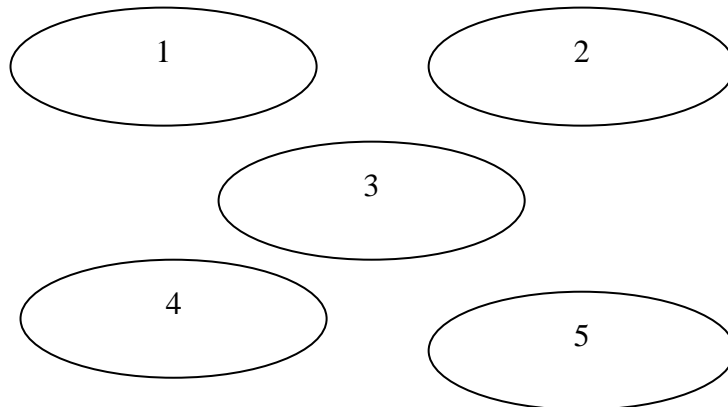
a. Subsidiary institution	c. Primary institution
b. Unsanctioned institution	d. Enacted institution

Kelompok 2



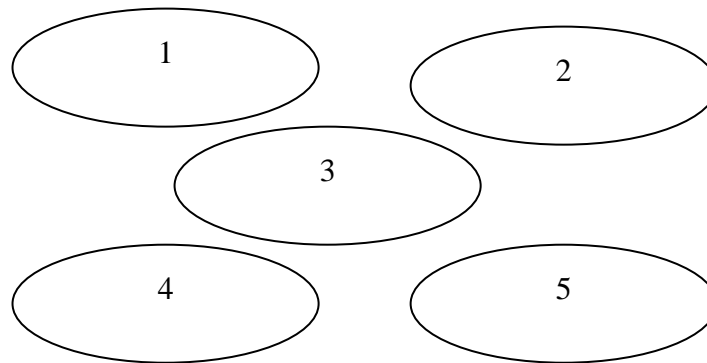
1. Munculnya corak-corak kebudayaan yang bernapaskan agama merupakan salah satu wujud adanya fungsi
 - a. Ritual
 - b. Transformatif
 - c. Ajaran
 - d. Sosial
2. Berikut ini yang bukan merupakan ciri-ciri pranata sosial adalah
 - a. Memiliki simbol atau lambing
 - b. Memiliki tata tertib dan tradisi
 - c. Memiliki tujuan
 - d. Merupakan suatu cara bertindak
3. Pranata ekonomi berkaitan erat dengan kegiatan
 - a. Produksi, distribusi dan konsumsi
 - b. Penyiapan tenaga kerja terampil
 - c. Tersedianya sarana dan prasarana kesejahteraan
 - d. Terbentuknya pola-pola pemenuhan kebutuhan
4. Contoh crecive institutions adalah
 - a. Pembangunan bank
 - b. Protitusi
 - c. Tata cara perkawinan
 - d. Pelaksanaan ibadah agama
5. Terjadinya penjelajahan samudra oleh bangsa-bangsa Eropa merupakan salah satu bentuk adanya ... dalam pranata agama
 - a. Fungsi sosial
 - b. Fungsi ritual
 - c. Fungsi ajaran
 - d. Fungsi transformatif

Kelompok 3



1. Pemilikan symbol sendiri pada setiap pranata sosial dimaksudkan untuk
 - a. Menandai tingkat usia pranata sosial
 - b. Menunjukkan adanya tata tertib pranata
 - c. Menandai kekhasan suatu pranata
 - d. Menyatakan adanya ideologi tersendiri
2. Tradisi tunangan sebelum dilakukan perkawinan merupakan tradisi warisan nenek moyang yang masih dilakukan sampai sekarang dalam pranata keluarga. Hal tersebut menunjukkan salah satu karakteristik pranata sosial yaitu
 - a. Mempunyai symbol
 - b. Mempunyai tujuan
 - c. Memiliki kelengkapan
 - d. Memiliki usia lebih lama
3. Bentuk-bentuk perilaku menyimpang seperti perjudian, protitusi, pencurian, mabuk-mabukkan dan sebagainya dilihat dari sudut penerimaan masyarakat dikelompokkan dalam pranata sosial yang disebut
 - a. Approved institutions
 - b. Unsanctioned institutions
 - c. Basic institutions
 - d. Subsidiary institutions
4. Untuk menyalurkan aspirasi semua lapisan masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pemerintah membentuk lembaga legislative yang dipilih rakyat melalui pemilu. Pranata yang mengatur system ini adalah
 - a. Sosial
 - b. Politik
 - c. Hukum
 - d. Ekonomi
5. Orang tua membimbing dan mendidik anak-anaknya untuk bersikap sesuai dengan nilai dan norma sosial di masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pranata keluarga mempunyai fungsi sebagai
 - a. Fungsi afeksi
 - b. Fungsi pengawasan
 - c. Fungsi sosialisasi
 - d. Fungsi pendidikan

