

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI
(*MULTIPLE INTELLIGENCE*) TERHADAP KARAKTER
SOPAN SANTUN**

(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri
Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Desinta Wahyu Mustikasari
15.0305.0147

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI
(*MULTIPLE INTELLIGENCE*) TERHADAP KARAKTER
SOPAN SANTUN**

(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri
Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI
(*MULTIPLE INTELLIGENCE*) TERHADAP KARAKTER
SOPAN SANTUN**

(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri
Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Desinta Wahyu Mustikasari
15.0305.0147

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

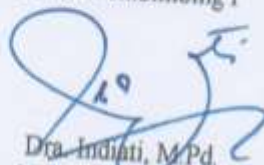
PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI
(MULTIPLE INTELLIGENCE) TERHADAP KARAKTER SOPAN
SANTUN**

(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri
Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)



Dosen Pembimbing I



Dra. Indianti, M.Pd.
NIDN. 0028036001

Magelang, 17 Juli 2019
Dosen Pembimbing II



Galih Istiningsih, M.Pd.
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI (*MULTIPLE INTELLIGENCE*) TERHADAP KARAKTER SOPAN SANTUN
(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulsejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

Oleh:
Desinta Wahyu Mustikasari
15.0305.0147

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Selasa
Tanggal : 23 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

- | | | |
|--------------------------------|----------------------|---------|
| 1. Dra. Indiaty, M.Pd. | (Ketua/Anggota) | (.....) |
| 2. Galih Istiningsih, M.Pd. | (Sekretaris/Anggota) | (.....) |
| 3. Dra. Lilis Madyawati, M.Pd. | (Anggota) | (.....) |
| 4. Rasidi, M.Pd. | (Anggota) | (.....) |



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Desinta Wahyu Mustikasari
NPM : 15.0305.0147
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Terhadap Karakter Sopan Santun
Skripsi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 17 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Desinta Wahyu Mustikasari

NPM. 15.0305.0147

MOTTO

“Berkatalah kalian dengan sopan dan jujur Niscaya Allah akan menambahkan ampunanNya kepada kalian”

(H.R Imam Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tuaku Usup dan Lilis Wulandari,
Kakakku Anita Wahyu Yuniati dan Adikku
Tegar Kunto Wibowo, serta orang-orang
disekitarku yang selalu mendoakan dan
memberiku motivasi.
2. Almameterku tercinta Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBASIS MI (*MULTIPLE INTELLIGENCE*) TERHADAP KARAKTER SOPAN SANTUN

(Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1
Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

Desinta Wahyu Mustikasari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) terhadap karakter sopan santun pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, kecamatan Tempuran, kabupaten Magelang.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*) dengan model *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1 Tempuran dengan jumlah Sampel 51 siswa, terdiri dari 26 siswa kelompok eksperimen dan 25 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi karakter sopan santun. Uji validitas instrumen angket dan observasi karakter sopan santun menggunakan rumus *product moment* sehingga uji reliabilitas menggunakan rumus *Croanbach Alpha*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) berpengaruh positif terhadap karakter sopan santun. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (2 tailed) $0,000 < 0,05$ dan t hitung 7,966 pada angket dan 17,536 pada lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan nilai rata-rata angket karakter sopan santun antara kelompok eksperimen yaitu 86,08 dan kelompok kontrol sebesar 76,44 serta perbedaan nilai rata-rata lembar observasi antara kelompok eksperimen yaitu 52,19 dan kelompok kontrol sebesar 38,92. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) berpengaruh positif terhadap karakter sopan santun.

Kata Kunci: *Karakter Sopan Santun, Metode Bermain Peran, MI (Multiple Intelligence)*

**THE EFFECT OF MULTIPLE INTELLIGENCE (MI) BASED ROLE
PLAYING TOWARDS STUDENT ETIQUETTE**

*(This Research Is Done Toward Students Of Grade IV Of Tanggulrejo 1
Elementary School Tempuran, Magelang)*

Desinta Wahyu Mustikasari

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Multiple Intelligence (MI) based role playing towards students etiquette of grade IV of Tanggulrejo 1 Elementary School, Tempuran Subdistrict, Magelang Regency.

The research design is a quasi experimental design with the model of non equivalent control group design. The population of this research is all students of grade IV of Tanggulrejo 1 Elementary School with the amount of sample is 51 students, it consists of 26 students of experimental group and 25 students of control group. Data collecting method is done with questionnaire and observation of students etiquette. Questionnaire validation test and observation of students etiquette uses the formula of product moment, and reliability test using croanbach alpha. Data analysis technique uses parametric statistic, an Independent Sample T-Test with an assist of SPSS 23.0 for windows.

The result of this research shows Multiple Intelligence (MI) Based Role Playing influential positive toward students etiquette. It is proven from the analysis test result of Sample T-Test on experimental group with probability of sig value (2 teiled) $0,000 < 0,05$ and t count 7,966 on the questionnaire and 17,536 on the observation. Based on analysis result and study, there is a diversification of average value of students etiquette questionnaire between experimental group which is 86,08 and control group in amount 76,44 and diversification of average value of observation sheet between experimental group which is 52,19 and control group in amount 38,92. The result of this research can be concluded that the using of Multiple Intelligence (MI) based role playing influential positive toward students etiquette.

Keywords: Student Etiquette, Role Playing Method, Multiple Intelligence (MI)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusun skripsi disusun guna memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Terhadap Karakter Sopan Santun” yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dra. Indiaty, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I dan Galih Istiningsih, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah, guru-guru, serta siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tanggulrejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang yang telah berkenan memberikan izin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FKIP angkatan 2015, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi kita semua.

Magelang, 17 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENEGASAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Karakter Sopan Santun.....	8
1. Pengertian Karakter Sopan Santun.....	8
2. Indikator Karakter Sopan Santun	9
3. Fungsi Karakter Sopan Santun	11
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penanaman Karakter Sopan Santun.....	11
5. Upaya Meningkatkan Karakter Sopan Santun	13
B. Metode Bermain Peran.....	14
1. Metode Pembelajaran	14
2. Metode Bermain Peran.....	15
C. <i>Multiple Intelligences</i> (MI)	17
1. <i>Intelligence</i>	17
2. <i>Multiple Intelligence</i>	21
D. Metode Bermain Peran Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>).....	23
1. Langkah-langkah Metode Bermain Peran Berbasis MI	24
2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran Berbasis MI	26
3. Karakteristik Metode Bermain Peran Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>)	30
E. Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>).....	30
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	35
G. Kerangka Pemikiran.....	36
H. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Desain Penelitian.....	40