Kelompok 4

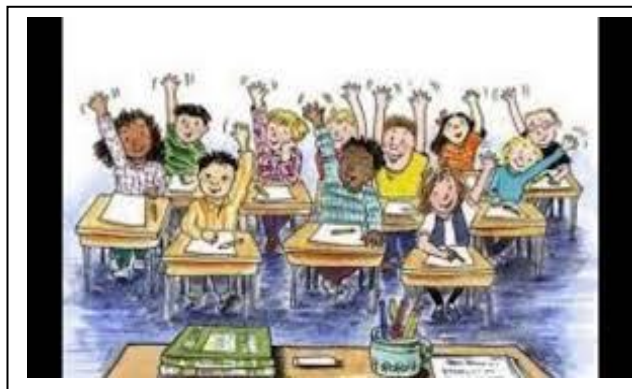


1. Fungsi pranata sosial yang tidak disadari dan bukan menjadi tujuan utama banyak orang adalah sebagai fungsi
 - a. Manifes
 - b. Laten
 - c. Nyata
 - d. Konkret
2. Pranata sosial yang secara sengaja atau disadari dibentuk untuk mencapai tujuan tertentu disebut
 - a. Enacted institutions
 - b. Basic institutions
 - c. Subsidiary institutions
 - d. Crescive institutions
3. Fungsi afeksional keluarga adalah
 - a. Mengusahakan kebutuhan ekonomi
 - b. Membina keyakinan beragama
 - c. Memberikan pendidikan terhadap anak
 - d. Memberikan perlindungan kepada anggota keluarga
4. Kehidupan politik sebetulnya sudah diperkenalkan kepada seseorang dilingkungan keluarga, seperti
 - a. Penghargaan akan hak dan kewajiban masing-masing anggota keluarga
 - b. Keteraturan hidup dalam keluarga
 - c. Pemenuhan kebutuhan dasar, sosial dan integrasi
 - d. Kesetiaan anggota keluarga pada nilai perilaku yang baik
5. Meskipun tidak dikehendaki, kehadiran pranata prostitusi, perampokan dan sebagainya sulit dibendung karena realita kehidupan sosial itu sendiri yaitu
 - a. Kecenderungan manusia untuk saling menjatuhkan
 - b. Pemanfaatan sumber daya yang tidak bertanggung jawab
 - c. Konflik antarststus sosial
 - d. Ketidakpedulian terhadap hukum

Puzzle



Pranata keluarga



Pranata Pendidikan



Pranata Ekonomi



Pranata politik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama Negeri 175 Jakarta

Kelas/Semester : VIII/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial

C. Indikator

1. Pengertian penyimpangan social
2. Penyebab perilaku menyimpang
3. Macam-macam penyimpangan social
4. Sifat-sifat penyimpangan
5. Pengertian pengendalian social
6. Jenis-jenis pengendalian social
7. Tahap Pengendalian sosial
8. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
9. Peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Memberikan definisi mengenai penyimpangan social
2. Menguraikan penyebab perilaku menyimpang
3. Menemukan macam-macam penyimpangan social
4. Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial yang ada di lingkungan masyarakat
5. Mengidentifikasi pengendalian social
6. Menguraikan jenis-jenis pengendalian social
7. Mengkategorikan tahap-tahapan pengendalian social
8. Menganalisis bentuk-bentuk pengendalian social
9. Menjelaskan peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial di kehidupan masyarakat

E. Materi Pelajaran

1. Pengertian penyimpangan sosial
2. Penyebab perilaku menyimpang
 - a. Faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku menyimpang
3. Macam-macam penyimpangan sosial
 - a. Penyimpangan primer
 - b. Penyimpangan sekunder
 - c. Penyimpangan individu
 - d. Penyimpangan kelompok
4. Sifat-sifat penyimpangan
 - a. Penyimpangan yang bersifat positif
 - b. Penyimpangan yang bersifat negatif
5. Pengertian pengendalian sosial
6. Jenis-jenis pengendalian sosial
 - a. Berdasarkan waktu pelaksanaannya
 - b. Berdasarkan sifatnya
 - c. Berdasarkan cara atau perlakuan pengendalian sosial

- d. Berdasarkan pelaku pengendalian sosial
- 7. Tahap Pengendalian sosial
 - a. Tahap sosialisasi atau pengenalan
 - b. Tahap penekanan sosial
 - c. Tahap pendekatan kekuasaan atau kekuatan
- 8. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
 - a. Gosip
 - b. Teguran
 - c. Pendidikan dan agama
 - d. Sanksi atau hukuman
- 9. Peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial
 - a. Pranata keluarga
 - i. Pengertian keluarga
 - ii. Peran atau fungsi pranata keluarga
 - b. Pranata agama
 - i. Pengertian agama
 - ii. Peran atau fungsi pranata agama
 - c. Pranata ekonomi
 - i. Pengertian ekonomi
 - ii. Peran atau fungsi pranata ekonomi
 - d. Pranata pendidikan
 - i. Pengertian pendidikan
 - ii. Peran atau fungsi pranata pendidikan
 - e. Pranata politik
 - i. Pengertian politik
 - ii. Peran atau fungsi pranata politik

F. Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran *discovery learning*
2. Metode *game edukatif*

G. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai penyimpangan dan pengendalian social
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie maker*

Sumber Belajar:

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

5. Pertemuan Ketujuh (Jenis pengendalian penyimpangan sosial)

1. Pendahuluan
 - 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
 - 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
 - 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

2. Kegiatan Inti

A. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai pranata sosial dalam kehidupan masyarakat
- Guru mengaitkan adanya kaitan antara pranata sosial dalam kehidupan masyarakat dengan pengendalian penyimpangan sosial

B. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa pengertian penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan pengertian dari penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian social

C. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

D. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan pengertian penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial

E. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai penyimpangan sosial, penyebab perilaku

menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial

- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial
- Selanjutnya guru mengadakan *game edukatif* yaitu *password*. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial)
- Pada permainan *password* terdapat aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa. Adapun aturan permainan tersebut
 - 1) Guru akan membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Masing-masing kelompok akan mendapatkan 3 pertanyaan bagi kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru maka kelompok lain dapat menjawabnya dengan mengangkat tangan
 - 3) Pada saat pertanyaan muncul di slide power point. Guru akan memberikan petunjuk mengenai pertanyaan tersebut. Bagi kelompok yang bisa menjawab 3 pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru maka kelompok tersebut berhak mendapatkan nilai 100, bagi kelompok yang hanya menjawab 2 pertanyaan maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai 80 dan bagi kelompok yang hanya bisa menjawab 1 pertanyaan akan mendapatkan nilai 70
- Setelah selesai mengadakan *game edukatif* guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

B. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik

3. Peserta didik diberi pertanyaan lisan

4. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan

5. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral

6. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial)

7. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya yaitu peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

1. Pertemuan Kedelapan (Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

- Memberi motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- Membangkitkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai penyimpangan sosial dan jenis pengendalian penyimpangan sosial
- Guru mengaitkan adanya hubungan antara jenis pengendalian penyimpangan sosial dengan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

2. Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

- Guru menanyakan kepada siswa mengenai macam-macam lembaga pengendalian sosial
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kelompok belajar

2. Data collection (pengumpulan data)

- Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- Peserta didik diminta untuk menganalisis video mengenai peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan

3. Data Processing (Pengolahan Data)

- Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

5. Verification (Pembuktian)

- Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya mengenai pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- Guru dan siswa mencocokkan hasil jawaban dengan data
- Setelah siswa dapat memahami pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- Selanjutnya guru mengadakan 2 *game edukatif* yaitu *scrabble* dan *mix and match*. *Game edukatif* digunakan agar siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya (pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial)
- Pada permainan *scrabble* terdapat aturan permainan yang harus dipatuhi oleh siswa. Adapun aturan permainannya yaitu :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Setiap kelompok akan mendapatkan 5 pertanyaan *scribble*. Bagi kelompok yang bisa menjawab 5 pertanyaan *scrabble* maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai 100, bagi kelompok yang menjawab 4 pertanyaan *scabble* maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai 80 dan seterusnya

- Setelah selesai mengadakan *game scrabble* (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan *game edukatif* selanjutnya yaitu *mix and match*. Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Kemudian guru memberikan kertas kepada masing-masing kelompok. Guru juga memberikan pernyataan-pernyataan yang telah diacak
 - 3) Guru menyuruh kelompok untuk menyusun pernyataan-pernyataan dengan benar
 - 4) Bagi kelompok yang telah selesai diharapkan mengangkat tangan. Kemudian guru memeriksanya. Bagi 2 kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu akan mendapatkan nilai 90. Sedangkan 2 kelompok lainnya mendapatkan 75
- Setelah selesai mengadakan *game mix and match* (5 menit) selanjutnya guru dan siswa melanjutkan game edukatif selanjutnya yaitu sipakah aku . Adapun aturan permainannya adalah :
 - 1) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang
 - 2) Kemudian guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan. Kelompok yang maju di harapkan memperhatikan slide di PPT di slide tersebut kemudian guru memberikan petunjuk-petunjuk mengenai jawaban yang dimaksud dan seterusnya
- Setelah selesai mengadakan game edukatif guru dan siswa melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan

- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral

II. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik penilaian:
 - Tes tulisan
- b. Bentuk instrumen
 - Tes uraian
- c. Contoh instrumen:
 - Contoh tes uraian
 - 1) Menjelaskan pengertian penyimpangan sosial ?
 - 2) Menunjukkan bentuk-bentuk penyimpangan sosial yang ada di lingkungan masyarakat ?
 - 3) Menyimpulkan pengertian pengendalian sosial dari beberapa ahli sosiologi ?
 - 4) Sebutkan bentuk dan alat pengendalian sosial ?
 - 5) Jelaskan tujuan pengendalian sosial ?

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatni, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

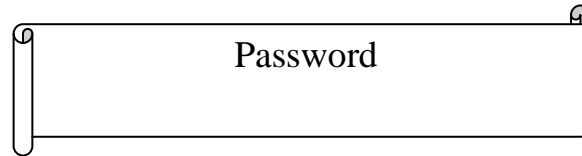
Mengetahui,

Kepala SMPNegeri 175 Jakarta

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Isni Fauziah', enclosed within a large, stylized oval shape. The signature is written in a cursive style.

Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Game Edukatif



Kelompok 1

2. Apakah P, penyimpangan ini hanya bersifat sementara dan tidak diulang kembali ?
Jawab : Penyimpangan primer
3. Apakah N, salah satu sifat-sifat penyimpangan ?
Jawab : negatif
4. Apakah R, suatu tindakan aktif yang dilakukan pihak berwajib pada saat penyimpangan sosial terjadi agar penyimpangan yang sedang terjadi dapat dihentikan ?
Jawab : Represif

Kelompok 2

1. Apakah P, suatu bentuk aktivitas masyarakat yang disampaikan kepada pihak-pihak tertentu dalam masyarakat karena adanya penyimpangan-penyimpangan sosial ?
Jawab : Pengendalian sosial
2. Apakah K, tindakan ini diambil setelah terjadinya tindakan penyimpangan ?
Jawab : Kuratif
3. Apakah P I, pengendalian sosial jenis ini dilakukan oleh penguasa atau pemerintah sebagai pemegang kekuasaan (the rulling class) untuk menjalankan roda pemerintahannya melalui strategi-strategi politik ?
Jawab : Pengendalian Internal

Kelompok 3

1. Apakah G, salah satu bentuk-bentuk pengendalian sosial ?
Jawab : Gosip
2. Apakah T P, Tindakan pencegahan yang dilakukan dengan cara pendekatan secara damai tanpa paksaan ?
Jawab : Tindakan Preventif
3. Apakah P P, salah satu peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial ?
Jawab : Pranata Pendidikan


 Scrabble

Kelompok 1

1. L-I-A-N-P-E-N-G-E-N-D-A M-A-L-F-O-R
JAWAB : PENGENDALIAN FORMAL
2. K-U-H-U-M-A-N
JAWAB : HUKUMAN
3. E-N-D-A-P-E-N-G-L-I-A-N I-A-L-S-O-S
JAWAB : PENGENDALIAN SOSIAL
4. S-I-H-A-T-N-A
JAWAB : NASIHAT
5. P-E-N-G-L-I-A-N-E-N-D-A S-I-F-E-R-K-O
JAWAB : PENGENDALIAN KOERSIF

Kelompok 2

1. D-I-D-I-P-E-N-K-A-N M-A-L-F-O-R
JAWAB : PENDIDIKAN FORMAL
2. S-I-P-G-O
JAWAB : GOSIP
3. G-E-N-D-A-L-I-A-N-P-E-N T-I-F-V-E-N-P-R
-E
JAWAB : PENGENDALIAN PREVENTIF
4. A-T-A-D A-D-A-I-S-T-I-T
JAWAB : ADAT ISTIADAT
5. M-A-R-N-O
JAWAB : NORMA