B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	41
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42
D. Subjek Penelitian.....	42
E. Metode Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian	45
G. Validitas dan Reliabilitas	46
H. Prosedur Penelitian	48
I. Metode Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	54
2. Deskripsi Data Penelitian	58
3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pre-Test</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Post-Test</i>) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol	67
4. Uji Prasyarat Analisis	70
5. Uji Hipotesis.....	73
B. Pembahasan.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan	79
1. Simpulan Teoritis	79
2. Simpulan Hasil Penelitian	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kecerdasan Otak/ Kecerdasan Intelektual (IQ)	19
Tabel 2 Perbedaan Metode Bermain Peran dan Metode Bermain Peran Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>)	29
Tabel 3 Aktifitas Siswa dan Guru	31
Tabel 4 Kisi-kisi Angket MIR (<i>Multiple Intelligence Research</i>)	33
Tabel 5 Desain Penelitian	40
Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Angket	45
Tabel 7 Kriteria Penskoran Angket Karakter Sopan Santun	45
Tabel 8 Kisi-kisi Lembar Observasi	46
Tabel 9 Kriteria Penskoran Lembar Observasi	46
Tabel 10 Hasil Validasi Ahli	59
Tabel 11 Hasil Validasi Angket dengan SPSS	60
Tabel 12 Hasil Validasi Lembar Observasi dengan SPSS	61
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Item Angket Karakter Sopan Santun	62
Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi	62
Tabel 15 Hasil Uji Pengukuran Awal Angket Karakter Sopan Santun	63
Tabel 16 Hasil Pengukuran Awal Lembar Observasi	64
Tabel 17 Hasil Pengukuran Akhir Angket Karakter Sopan Santun	65
Tabel 18 Hasil Pengukuran Akhir Lembar Observasi	66
Tabel 19 Deskripsi Hasil Penelitian Angket Karakter Sopan Santun	67
Tabel 20 Deskripsi Hasil Penelitian Lembar Observasi	69
Tabel 21 Uji Normalitas Angket Karakter Sopan Santun	70
Tabel 22 Uji Normalitas Lembar Observasi	71
Tabel 23 Uji Homogenitas Angket Karakter Sopan Santun	72
Tabel 24 Uji Homogenitas Lembar Observasi	72
Tabel 25 Uji Hipotesis Angket Karakter Sopan Santun	73
Tabel 26 Uji Hipotesis Lembar Observasi	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 2 Agenda Penelitian	48
Gambar 3 Persentase Hasil Validitas Ahli	61
Gambar 4 Perbandingan Angket Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	86
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian	87
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Dosen	88
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi dari Sekolah	89
Lampiran 5 Hasil Uji Kelayakan Instrumen Dosen dan Guru	90
Lampiran 6 Instrumen Penelitian	104
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS	178
Lampiran 9 Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket	180
Lampiran 10 Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Lembar Observasi.....	182
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	184
Lampiran 12 Contoh Hasil Angket Siswa	185
Lampiran 13 Contoh Hasil Lembar Observasi	197
Lampiran 14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	205
Lampiran 15 Angket MIR (<i>Multiple Intelligence Research</i>)	213
Lampiran 16 Contoh Naskah Pacelathon	217
Lampiran 17 Perbedaan Pada Setiap Treatmen	218
Lampiran 18 Buku Bimbingan	220

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam suatu bangsa dan negara. Undang-undang No. 20 pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cukup kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 33 menerangkan jika bahasa daerah dapat menjadi bahasa pengantar untuk mempermudah penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di tahap awal pendidikan. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa. Materi utama yang selalu diajarkan di setiap level pendidikan adalah unggah-ungguh basa. Materi tersebut diajarkan sejak kelas I hingga VI di tingkat Sekolah Dasar (SD). Bahasa Jawa

memang memiliki unggah-ungguh atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakannya dengan bahasa daerah lain. Unggah-ungguh basa Jawa tidak hanya mengatur penggunaan bahasa ngoko atau krama, tetapi juga meliputi sikap, tata karma, dan karakter sopan santun yang ditunjukkan oleh seseorang saat sedang berbicara dan bertindak. Dalam unggah-ungguh tersebut terkandung nilai-nilai budi pekerti dan sopan santun ketika berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dipandang sebagai salah satu sarana dan kepribadian luhur siswa.

Pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam penerapan unggah-ungguh oleh siswa dianggap kompetensi yang paling sulit, karena untuk menerapkan unggah-ungguh diharapkan siswa mampu menguasai kompetensi berbahasa Jawa dengan baik dan benar. Unggah-ungguh dalam berbahasa Jawa dikategorikan menjadi tiga jenis yakni ngoko, madya, dan krama. Ketiga kelompok tersebut kemudian diuraikan menjadi sembilan ragam bahasa. Ragam yang begitu banyak dan rumit akhirnya para pakar bahasa Jawa menyederhanakan menjadi 4 ragam, yakni: ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama alus.

Pemilihan metode mengajar oleh guru yang tidak tepat juga mempengaruhi pencapaian tujuan belajar. Dalam pembelajaran bahasa Jawa yang masih jarang siswa menyukainya karena mereka jenuh dengan cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru yang kurang variatif, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan metode yang variatif. Penggunaan metode pembelajaran dapat menambah pemusatan perhatian dan motivasi

belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Penggunaan metode dalam pembelajaran yang belum difungsikan secara optimal juga ikut berpengaruh pada ketidaktercapaian dari tujuan pembelajaran tersebut.

Pada saat ini, khususnya guru kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1 Tempuran dalam pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru menerangkan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat tanpa adanya media ataupun metode khusus dalam pembelajaran. Siswa jika sudah merasa bosan pasti dia akan jenuh dan minat belajarnya menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Adanya metode pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi yang membahas mengenai karakter sopan santun adalah metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) yang diharapkan dapat meningkatkan karakter sopan santun.

Metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) merupakan penyajian materi pelajaran yang diberikan guru dan dilakukan langsung oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan mengaitkan pada pembelajaran *multiple intelligence*. Pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik sesuai dengan situasi dan kondisi, misalnya dalam berdialog tentu saja memerlukan kecerdasan linguistik dan interpersonal, dalam memerankan tokoh juga disertai gerakan-gerakan yang sesuai maka hal ini memerlukan kecerdasan kinestetik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, siswa kelas IVA berjumlah 25 anak dan IVB berjumlah 26 anak. Pembelajaran bahasa Jawa yang berlangsung di kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1 ini pada umumnya guru menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. SD Negeri Tanggulrejo 1 menggunakan kurikulum 2013 dengan KKM mata pelajaran bahasa Jawa yaitu 75, sehingga dalam pembelajaran bahasa Jawa tepatnya pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa yang membahas mengenai karakter sopan santun, banyak yang tidak lulus yaitu sekitar 75% tidak lulus KKM dan hanya 25% yang lulus KKM. Hal tersebut juga dikarenakan di lingkungan rumah, siswa tidak dibekali untuk berbahasa Jawa Ngoko dan Krama dengan baik dan tepat, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa dan sulit untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara geografis, SD Negeri Tanggulrejo 1 terletak tidak jauh dari jalan raya akan tetapi berada di lingkungan pedesaan, sehingga unggah-ungguh bahasa Jawa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan karakter sopan santun. Masyarakat Jawa Tengah masih terus menjunjung tinggi nilai etika dan sopan santun.

Atas dasar pemikiran tersebut yang menggugah penulis untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Terhadap Karakter Sopan Santun” yang dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, kecamatan Tempuran, kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa kurang menarik dan variatif, sehingga siswa tidak dapat menerima materi dengan maksimal dan tidak bisa mengaplikasikan unggah-ungguh bahasa Jawa yang menyebabkan karakter sopan santun dalam kehidupan sehari-hari rendah.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Tingkat karakter sopan santun di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat belum terlaksana dengan baik, sehingga banyak orang yang menganggap bahwa anak sekarang memiliki etika, tata karma dan karakter sopan santun yang rendah.
4. Belum diterapkannya pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligences*) sehingga belum diketahui keberhasilannya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, penelitian ini memiliki ruang lingkup yang cukup luas dan dengan keterbatasan waktu maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah hanya pada tingkat karakter sopan santun dalam kehidupan sehari-hari dengan fokus pembicaraan sesuai unggah-ungguh bahasa Jawa yang belum sepenuhnya menghantarkan

siswa memiliki karakter sopan santun yang sesuai dengan karakter atau etika yang baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Berpengaruh Terhadap Karakter Sopan Santun?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Terhadap Karakter Sopan Santun pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, kecamatan Tempuran, kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan karakter sopan santun pada siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, kecamatan Tempuran, kabupaten Magelang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, khususnya memberikan motivasi belajar kepada siswa agar prestasi belajar/

hasil belajar dapat meningkat dan meningkatkan karakter sopan santun di lingkungan rumah, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

- b. Bagi guru, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi pembelajaran yang inovatif, khususnya pada pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa sehingga karakter sopan santun meningkat sebagai bagian dari tujuan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, Diharapkan dapat memberikan masukan, dukungan, rekomendasi, evaluasi, dan inspirasi kepada sekolah tentang pembelajaran yang lebih inovatif sebagai bagian dari tujuan sekolah atau sebagai bagian dari pencapaian visi dan misi sekolah.
- d. Bagi peneliti, Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran seberapa besar pengaruh metode pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa atau peningkatan sikap yang dimiliki siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Karakter Sopan Santun

1. Pengertian Karakter Sopan Santun

Karakter merupakan suatu perilaku yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda antara individu satu dengan individu yang lain.

Secara hafiahnya, karakter menurut Hornby dan Porwwell (2012: 20) artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Menurut Suyanto dalam Barnawi dan M.Arifin (2012: 20) menyatakan

bahwa karakter adalah cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Berdasarkan dari berbagai pendapat karakter di atas, maka karakter dapat dimaknai sebagai watak yang dimiliki seseorang dan yang membangun pribadi seseorang serta menjadi ciri khas orang tersebut sehingga dapat dibedakan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain, watak terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Oetomo (2012: 20) sopan adalah sikap hormat dan beradab dalam perilaku, santun dalam tutur kata, budi bahasa dan kelakuan yang baik sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang harus kita lakukan.

Perilaku sopan mencerminkan perilaku diri sendiri, karena sopan memiliki arti hormat, takzim dan tertib menurut adat. Maka dari itu wajib kita lakukan setiap bertemu dengan orang lain sebagai wujud kita dalam menghargai orang lain. Orang yang tidak sopan biasanya dijaui orang lain. Kita sesama manusia mempunyai keinginan untuk dihargai, itulah alasan mengapa kita harus senantiasa sopan terhadap orang lain.

Sedangkan menurut Mustari (2014:129) santun adalah sikap yang halus dan baik hati dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang. Kesantunan bisa mengorbankan diri sendiri demi masyarakat atau orang lain. Demikian orang-orang itu sudah mempunyai aturan solid, yang setiap kita hanya sebagian untuk ikut saja. Itulah inti bersifat santun, yaitu perilaku sesuai tata norma dan adat istiadat setempat.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakter sopan santun adalah sifat lemah lembut yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dilihat dari sudut pandang bahasa maupun tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia. Sopan santun bisa dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya kita bersikap atau berperilaku.

2. Indikator Karakter Sopan Santun

Karakter sopan santun menurut Wahyudi dan Arsana (2014: 295) adalah sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma-

norma yang berlaku di dalam masyarakat. Norma sopan santun merupakan suatu peraturan hidup yang timbul dari pergaulan sekelompok orang. Norma kesopanan bersifat relatif, artinya apa yang dianggap sebagai norma kesopanan berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan, dan waktu.

Berikut beberapa contoh-contoh dari norma kesopanan atau sering disebut dengan indikator karakter sopan santun menurut Wahyudi dan Arsana (2014: 295), diantaranya yaitu:

- a. Menghormati orang yang lebih tua
- b. Menerima dan memberi segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan
- c. Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong
- d. Tidak meludah disembarang tempat
- e. Memberi salam setiap berjumpa dengan guru
- f. Menghargai pendapat orang lain

Indikator sopan santun dalam penelitian ini meliputi hal-hal di atas tersebut. Sikap sopan santun merupakan sikap seseorang terhadap apa yang ia lihat dan ia rasakan dalam situasi dan kondisi apapun. Sikap santun yang baik, hormat, tersenyum dan taat pada semua peraturan yang ada. Sikap sopan santun yang benar yaitu lebih menonjolkan pribadi yang baik dan menghormati siapa saja. Bahkan dari tutur bicarapun orang bisa melihat kesopanan.

Keberhasilan metode bermain peran terhadap sikap karakter sopan santun peserta didik dapat diukur dengan ketercapaian indikator-indikator di

atas pada setiap individu peserta didik. Setiap individu atau peserta didik mempunyai potensi dan kesempatan yang sama untuk mewujudkan dan membentuk kepribadiannya masing-masing. Dimulai dari kebiasaan sehari-hari yang baik di rumah, dan melakukan latihan sopan santun di sekolah. Hal tersebut bisa terwujud dengan dibantu dalam pembimbingan dan pengajaran.

3. Fungsi Karakter Sopan Santun

Sikap sopan santun tidak boleh dianggap remeh. Menghargai orang lain, bersikap empati terhadap keadaan orang lain merupakan salah satu sikap sopan santun yang terpuji yang harus dimiliki oleh para pelajar. Menanamkan sopan santun anak sejak dini sebaiknya dilakukan oleh para orang tua, utamanya oleh ibu-ibu.