Mix And Match

Penyimpangan

Tindakan atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang dianut dalam lingkungan baik lingkungan keluarga maupun masyarakat

Pengendalian Sosial

Suatu bentuk aktivitas masyarakat yang disampaikan kepada pihak-pihak tertentu dalam masyarakat karena adanya penyimpangan-penyimpangan sosial

Pranata Sosial

Sistem norma yang mengatur segala tindakan manusia dalam memenuhi kebutuhan pokoknya dalam hidup bermasyarakat

Sifat Hubungan Sosial

Hubungan sosial tidaklah statis tetapi dinamis. Artinya, sejalan dengan proses perubahan ekonomi, sosial dan budaya yang terjadi didalam masyarakat

Penyimpangan Primer

Penyimpangan ini hanya bersifat sementara dan tidak diulang kembali

<p>Bentuk-Bentuk Pengendalian Sosial</p>	<p>Gossip, teguran, Sanksi atau hukuman, pendidikan dan agama</p>
<p>Macam-Macam Pranata Sosial</p>	<p>Pranata keluarga, pranata pendidikan, pranata agama, pranata ekonomi dan pranata politik</p>
<p>Tindakan Kuratif</p>	<p>Tindakan pengendalian sosial yang dilakukan dengan cara pemaksaan</p>
<p>Hubungan Sosial</p>	<p>Suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan antarindividu, individu dengan kelompok atau antarkelompok secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerja sama yang saling menguntungkan</p>
<p>Penyimpangan individual</p>	<p>Penyimpangan yang dilakukan oleh seseorang atau individu tertentu terhadap norma-norma yang berlaku dalam masyarakat</p>



Siapakah Aku

Kelompok 1

1. Siapakah Aku
 Aku adalah hubungan sosial yang hanya terjadi didalam golongan atau kelompok sosial tertentu. Siapakah Aku
2. Siapakah Aku
 Aku adalah kedudukan (status) sosial yang diperoleh seseorang melalui usaha-usahnya sendiri secara sengaja. Siapakah Aku
3. Siapakah aku
 Aku adalah seperangkat aturan dalam suatu kegiatan sosial yang berhubungan dengan masyarakat atau berkaitan dengan kepeduliannya terhadap kepentingan umum. Siapakah Aku

Kelompok 2

1. Siapakah Aku
 Aku adalah kegiatan yang menghubungkan kepentingan antarindividu, individu dengan kelompok atau antar kelompok. Siapakah Aku
2. Aku adalah salah satu macam-macam pranata (lembaga) sosial menurut Gillin dan Gillin. Aku merupakan pranata (lembaga) sosial yang berfungsi menghimpun berbagai pola atau tata cara yang diperlukan dalam mencapai tujuan. Siapakah Aku
3. Siapakah Aku
 Aku adalah bentuk hubungan sosial yang terjalin sementara atau dalam jangka waktu yang relatif singkat. Siapakah Aku

Kelompok 3

1. Siapakah Aku
 Aku adalah pranata yang memiliki sejumlah aturan yang berkaitan dengan kegiatan atau usaha manusia memenuhi kebutuhan guna mencapai kemakmuran. Siapakah Aku

2. Siapakah Aku ...
 Aku adalah salah satu alat pengendalian sosial yang paling efektif karena disertai sanksi yang tegas. Siapakah Aku

3. Siapakah Aku
 Aku adalah upaya pengendalian yang dilakukan sebelum terjadi pelanggaran (bertujuan mencegah). Siapakah Aku

Kelompok 4

1. Siapakah Aku
 Aku adalah bentuk perilaku yang melanggar norma, nilai, aturan atau tradisi (adat istiadat) yang berlaku di masyarakat. Siapakah Aku

2. Siapakah Aku
 Aku adalah serangkaian proses mengawasi, menahan, mengekang dan mencegah perilaku manusia di segala bentuk penyimpangan. Siapakah Aku

3. Siapakah Aku
 Aku adalah kabar angin tanpa dasar fakta atau bukti yang kuat tetapi menyebar secara cepat. Siapakah Aku

PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
(KELAS KONTROL)



UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan Jakarta	: Sekolah Menengah Pertama Negeri 175
Kelas/Semester	: VIII/II
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan (6x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

- 6.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial

C. Indikator

1. Pengertian hubungan social
2. Bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
3. Faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
4. Faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
5. Dampak-dampak hubungan sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- 1) Memberikan definisi mengenai hubungan social
- 2) Menjelaskan proses terjadinya hubungan social
- 3) Menunjukkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan masyarakat

- 4) Membandingkan antara interaksi sosial dengan hubungan sosial
- 5) Menyimpulkan pengertian hubungan sosial dari para ahli
- 6) Menemukan contoh hubungan sosial yang ada di kehidupan
- 7) Mengidentifikasi faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
- 8) Mengidentifikasi faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
- 9) Menguraikan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
- 10) Menunjukkan dampak-dampak hubungan sosial

E. Materi Pelajaran

1. Bentuk-bentuk hubungan sosial
 - a. Pengertian hubungan sosial
2. Bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan
 - a. Hubungan sosial menurut struktur sosialnya
 - b. Hubungan sosial menurut mobilitasnya
 - c. Hubungan sosial menurut waktu berlangsungnya
 - d. Hubungan sosial menurut tingkat kepentingannya
 - e. Hubungan sosial menurut kelompok mayoritas dan minoritas
 - f. Hubungan sosial menurut ras, diskriminasi gender dan rasialisme
3. Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial
 - a. Faktor pendorong terjalannya hubungan sosial
 - b. Faktor penghambat terjalannya hubungan sosial
4. Dampak-dampak hubungan sosial
 - a. Dampak positif hubungan sosial
 - b. Dampak negatif hubungan sosial

F. Metode Pembelajaran

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah bervariasi (ceramah, tanya jawab, diskusi dan presentasi)

G. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai hubungan social
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie maker*

Sumber Belajar:

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu (Pengertian Hubungan Sosial dan Bentuk-bentuk Hubungan Sosial)

A.Pendahuluan

- 1.Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2.Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3.Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

B. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai hubungan sosial
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengertian hubungan social dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial)

C. Kegiatan Penutup

- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- c. Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- d. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- e. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- f. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial)

- g. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai faktor-faktor pendorong hubungan sosial

c. Pertemuan Kedua (Faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan faktor pendorong dan faktor penghambat hubungan sosial
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai faktor-faktor terjadinya hubungan sosial
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan faktor-faktor terjadinya hubungan sosial
- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai faktor-faktor terjadinya hubungan sosial
- 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (faktor-faktor terjadinya hubungan sosial)

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan

- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai dampak-dampak hubungan sosial

d. Pertemuan Ketiga (Dampak-Dampak Hubungan Sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan dampak-dampak hubungan sosial
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai dampak-dampak hubungan sosial
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan dampak-dampak hubungan sosial
- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai dampak-dampak hubungan sosial dalam masyarakat
- 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (dampak-dampak hubungan)

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 3) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 4) Peserta didik diberi pertanyaan lisan

- 5) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 6) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 7) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (dampak-dampak hubungan sosial)
- 8) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai pranata sosial

III. Penilaian Hasil Belajar

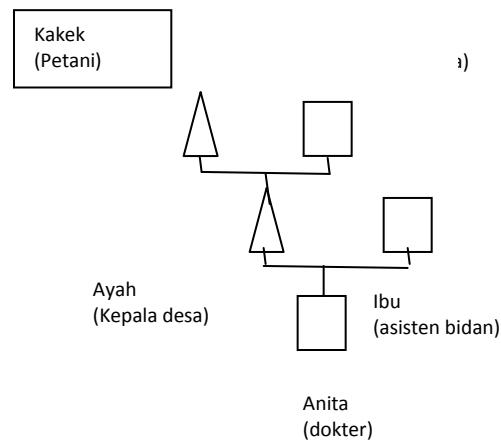
- a. Teknik penilaian:
 - Tes lisan
 - Tes tulisan
- b. Bentuk instrumen
 - Tes uraian
 - Tes Pilihan Ganda (PG)
- c. Contoh instrumen:
 - Contoh tes uraian
 - 1) Jelaskan pengertian hubungan social
 - 2) Sebutkan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan ?
 - 3) Jelaskan faktor-faktor hubungan sosial ?
 - 4) Berikan contoh dari dampak-dampak hubungan sosial ?
 - 5) Sebutkan contoh hubungan sosial yang ada di lingkungan sekitar ?
 - Contoh tes Pilihan Ganda (PG)
 1. Suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan anatra individu, individu dengan kelompok atau antarkelompok baik secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerja sama yang saing menguntungkan merupakan pengertian dari

a. Interaksi social	c. Hubungan social
b. Pranata social	d. Struktur social
 2. Yang bukan bentuk-bentuk hubungan social asosiatif adalah

a. Kontravensi	c. Kerja sama
----------------	---------------

- b. Akomodasi
d. Asimilasi
3. Ascribed status, achieved status dan assigned status termasuk kedalam hubungan social menurut
- i. Mobilitas sosialnya
c. Waktu berlangsungnya
- ii. Kedudukan (status social)
d. Peran social
4. Warga Indonesia yang berada di luar negeri akan membentuk sebuah wadah organisasi berideologi pancasila merupakan factor pendorong terjalannya hubungan social berdasarkan
- a. Kesamaan asal daerah) dan tempat tinggal
b. Hubungan keluarga
- iii. Hasrat untuk saling bekerja sama sebagai upaya memepertahankan hidup
- iv. Kesamaan ideology

5.



- Perhatikan gambar disamping
Gambar disamping termasuk kedalam hubungan social
- e. Antargenerasi naik
f. Antargenerasi tutun
g. Intragenerasi
h. Vertikal

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatmi, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

Mengetahui,

Kepala SMPNegeri 175 Jakarta



Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Lampiran

Nama anggota :
Kelas :

Lembar Diskusi

(Mendesripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial)

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta diskusi dalam 4 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

No	Nama kelompok	Aspek Penilaian				Rata-rata
		Kelayakan Isi	Kelayakan penyajian	Bahasa	Kreatifitas	

--	--	--	--	--	--	--

Keterangan

1. Kelayakan isi : keakuratan materi dan kemutakhiran
2. Kelayakan penyajian : keterlibatan peserta didik untuk belajar aktif dan disajikan secara kontekstual
3. Bahasa : jelas, mudah dipahami, dan komunikatif
4. Kreatifitas : menarik, ide yang berbeda dan inovatif

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$

Kurang (K)	< 60
------------	------

Nama Anggota	:
Kelas	:

Lembar Penilaian Presentasi Diskusi

((Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial))

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat presentasi diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta didik dalam presentasi diskusi dalam 5 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

Kelas :

Kelompok :

Topik :

No	Aspek Penilaian	Nilai diperoleh	Bobot	Nilai x bobot	Catatan
1	Kebermaknaan Informasi		2,5		

2	Pemahaman terhadap materi		5		
3	Kemampuan berargumentasi (alasan, usulan, mempertahankan pendapat)		5		
4	Kemampuan memberikan respon (memberikan respon yang sesuai dengan permasalahan/pertanyaan)		5		
5	Kerjasama Kelompok (berpartisipasi, memiliki tanggung jawab bersama)		2,5		
		-	-	100	

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$$

20

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama Negeri 175 Jakarta

Kelas/Semester : VIII/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (6x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

6.2 Mendeskripsikan pranata social dalam kehidupan masyarakat

C. Indikator

1. Pengertian pranata social
2. Ciri-ciri pranata (lembaga) social
3. Penggolongan pranata sosial
4. Fungsi pranata sosial
5. Jenis-jenis pranata sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian pranata social
2. Menunjukkan pengertian pranata social menurut beberapa ahli sosiologi dari luar atau dalam negeri
3. Menganalisis ciri-ciri pranata social