Karakter sopan santun sangat bermanfaat bagi kehidupan. Karakter sopan santun memiliki fungsi untuk menanamkan rasa saling menghargai, dan apabila seseorang tidak memiliki karakter sopan santun pasti akan dijauhi orang lain bahkan akan dianggap remeh oleh orang lain. Dengan adanya karakter sopan santun, manusia bisa saling tolong menolong, saling bekerja sama dan saling menghargai satu sama lain.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penanaman Karakter Sopan Santun

Lingkungan yang ada di sekitar individu, akan membentuk karakter individu itu sendiri, dikarenakan kebiasaan yang diterapkan di lingkungan tersebut, sehingga membentuk pribadi yang sesuai dengan kebiasaan yang sudah ada. Apabila lingkungan sekitar individu, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat memiliki budaya yang positif atau karakter

sopan santun yang baik, maka individu yang ada di lingkungan tersebut juga akan memiliki pribadi yang positif dan karakter sopan santun yang baik, dan begitupun sebaliknya.

Karakter sopan santun merupakan karakter yang sangat perlu dimiliki oleh setiap orang. Apabila seseorang tersebut tidak memiliki karakter sopan santun, maka seseorang tersebut akan dijauhi oleh orang-orang disekitarnya. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, karakter sopan santun semakin luntur. Hal ini yang menjadi penyebab lunturnya karakter sopan santun adalah pengaruh dari budaya barat. Banyak orang dewasa bahkan anak-anak yang mengikuti gaya trend budaya barat. Sehingga dalam hal ini perlu ditanamkan karakter sopan agar orang mereka dapat berperilaku sopan dan berkata santun pada setiap orang. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Mahfudz (2010: 3), yang mengemukakan bahwa karakter sopan santun dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu faktor lingkungan dan kurangnya perhatian dari orang tua serta pengaruh dari perkembangan teknologi sehingga anak meniru perbuatan yang negatif. Maka dari itu peran orang tua dan guru sangat penting dalam upaya pembentukan karakter sopan santun terhadap anak.

Kurangnya sopan santun sebenarnya tidak semuanya tumbuh dari pribadi setiap anak itu sendiri, akan tetapi kurangnya sopan santun pada anak disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

- a. Anak-anak tidak mengerti aturan yang ada, atau ekspektasi yang diharapkan dari dirinya jauh melebihi apa yang dapat mereka cerna pada tingkatan pertumbuhan mereka saat itu.
- b. Anak-anak ingin melakukan hal-hal yang diinginkan dan kebebasannya.
- c. Anak-anak meniru perbuatan orang tua.
- d. Adanya perbedaan perlakuan di sekolah dan di rumah.
- e. Kurangnya pembiasaan sopan santun yang sudah diajarkan oleh orang tua sejak dini.

5. Upaya Meningkatkan Karakter Sopan Santun

Lingkungan keluarga merupakan faktor yang mempengaruhi dan menentukan bagi perkembangan anak. Bila pendidikan karakter ditanamkan sejak dini dan terus menerus seperti membiasakan bersikap sopan santun, bertanggung jawab, menghargai sesama dan tolong menolong, maka anak akan dapat menjadi contoh teladan yang baik bagi generasi berikutnya. Hal ini seperti yang ada pada jurnal Faiqoh (2015: Vol.4 No.2) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pemantauan perkembangan anak saat di rumah sangat penting. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Kegiatan dalam melaksanakan penelitian karakter, dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti pembelajaran kontekstual. Penerapan pendidikan karakter dengan metode atau model kontekstual sangat cocok, karena pembelajaran kontekstual mengajak atau menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran

kontekstual peserta didik dapat memperoleh hasil yang komprehensif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor.

B. Metode Bermain Peran

1. Metode Pembelajaran

Menurut Sulistyono dan Basuki (dalam Sutino, 2011: 42) metode berasal dari kata Yunani yaitu *meta* yang memiliki arti ‘dari’ atau ‘sesudah’ dan *bodos* yang berarti ‘perjalanan’. Kedua kata tersebut dapat diartikan menjadi ‘perjalanan, ‘mengejar’ atau ‘dari’ satu tujuan. Oleh karena itu metode dapat didefinisikan sebagai setiap prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan akhir. Sutino (2011: 42) menyatakan bahwa metode adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapai prestasi anak yang memuaskan. Sudrajat (2009: 7) menyatakan bahwa metode pembelajaran ialah sebuah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.

Bertolak dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara kerja/ prosedural yang dibuat oleh guru secara sadar dan bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu proses pembelajaran yang membuat siswa agar belajar. Hal ini diharapkan terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa dan perubahan itu didapatkan dengan kemampuan baru dalam waktu yang relatif lama dan adanya usaha. Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam

proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik.

2. Metode Bermain Peran

Menurut Huda (2013: 209) metode bermain peran adalah suatu penguasaan bahasa pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode bermain peran merupakan suatu metode yang memperlakukan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, dimana peserta didik dengan aktif melakukan praktik-praktik berbahasa, berinteraksi, bertanya dan menjawab dalam tema tertentu yang telah ditetapkan. Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut berpusat pada peserta didik. Jika sesuatu dikerjakan secara langsung atau dialami langsung oleh peserta didik, maka pengetahuan yang diperoleh akan lebih lama tersimpan pada ingatan mereka. Soebrata (dalam Sutino 2011: 31) menyatakan bahwa bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya sehingga sikap toleran dapat berkembang.

Berdasarkan pengertian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode bermain peran merupakan perencanaan yang utuh dan sistematis dalam menyajikan materi pelajaran yang diberikan guru dan dilakukan langsung oleh peserta

didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pembelajaran ini terpusat pada peserta didik sehingga, peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Humalik, tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar, adalah:

(1) Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, (2) Belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, (3) Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan, (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan (Humalik, 2010: 199).

Sutino (2011: 33) mengungkapkan metode bermain peran digunakan dengan tujuan:

- a. Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan.
- b. Agar memahami sebab akibat suatu kejadian.
- c. Sebagai penyaluran/ pelepasan ketegangan atau perasaan tertentu.
- d. Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa.
- e. Pembentukan konsep diri.
- f. Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian dan keadaan.
- g. Menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan.

- h. Membantu siswa dalam mengklarifikasi dan memperinci, memperjelas pola pikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
- i. Alat hubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya.
- j. Membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, analitis komunikasi, hidup dalam kelompok.
- k. Melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran menggunakan metode bermain peran peserta didik akan lebih aktif belajar, memiliki sikap toleran, dan secara khusus dapat berbicara dan berbahasa dengan baik dan benar. Pembelajaran menggunakan kegiatan bermain peran akan menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan dan peserta didik lebih banyak aktif dibandingkan guru karena guru hanya sebagai fasilitator yaitu mengarahkan dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Multiple Intelligences (MI)

1. Intelligence

a. Pengertian

Kecerdasan merupakan salah satu anugerah terbesar dari Allah SWT kepada manusia dan menjadikannya sebagai salah satu pembeda manusia dibandingkan dengan makhluk lainnya. Dengan kecerdasannya, manusia dapat terus menerus mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya

yang semakin kompleks, melalui proses berfikir dan belajar secara terus menerus. Selain manusia, sesungguhnya hewan juga diberikan kecerdasan namun dalam kapasitas yang sangat terbatas. Oleh karena itu untuk mempertahankan keberlangsungan hidupnya lebih banyak dilakukan secara *instingtif* (naluriah).

Beberapa pengertian kecerdasan atau intelegensi yang dikemukakan oleh para ahli, sebagai berikut:

1) Anita E. Woolfolk

Mengemukakan bahwa kecerdasan atau intelegensi, yaitu sebuah kemampuan untuk belajar, untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan yang ada di sekitarnya pada umumnya.

2) C.P. Chaplin

Mendefinisikan kecerdasan atau intelegensi sebagai suatu kemampuan yang dimiliki manusia di dalam menghadapi dan menyesuaikan diri secara tepat dan efektif.

3) Gardner

Menyatakan definisi kecerdasan atau intelegensi sebagai suatu kumpulan kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuhkembangkan.

4) Gregory

Menurut Gregory kecerdasan atau intelegensi, yaitu sebuah kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan atau intelegensi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seorang manusia untuk memahami dunia, berpikir rasional, serta bisa dipakai untuk menghadapi tantangan hidup. Kecerdasan dalam diri manusia dalam memahami, melaksanakan inovasi, serta mencari berbagai solusi terhadap berbagai situasi. (Agustinalia, 2018: 5)

b. Dimensi Kecerdasan Manusia

Agustinalia (2018: 6-7), kecerdasan/ intelegensi manusia memiliki beberapa dimensi, sebagai berikut:

1) Kecerdasan Otak/ Kecerdasan Intelektual (IQ)

IQ merupakan singkatan dan *Intelligence Quotient* yang bisa diartikan sebagai sebuah daya menalar dan logika dari seseorang manusia, yang wujudnya berupa sebuah kemampuan untuk mempelajari keterampilan baru, menganalisis, dan lain sebagainya. Kecerdasan otak/ kecerdasan intelektual (IQ) dipakai untuk memetakan kemampuan kognitif dan kesiapan seseorang di dalam mempelajari sesuatu.

Tabel 1
Kecerdasan Otak/ Kecerdasan Intelektual (IQ)

No.	IQ Manusia	Tingkatan IQ
1.	70-79	Keterbelakangan mental
2.	80-90	Kategori normal (<i>Dull Normal</i>)
3.	91-110	Normal atau rata-rata
4.	111-120	IQ tinggi dalam kategori normal (<i>Bright Normal</i>)
5.	121-130	IQ Superior
6.	131 atau lebih tingkat	Jenius

2) Kecerdasan Emosional (EQ)

EQ merupakan singkatan dari *Emotional Quotient* diartikan kecerdasan emosional dalam diri manusia ditunjukkan dengan kemampuan mengendalikan emosinya. Pada umumnya kecerdasan emosional (EQ) itu tumbuh, dipupuk, dan dipelajari melalui proses belajar serta dipupuk semenjak seseorang lahir hingga meninggal.

3) Kecerdasan Fisik (PQ)

PQ merupakan singkatan dari *Physical Quotient* yang dalam bahasa Indonesia disebut kecerdasan fisik. Kecerdasan fisik (PQ) bisa diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki manusia berkaitan dengan kekuatan kebugaran otot dan mental. Pada umumnya, seseorang manusia yang seimbang fisik dan mentalnya akan mempunyai proporsi tubuh yang ideal. Selain itu, juga memiliki otak yang cerdas. Jadi, intinya kecerdasan fisik dianggap sebagai dasar dan elemen IQ dan EQ.

4) Kecerdasan Spiritual (SQ)

SQ merupakan singkatan dari *Spiritual Quotient* yang bisa diartikan sebagai kecerdasan manusia yang paling tinggi berkaitan dengan hubungan manusia dengan sang Khalik atau Tuhan Yang Maha Esa. Inti atau pokok-pokok dari SQ sebagai berikut.

- a) Kondisi manusia yang berusaha menghayati keberadaan Tuhan sebagai pencipta alam jagad raya beserta seluruh isinya.
- b) Kemampuan seorang manusia yang berusaha untuk memahami hakikat diri secara utuh.

- c) Usaha seorang manusia di dalam memahami hakikat di balik realitas.
- d) Kemampuan dalam memberi makna atas semua pengalaman hidup yang dijalani.
- e) Kemampuan dalam diri seorang manusia dalam hal membedakan mana yang benar dan mana yang salah.
- f) Segala usaha untuk memberi makna akan profesi atau status diri pribadi yang mampu membuat orang lain merasa dihargai.

2. *Multiple Intelligence*

Teori *Multiple Intelligence* ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang ahli psikologi perkembangan dan professor pendidikan dari *Graduate School of Education*, Harvard University, Amerika Serikat. Howard Gardner mulai menuliskan gagasannya tentang kecerdasan ganda dalam bukunya *Frames of Minds* pada tahun 1983. Pada tahun 1993 ia mempublikasikan bukunya berjudul *Multiple Intelligence*, setelah melakukan banyak penelitian tentang implikasi teori inteligensi ganda di dunia pendidikan. Gardner menemukan bahwa meskipun peserta didik hanya menonjol pada beberapa inteligensi, mereka dapat dibantu lewat pendidikan dan bantuan pendidik untuk mengembangkan Inteligensi yang lain, sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan hidup yang lebih menyeluruh.

Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) adalah validasi tertinggi gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting. Pemakaiannya dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara siswa belajar, di samping pengenalan,

pengakuan dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing pembelajar. Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) bukan hanya mengakui perbedaan individual ini untuk tujuan-tujuan praktis, seperti pengajaran dan penilaian, tetapi juga menganggap serta menerimanya sebagai sesuatu yang normal, wajar, bahkan menarik dan sangat berharga.

MI (*Multiple Intelligences*) adalah strategi pembelajaran berupa rangkaian aktivitas belajar yang merujuk pada indikator hasil belajar yang sudah ditentukan dalam silabus. Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) meliputi 8 jenis kecerdasan, yaitu:

- 1) Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggunakan dan mengolah kata secara efektif, baik secara oral maupun tertulis.
- 2) Kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan mengolah bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.
- 3) Kecerdasan spasial/ruang-visual adalah kemampuan menangkap dunia ruang visual secara tepat.
- 4) Kecerdasan musikal adalah kemampuan mengekspresikan bentuk-bentuk musik dan suara.
- 5) Kecerdasan kinestetik-badani adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh dalam mengekspresikan gagasan atau perasaan.
- 6) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mengerti dan peka terhadap perasaan, motivasi, watak, dan temperamen orang lain.

- 7) Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan tentang diri sendiri dan kemampuan bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri.
- 8) Kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengerti flora fauna dengan baik, kemampuan memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan tersebut secara produktif.