4. Mengkategorikan penggolongan pranata social
5. Menemukan pranta yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat
6. Mendeskripsikan peran pranata keluarga dalam pembentukan kepribadian
7. Menganalisis fungsi pranata sosial
8. Menguraikan jenis-jenis pranata sosial yang ada di lingkungan masyarakat

E. Materi Pelajaran

1. Pengertian pranata sosial
 - a. Pengertian pranata sosial secara umum
 - b. Pengertian pranata sosial secara khusus
 - c. Pengertian pranata sosial menurut beberapa ahli sosiaologi dari luar atau dalam negeri
2. Ciri-ciri pranata (lembaga) sosial
3. Penggolongan pranata sosial
 - a. Berdasarkan perkembangannya
 - b. Berdasarkan system nilai atau kepentingan yang diterima
 - c. Berdasarkan penerima masyarakat
 - d. Berdasarkan factor penyebarannya
 - e. Berdasarkan fungsinya
4. Fungsi Pranata sosial
5. Jenis-jenis pranata sosial
 - a. Pranata keluarga
 - 1) Pengertian keluarga
 - 2) Peran atau fungsi pranata keluarga
 - b. Pranata agama
 - 1) Pengertian agama
 - 2) Peran atau fungsi pranata agama
 - c. Pranata ekonomi
 - 1) Pengertian ekonomi
 - 2) Peran atau fungsi pranata ekonomi
 - d. Pranata pendidikan

- 1) Pengertian pendidikan
- 2) Peran atau fungsi pranata pendidikan
- e. Pranata politik
 - 1) Pengertian politik
 - 2) Peran atau fungsi pranata politik

I. Metode Pembelajaran

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah bervariasi (ceramah, tanya jawab, diskusi dan presentasi)

J. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai hubungan dan pranata sosial
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie makker*

Sumber Belajar :

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

H. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu (Pengertian pranata sosial)

A. Pendahuluan

1. Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
2. Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
3. Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

B. Kegiatan Inti

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi
2. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
3. Kelompok diminta untuk menjelaskan pengertian dari pranata sosial (secara umum dan khusus), pengertian pranata sosial menurut beberapa ahli sosiologi dari dalam maupun luar negeri dan ciri-ciri pranata sosial
4. Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai pranata sosial
5. Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
6. Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pranata sosial dan ciri-ciri pranata sosial
7. Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengertian pranata sosial dan ciri-ciri pranata sosial
8. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian pranata sosial dan ciri-ciri pranata sosial)

C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
3. Peserta didik diberi pertanyaan lisan

4. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
5. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
6. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (pengertian pranata social dan cirri-ciri pranata sosial)
7. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai fungsi pranata sosial

B. Pertemuan Kedua (Fungsi Pranata Social)

- a. Pendahuluan
 - 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
 - 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
 - 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
 - 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
 - 3) Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pranata sosial dan fungsi pranata social
 - 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai pranata social
 - 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
 - 6) Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pranata sosial dan fungsi pranata social
 - 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pranata sosial dan fungsi pranata sosial
 - 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (pranata social dan fungsi pranata sosial)

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (pranata sosial dan fungsi pranata sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai jenis-jenis pranata sosial

2. Pertemuan Ketiga (Jenis-jenis Pranata Sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pranata sosial, jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video jenis-jenis pranata social
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan dampak-dampak hubungan social

- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya
 - 9) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya)
- c. Kegiatan Penutup
- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
 2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
 3. Peserta didik diberi pertanyaan lisan
 5. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
 6. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
 7. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (jenis-jenis pranata sosial serta tujuannya)
 8. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai pengendalian penyimpangan sosial

I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik penilaian:
 - Tes tulisan
- b. Bentuk instrumen
 - Tes uraian
- c. Contoh instrumen:
 - Contoh tes uraian
 - 1) Jelaskan pengertian pranata sosial ?
 - 2) Sebutkan ciri-ciri pranata social ?
 - 3) Jelaskan penggolongan pranata social berdasarkan nilai atau kepentingan yang diterima ?
 - 4) Menemukan pranata social yang terdapat di lingkungan sekitar ?

5) Menunjukkan peran atau fungsi pranata keluarga dan politik ?

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatmi, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

Mengetahui,

Kepala SMPNegeri 175 Jakarta



Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Lampiran

Nama anggota :
Kelas :

Lembar Diskusi

(Mendesripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial)

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta diskusi dalam 4 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

No	Nama kelompok	Aspek Penilaian				Rata-rata
		Kelayakan Isi	Kelayakan penyajian	Bahasa	Kreatifitas	

--	--	--	--	--	--	--

Keterangan

5. Kelayakan isi : keakuratan materi dan kemutakhiran
6. Kelayakan penyajian : keterlibatan peserta didik untuk belajar aktif dan disajikan secara kontekstual
7. Bahasa : jelas, mudah dipahami, dan komunikatif
8. Kreatifitas : menarik, ide yang berbeda dan inovatif

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100}{20}$$

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60

Nama Anggota :

Kelas :

Lembar Penilaian Presentasi Diskusi

((Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial))

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat presentasi diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta didik dalam presentasi diskusi dalam 5 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

Kelas :

Kelompok :

Topik :

No	Aspek Penilaian	Nilai diperoleh	Bobot	Nilai x bobot	Catatan
1	Kebermaknaan Informasi		2,5		
2	Pemahaman terhadap materi		5		

3	Kemampuan berargumentasi (alasan, usulan, mempertahankan pendapat)		5		
4	Kemampuan memberikan respon (memberikan respon yang sesuai dengan permasalahan/pertanyaan)		5		
5	Kerjasama Kelompok (berpartisipasi, memiliki tanggung jawab bersama)		2,5		
		-	-	100	

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{100}}$$

20

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama Negeri 175 Jakarta

Kelas/Semester : VIII/II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4x40 menit)