Wahidah (2018: 256), mengemukakan bahwa kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal atau kecerdasan logika. Gardner dengan cerdas member label “*multiple*” (jamak atau majemuk) pada luasnya makna kecerdasan. Dia sengaja tidak memberikan label tertentu pada makna kecerdasan seperti halnya yang dilakukan oleh para penemu teori kecerdasan yang lain, misalnya Alferd Binet dengan IQ, EQ oleh Daniel Goleman dan *Adversity Quotient* oleh Paul Scholtz. Namun dia menggunakan istilah “*multiple*” sehingga memungkinkan ranah kecerdasan tersebut terus berkembang. Dan ini terbukti: ranah kecerdasan yang ditemukan Gardner terus berkembang mulai dari 6 kecerdasan (ketika pertama kali konsep ini dimunculkan) dan sekarang menjadi 9.

D. Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Syah (2008: 195) menjelaskan pada prinsipnya, metode mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan: (1) Identifikasi/pengenalan masalah; (2)

Uraian masalah; (3) Pemeranan/peragaan tindakan, dan diakhiri; (4) Diskusi dan evaluasi.

Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) adalah metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi dengan memaksimalkan kecerdasan yang dimiliki siswa, misalnya memerankan tokoh orang lain memerlukan kecerdasan interpersonal dan disertai musik pengiring memerlukan kecerdasan musikal. Metode ini merupakan metode variasi yang dibuat oleh peneliti untuk membuktikan apakah metode ini dapat meningkatkan hasil belajar/ karakter sopan santun siswa atau tidak.

1. Langkah-langkah Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Setiap pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan metode bermain peran (*role playing*) menurut Mulyadi (2011: 136):

- a) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

Skenario yang disiapkan guru, kemudian dibagikan kepada siswa untuk pedoman siswa dalam bermain peran.

- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan dimulai.

Beberapa siswa, sesuai dengan jumlah tokoh yang ada di skenario ditunjuk dan mempelajari skenario untuk kemudian menjadi contoh dalam bermain peran.

- c) Guru membentuk kelompok.

Siswa berkelompok sesuai dengan perintah guru, yang kemudian tiap kelompok mempersiapkan diri untuk bermain peran. Kelompok dibagi setelah pengisian angket MIR dan kelompok disesuaikan dengan dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa.

- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.

Guru memberikan informasi kepada siswa, kompetensi apa saja yang ingin dicapai agar pembelajaran bisa lebih memicu pada kompetensi tersebut.

- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan.

Siswa yang sudah ditunjuk sesuai langkah ke dua, dipersilahkan untuk maju dan memperagakan bermain peran di depan kelas sesuai dengan skenario yang telah dibagikan dan dipelajari.

- f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

Setiap kelompok mengamati skenario dan temannya yang sedang memperagakan di depan kelas.

- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

Setelah beberapa siswa tersebut memperagakan di depan kelas, kemudian setiap kelompok membuat kesimpulan mengenai skenario dan penampilan.

- h) Guru memberi kesimpulan secara aman.

Guru memberikan bantuan berupa kesimpulan pementaasan dan skenario tersebut agar anak lebih memahami.

i) Evaluasi.

Setelah selesai menyimpulkan, kemudian guru memberikan evalusi, bisa dalam bentuk tertulis maupun lisan mengenai pembelajaran yang telah dipelajari.

j) Penutup.

Setelah evaluasi dan pembelajaran selesai, guru memberikan sedikit penguatan dan dilanjutkan dengan berdoa serta salam untuk mengakhiri pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- a) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- b) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi.
- c) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- d) Berpikir dan bertindak kreatif.

- e) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- f) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- g) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- h) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).
- i) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman yang menyenangkan juga saling mengingatkan.
- k) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- l) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan ketidaksetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan metode bermain peran:

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/ lama.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djumingin, 2011: 175-176).

- d) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan suatu adegan tertentu.
- e) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai (Santoso, 2011)

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran di atas, peneliti menarik kesimpulan pada metode pembelajaran bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan metode bermain peran, yaitu dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, serta membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa.

Kekurangan metode bermain peran yaitu bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode ini untuk sesuatu unit pelajaran maka metode bermain peran tidak akan berhasil, apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama, penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang, pengkondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajaran, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memilikinya, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode bermain peran ini. Metode bermain peran menurut

peneliti memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan metode ini yaitu siswa melakukan secara langsung, melatih rasa percaya diri siswa, mengetahui kecenderungan kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa.

Berdasarkan pengertian serta langkah-langkah di atas, metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) memiliki perbedaan dengan metode bermain peran yang biasa digunakan guru. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2
Perbedaan Metode Bermain Peran dan Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

No.	Metode Bermain Peran	Metode Bermain Peran Berbasis MI (<i>Multiple Intelligence</i>)
1.	Pembagian kelompok sesuai dengan guru, biasanya dengan cara berhitung atau menyesuaikan dengan absen.	Pembagian kelompok disesuaikan dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa, hal ini dapat dilihat yaitu dengan cara pengisian angket MIR (<i>Multiple Intelligence Research</i>) oleh setiap siswa.
2.	Masing-masing kelompok memahami naskah yang sudah disediakan.	Siswa belajar membuat naskah dengan disediakan contoh dan dengan bantuan guru.
3.	Bermain peran biasanya dilakukan di depan kelas.	Bermain peran dilakukan di alam/ di luar kelas.
4.	Siswa biasanya bermain peran dengan apa adanya, walaupun menggunakan perlengkapan biasanya bervariasi.	Siswa diminta bermain peran menggunakan peralatan sesuai dengan kelompok kecerdasan, misalnya kelompok musikal dengan dilengkapi music sederhana (menggunakan botol/ kaleng/ yang lain).
5.	Setelah pentas dilakukan <i>sharing</i> dengan mengemukakan kritik saran. Biasanya mengomentari kekurangan dan kelebihan secara umum.	Setelah pentas dilakukan <i>sharing</i> dengan mengemukakan kritik saran. Setiap kelompok diminta tidak hanya mengomentari kekurangan dan kelebihan, akan tetapi juga diminta menunjukkan perbedaan setiap kelompok.

3. Karakteristik Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Karakteristik metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligences*) yaitu sebagai berikut:

- a. Sebelum dibentuk kelompok, siswa mengisi angket MIR untuk mengetahui kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa.
 - b. Kelompok dibentuk sesuai dengan hasil kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa.
 - c. Setiap kelompok belajar memahami perbedaan pada setiap kecerdasan
- Penerapan metode pembelajaran berbasis *multiple intelligences* di sekolah terdapat tiga tahap-tahap yang perlu dilakukan. Tahap-tahap tersebut baik itu sebelum, selama dan setelah pembelajaran berbasis *multiple intelligences* diterapkan. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuannya.

E. Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Penerapan metode pembelajaran berbasis *multiple intelligences* di sekolah terdapat tiga tahap yang perlu dilakukan. Tahap-tahap tersebut baik itu sebelum, selama dan setelah pembelajaran berbasis *multiple intelligences* diterapkan.

Tabel 3
Aktivitas Siswa dan Guru

Tahap Pelaksanaan	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru
Persiapan	1. Mengisi angket MIR 2. Berkelompok dengan siswa yang sama kecenderungan kecerdasannya	1. Menyiapkan segala perlengkapan seperti angket MIR, naskah dan video pacelathon dan teks nonsastra 2. Mengenali kecerdasan siswa
Pelaksanaan	1. Bernyanyi lagu daerah dan melakukan tepuksemangat serta <i>ice breaking</i>. (<i>Alfa Zona</i>) 2. Menjawab pertanyaan guru mengenai pembelajaran sebelumnya. (<i>Warmer</i>) 3. Memperhatikan apa saja yang harus dilakukan siswa dan yang akan dipelajari. (<i>Pre-Teach</i>) 4. Bercerita sesuai dengan tema, kemudian membuat sebuah percakapan atau drama yang dilanjutkan dengan mementaskan hasilnya di luar kelas. (<i>Scene Setting</i>) 5. Memahami teks nonsastra dan mencari contoh-contoh teks nonsastra. 6. Mencari informasi mengenai budaya sekitar dan membuat teks percakapan dari tema tersebut. 7. Mementaskan dan mengomentasi hasil pementasan tiap kelompok.	1. Bersama dengan siswa melakukan <i>ice breaking</i>. (<i>Alfa Zona</i>) 2. Mengulang sedikit materi yang telah disampaikan di pertemuan sebelumnya. (<i>Warmer</i>) 3. Menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari. (<i>Pre-Teach</i>) 4. Menstimulasi siswa untuk membangun konsep awal. Mengajak siswa bercerita sesuai dengan tema yang dipelajari. 5. Menyediakan contoh teks nonsastra dan teks pacelathon. 6. Memberikan tambahan pengetahuan berbagai budaya yang ada di sekitar. 7. Membimbing siswa dalam berdiskusi 8. Memberikan komentar dan saran setelah pementasan
Penutup	1. Setiap kelompok membuat kesimpulan dari perbedaan setiap kecerdasan yang dimiliki siswa 2. Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan bersama dengan guru	1. Membantu dalam membuat ringkasan atau pokok-pokok pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Memberi evaluasi

Pertama tahap persiapan, pada tahap ini guru dan pihak sekolah perlu mengenali inteligensi masing-masing siswa, merencanakan sebuah pembelajaran

yang disebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau *lesson plan*, kemudian merencanakan penilaian yang akan dipakai.

Berdasarkan penelitian Gardner, ternyata gaya belajar siswa tercermin dari kecenderungan kecerdasan yang dimiliki siswa tersebut. *Multiple Intelligence Research* adalah instrumen riset yang dapat memberikan deskripsi tentang kecenderungan kecerdasan seseorang. Dari analisis kecenderungan kecerdasan tersebut dapat disimpulkan gaya belajar terbaik seseorang.

MIR adalah riset untuk membantu guru menemukan gaya belajar siswa. Biasanya MIR dilaksanakan pada saat penerimaan siswa baru menjadi data yang penting bagi guru untuk mengetahui kondisi siswa terutama mengetahui informasi tentang gaya belajarnya. MIR dapat dilaksanakan pada setiap tahun kenaikan kelas. Data MIR tahun lalu dapat dijadikan masukan untuk pelaksanaan MIR tahun depannya. Hal ini sesuai dengan konsep Howard Gardner bahwa kecerdasan seseorang itu berkembang, tidak statis. Kecenderungan seseorang lebih banyak terkait dengan kebiasaan, yaitu perilaku yang diulang-ulang. Melalui MIR, siswa dan guru dapat mengetahui banyak hal, seperti grafik kecenderungan kecerdasan siswa, gaya belajar siswa, dan kegiatan kreatif yang disarankan, yang berbeda antara satu siswa dengan siswa lain. Setiap hasil MIR menyatakan bahwa pada hakikatnya tidak ada siswa yang bodoh. Setiap siswa pasti memiliki kecenderungan kecerdasan yang merupakan hasil kebiasaan-kebiasaan siswa tersebut dalam berinteraksi, baik dengan dirinya sendiri (menenal potensi diri) maupun dengan pihak lain. Sehingga peneliti memutuskan untuk memberikan angket MIR terlebih dahulu untuk dijadikan

pedoman pembuatan kelompok sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa. Berikut adalah kisi-kisi angket MIR untuk mengetahui hal tersebut:

Tabel 4
Kisi-kisi Angket MIR (*Multiple Intelligence Research*)

No.	Pernyataan	Jumlah pernyataan
1.	Kecerdasan Linguistik	10
2.	Kecerdasan Logis-matematis	10
3.	Kecerdasan spasial/ruang-visual	10
4.	Kecerdasan kinestetik-badani	10
5.	Kecerdasan musical	10
6.	Kecerdasan interpersonal	10
7.	Kecerdasan intrapersonal	10
8.	Kecerdasan Naturalis	10

Kedua yaitu tahap pelaksanaan, pada tahap ini guru menerapkan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya dengan memperhatikan metode pembelajaran pada setiap jenis kecerdasan siswa yang meliputi: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Meskipun demikian kedelapan jenis kecerdasan tersebut tidak mesti harus diterapkan dalam satu pembelajaran.

Ketiga tahap penutup, pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan dan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *multiple intelligences* adalah penilaian autentik. Pada penilaian autentik ini terdapat tiga ranah yang harus dinilai, yaitu: 1) ranah kognitif, alat penilaian pada ranah kognitif dapat menggunakan tes tertulis dan tes lisan, 2) ranah psikomotorik, alat penilaian pada ranah psikomotorik dapat menggunakan penilaian unjuk kerja atau praktik,

proyek dan portofolio, dan 3) ranah afektif, pada ranah afektif dapat dinilai dengan melihat sikap siswa terhadap dirinya sendiri selama proses pembelajaran, sikap siswa dalam berhubungan dengan guru, sikap siswa dengan teman-temannya, sikap siswa dalam berhubungan dengan lingkungannya, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran metode bermain peran berbasis *multiple intelligence* merupakan penyajian materi pelajaran yang diberikan guru dan dilakukan langsung oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati dengan mengaitkan pada pembelajaran *multiple intelligence*. Pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik sesuai dengan situasi dan kondisi, misalnya dalam berdialog tentu saja memerlukan kecerdasan linguistik dan interpersonal, dalam memerankan tokoh juga disertai gerakan-gerakan yang sesuai maka hal ini memerlukan kecerdasan kinestetik.