A. Standar Kompetensi

6. Memahami pranata dan penyimpangan sosial

B. Kompetensi Dasar

6.3 Mendeskripsikan pengendalian penyimpangan sosial

C. Indikator

1. Pengertian penyimpangan sosial
2. Penyebab perilaku menyimpang
3. Macam-macam penyimpangan sosial
4. Sifat-sifat penyimpangan
5. Pengertian pengendalian sosial
6. Jenis-jenis pengendalian sosial
7. Tahap Pengendalian sosial
8. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
9. Peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial

D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

- 1) Memberikan definisi mengenai penyimpangan social
- 2) Menguraikan penyebab perilaku menyimpang
- 3) Menemukan macam-macam penyimpangan social
- 4) Menganalisis sifat-sifat penyimpangan sosial yang ada di lingkungan masyarakat
- 5) Mengidentifikasi pengendalian social
- 6) Menguraikan jenis-jenis pengendalian social
- 7) Mengkategorikan tahap-tahapan pengendalian social
- 8) Menganalisis bentuk-bentuk pengendalian social
- 9) Menjelaskan peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial di kehidupan masyarakat

E. Materi Pelajaran

1. Pengertian penyimpangan sosial
2. Penyebab perilaku menyimpang
 - A. Faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku menyimpang
3. Macam-macam penyimpangan sosial
 - A. Penyimpangan primer
 - B. Penyimpangan sekunder
 - C. Penyimpangan individu
 - D. Penyimpangan kelompok
4. Sifat-sifat penyimpangan
 - A. Penyimpangan yang bersifat positif
 - B. Penyimpangan yang bersifat negatif
5. Pengertian pengendalian sosial
10. Jenis-jenis pengendalian sosial
 - A. Berdasarkan waktu pelaksanaannya
 - B. Berdasarkan sifatnya
 - C. Berdasarkan cara atau perlakuan pengendalian sosial

- D. Berdasarkan pelaku pengendalian sosial
11. Tahap Pengendalian sosial
 - A. Tahap sosialisasi atau pengenalan
 - B. Tahap penekanan sosial
 - C. Tahap pendekatan kekuasaan atau kekuatan
 12. Bentuk-bentuk pengendalian sosial
 - A. Gosip
 - B. Teguran
 - C. Pendidikan dan agama
 - D. Sanksi atau hukuman
 13. Peran pranata sosial dalam upaya pengendalian sosial
 - A. Pranata keluarga
 - i. Pengertian keluarga
 - ii. Peran atau fungsi pranata keluarga
 - B. Pranata agama
 - i. Pengertian agama
 - ii. Peran atau fungsi pranata agama
 - C. Pranata ekonomi
 - i. Pengertian ekonomi
 - ii. Peran atau fungsi pranata ekonomi
 - D. Pranata pendidikan
 - i. Pengertian pendidikan
 - ii. Peran atau fungsi pranata pendidikan
 - E. Pranata politik
 - i. Pengertian politik
 - ii. Peran atau fungsi pranata politik

F. Metode Pembelajaran

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah bervariasi (ceramah, tanya jawab, diskusi dan presentasi)

G. Media, alat dan sumber pembelajaran

1. Media : Buku pelajaran IPS kelas 8, LKS dan video mengenai penyimpangan dan pengendalian sosial
2. Alat /bahan : Komputer/laptop, LCD, *Power Point* (PPT), kertas, gambar dan *movie maker*

Sumber Belajar:

Fattah, Sanusi dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Nasional Hlm. 258-279 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat) dan Hlm. 280-293 (Pengendalian Sosial)

Sugiharsono dkk. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII Edisi 4. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Hlm.149-165 (Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial dan Pranata Sosia) dan Hlm. 167-176 (Pengendalian Penyimpangan Sosial)

Alfiryono dkk. 2006. Lembar Kerja Siswa (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP dan sederajat Kelas VII Semester 2. Jakarta : Media Kreasi Hlm. 30- 43 (Pranata Sosial dan Penyimpangan Sosial)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

2. Pertemuan Kesatu (Jenis pengendalian penyimpangan sosial)

1. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi

- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan pengertian hubungan sosial dan bentuk-bentuk hubungan sosial dalam masyarakat
- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai pengertian penyimpangan sosial, penyebab perilaku menyimpang, macam-macam penyimpangan sosial dan pengertian pengendalian sosial
- 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial)

C. Kegiatan Penutup

- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- c. Peserta didik diberi pertanyaan lisan
- d. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- e. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- f. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (penyimpangan sosial dan pengendalian penyimpangan sosial)

- g. Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi selanjutnya mengenai peran lembaga-lembaga pengendalian sosial

F. Pertemuan Kedua (Peran lembaga-lembaga pengendalian sosial)

a. Pendahuluan

- 1) Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama
- 2) Menginformasikan materi yang akan dipelajari selama pembelajaran
- 3) Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai materi
- 2) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 3) Kelompok diminta untuk menuliskan pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- 4) Peserta didiknya diminta untuk menganalisis video mengenai penyimpangan dan pengendalian sosial
- 5) Masing-masing kelompok diminta untuk menganalisis kesimpulan dari video yang ditayangkan
- 6) Setiap kelompok mendiskusikan pengertian pengendalian sosial, jenis pengendalian sosial dan peran lembaga-lembaga pengendalian sosial
- 7) Masing-masing kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai penyimpangan dan pengendalian sosial
- 8) Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari (penyimpangan dan pengendalian sosial)

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- 3) Peserta didik diberi pertanyaan lisan

- 4) Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan
- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral
- 6) Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (penyimpangan dan pengendalian sosial)
- 7) Peserta didik diberi tugas untuk membaca materi yang telah dipelajari mengenai hubungan sosial, pranata sosial, penyimpangan dan pengendalian sosial

IV. Penilaian Hasil Belajar

A. Teknik penilaian:

- Tes tulisan
 - ii. Bentuk instrumen
- Tes uraian
 - iii. Contoh instrumen:
- Contoh tes uraian
 - 1) Menjelaskan pengertian penyimpangan sosial ?
 - 2) Menunjukkan bentuk-bentuk penyimpangan sosial yang ada di lingkungan masyarakat ?
 - 3) Menyimpulkan pengertian pengendalian sosial dari beberapa ahli sosiologi ?
 - 4) Sebutkan bentuk dan alat pengendalian sosial ?
 - 5) Jelaskan tujuan pengendalian sosial ?

Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jakarta, Februari 2015
Pelaksana

Hj. Supatmi, M.Pd
NIP: 19630311984122002

(Yuli Nurfitria)
NIM: 4915116865

Mengetahui,

Kepala SMPNegeri 175 Jakarta

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Isni Fauziah', with a horizontal line underneath. The signature is enclosed in a faint rectangular box.

Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
NIP. 195909051982022004

Lampiran

Nama anggota : Kelas :

Lembar Diskusi

(Mendesripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial)

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta diskusi dalam 4 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

No	Nama kelompok	Aspek Penilaian				Rata-rata
		Kelayakan Isi	Kelayakan penyajian	Bahasa	Kreatifitas	

--	--	--	--	--	--	--

Keterangan

1. Kelayakan isi : keakuratan materi dan kemutakhiran
2. Kelayakan penyajian : keterlibatan peserta didik untuk belajar aktif dan disajikan secara kontekstual
3. Bahasa : jelas, mudah dipahami, dan komunikatif
4. Kreatifitas : menarik, ide yang berbeda dan inovatif

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$

Kurang (K)	< 60
------------	------

Nama Anggota	:
Kelas	:

Lembar Penilaian Presentasi Diskusi

((Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial))

Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat saat presentasi diskusi berlangsung
- Lembaran ini mencatat keefektifan peserta didik dalam presentasi diskusi dalam 5 aspek penilaian
- Tulislah angka-angka yang tepat di kolom sesuai kemampuan peserta didik

Kelas :

Kelompok :

Topik :

No	Aspek Penilaian	Nilai diperoleh	Bobot	Nilai x bobot	Catatan
1	Kebermaknaan Informasi		2,5		
2	Pemahaman terhadap materi		5		

3	Kemampuan berargumentasi (alasan, usulan, mempertahankan pendapat)		5		
4	Kemampuan memberikan respon (memberikan respon yang sesuai dengan permasalahan/pertanyaan)		5		
5	Kerjasama Kelompok (berpartisipasi, memiliki tanggung jawab bersama)		2,5		
		-	-	100	

Skor Penilaian

5 = baik sekali 3 = cukup

4 = baik 2 = kurang

Penilaian siswa dapat menggunakan :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{100}}$$

20

Dengan predikat :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq AB \leq 100$
Baik	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60



SURAT IZIN PENELITIAN

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
 DINAS PENDIDIKAN
 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 175
 Jl. Raya Jatipadang Kebagusan Wates Telp. (021)7811978 – Fax. (021) 7829450
 JAKARTA

Kode Pos 12620

SURAT KETERANGAN

Nomor : 057/1.851.2.029/2015

anda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 175 Jakarta :

na : Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
 : 195909051982022004
 atan : Kepala Sekolah
 Kerja : SMP Negeri 175 Jakarta

an dengan sebenarnya bahwa :

na : Yuli Nurfitri
 nor Registrasi : 4915116865
 Telp./HP : 08569588049
 gram Studi : Pendidikan IPS
 ultas : Ilmu Sosial
 versitas : Universitas Negeri Jakarta

mar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 175 Jakarta, terhitung sejak
 uari s.d. bulan April 2015 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:
**Metode Pembelajaran *Game Educative* Terhadap Hasil Belajar
 Pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta".**

surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan
 ana mestinya.

Jakarta, 3 Maret 2015
 Kepala SMP Negeri 175 Jakarta


 Dra. Hj. Isni Fauziah, M.Si.
 NIP. 195909051982022004

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp/Fax.: Rektor (021) 4893854, PR I: 4895130, PR II: 4893918, PR III: 4892926, PR IV: 4893982,
BAUK: 4750930, BAAK: 4759081, BAPSI: 4752180
Bag. UHTP: Telp. 4893726, Bag. Keuangan: 4892414, Bag. Kepegawaian: 4890536, HUMAS: 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0558/UN39.12/KM/2015 11 Februari 2015
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian Untuk Skripsi

Yth. Kepala SMP Negeri 175 Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Yuli Nurfitria
Nomor Registrasi : 4915116865
No. Telp/HP : 08569588049
Program Studi : Pendidikan IPS
Fakultas : Ilmu Sosial
Untuk Mengadakan : Penelitian Untuk Skripsi

Di : SMP Negeri 175 Jakarta,
Jl. Raya Jatipadang, Kebagusan Wates,
Jakarta Selatan

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penyusunan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Educative* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 175 Jakarta".

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial
2. Kaprog / Jurusan Pendidikan IPS



Yuli Nurfitriah dilahirkan di Jakarta pada tanggal 3 Juli 1993. Merupakan anak dari pasangan Bapak Drs. Ahmad dan Ibu Aminah Cendrawati Sari Putri. Penulis adalah Anak kedua dari tiga bersaudara. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jln. Moh. Kahfi II rt. 02 Rw. 08 no. 3P Jagakarsa, Jakarta Selatan. Telah menyelesaikan Pendidikan Formal di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 (MIN 8) pada tahun 1999-2005, Madrasah tsanawiyah Negeri 4 (MTS Negeri 4) pada tahun 2005-2008, Madrasah Aliyah Negeri 7 (MAN 7) pada tahun 2008-2011. Pada waktu sekolah di MAN 7 pernah ikut OSN dalam bidang ekonomi. Kemudian Melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2011-2015 melalui jalur MANDIRI, Fakultas Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS.

Sejak kuliah penulis aktif dan berorganisasi. Pengamalan berorganisasi selama kuliah diantaranya pernah mengikuti organisasi KSPA Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Apabila ada kritik dan saran terhadap skripsi ini, maka dapat menghubungi penulis dengan email yulinurfitriah123@gmail.com atau dengan nomor HP 08561588049 atau 081212326185