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis *multiple intelligence* bertujuan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati yang disertai dengan penggunaan kecerdasan ganda, akan lebih memaksimalkan kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, sebelum pembagian kelompok setiap siswa mengisi angket MIR dan selanjutnya guru akan membagi kelompok sesuai dengan kecenderungan kecerdasan yang dimiliki setiap siswa. Setelah terbentuk kelompok sesuai kecenderungan kecerdasan, siswa ditugaskan membuat teks dialog/ drama sesuai dengan

kecenderungan kecerdasannya yang kemudian akan dipentaskan setiap kelompoknya.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Faiz Fahrudin (2018) tentang penanaman karakter sopan santun di SDN Ngabeyan 03 Kartasura tahun ajaran 2017/2018. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Faiz Fahrudin dengan penelitian ini yaitu fokus pada penanaman atau peningkatan karakter sopan santun. Perbedaannya yaitu pada penelitian Faiz Fahrudin tidak menggunakan metode khusus dalam menanamkan dan meningkatkan karakter sopan santun, sedangkan penelitian ini menggunakan metode khusus yaitu metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*).
2. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mila Dwi Candra (2015) tentang penerapan pembelajaran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) pada siswa kelas V di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Mila Dwi Candra tersebut yaitu penerapan pembelajaran berbasis MI (*Multiple Intelligence*). Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mila Dwi Candra hanya mengkaji tentang pembelajaran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) akan tetapi menyeluruh, maksudnya bisa menggunakan metode pembelajaran apapun. Sedangkan penelitian yang dibuat peneliti ini memicu pada pembelajaran bahasa Jawa dan fokus pada

metode bermain peran yang divariasi dengan berbasis MI (*Multiple Intelligence*).

3. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Supriyati (2014) tentang metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa pada peserta didik kelas VI SD 5 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus semester 1 tahun pelajaran 2014/2015. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Supriyati yaitu penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Jawa. Perbedaannya yaitu penelitian Supriyati penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa kelas VI dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan karakter sopan santun kelas IV dan menggunakan metode penelitian eksperimen.

G. Kerangka Pemikiran

Bahasa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal yang diberikan di sekolah dasar, mempunyai tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus dan disajikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sesuai dengan tujuan pembelajaran itu diharapkan siswa dapat bercerita dengan unggah-ungguh bahasa Jawa sehingga siswa dapat berbicara secara komunikatif dan dapat meningkatkan karakter sopan santun siswa baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat.

Salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk praktik berbicara bahasa Jawa dan sesuai dengan

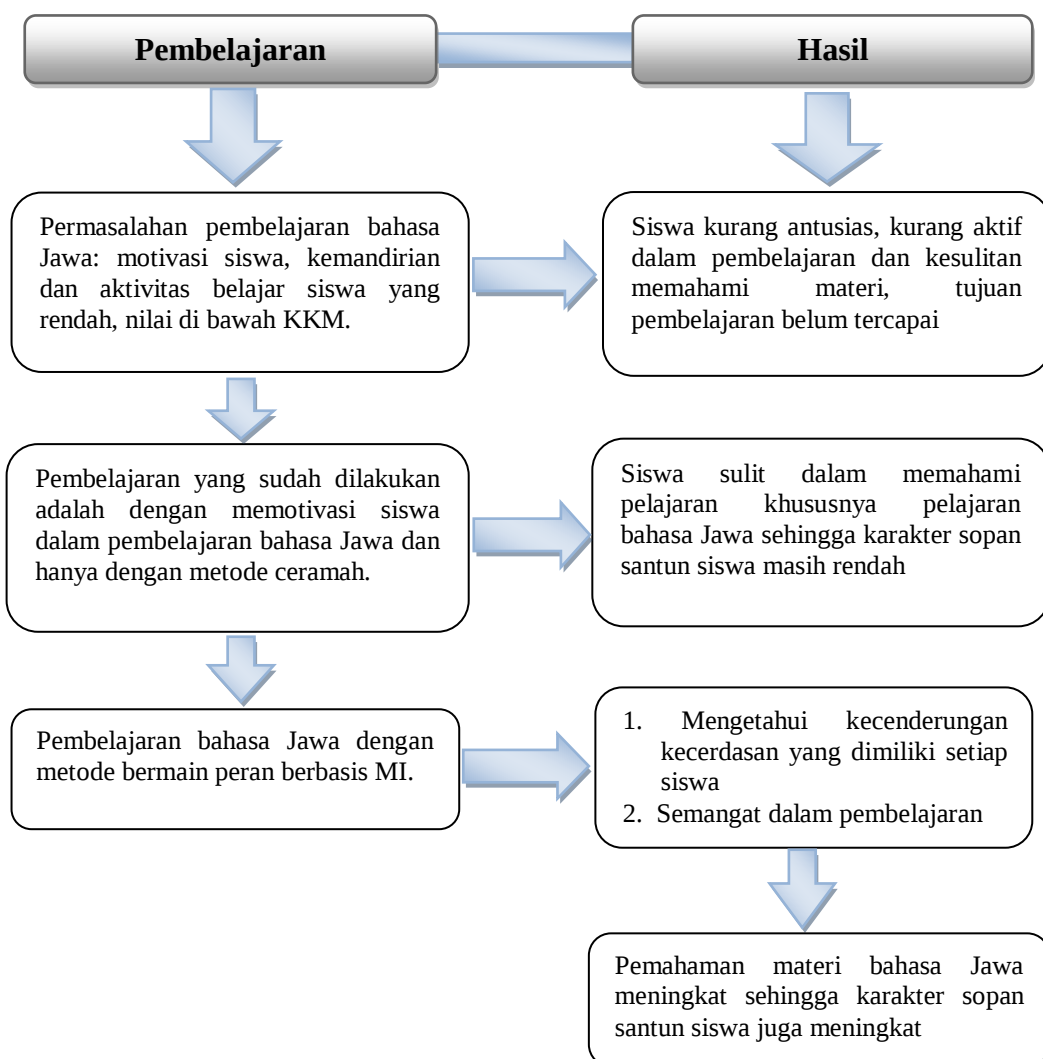
karakteristik siswa yaitu metode bermain peran (*role playing*). Jika menggunakan metode bermain peran, siswa diberikan kesempatan untuk berbicara dengan mengembangkan kreativitas berbicara. Bermain peran merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Metode bermain peran berbasis MI dapat membantu siswa untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah, dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk bermain peran dalam menghadapi masalah. Selain itu, dengan menggunakan metode bermain peran berbasis MI pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Metode bermain peran yang berbasis MI dapat lebih mempermudah dan menarik karena selain bermain peran, siswa juga mengkombinasikan dengan kecerdasan yang dimiliki masing-masing, misalnya mengkombinasi dengan musik. Selain itu siswa juga memerlukan kecerdasan interpersonal untuk berdiskusi membuat suatu naskah drama. Drama juga dapat dilakukan di luar ruangan sehingga menyangkut dengan kecerdasan naturalis. Kecerdasan kinestetik juga dibutuhkan dalam memainkan drama, karena tanpa gerak tubuh dan ekspresi wajah maka metode bermain peran akan kurang menarik dan terkesan monoton.

Proses pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan metode bermain peran berbasis MI membutuhkan konsep belajar yang dapat mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Selain itu, siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

Pengaruh Metode Bermain Peran Berbasis MI Terhadap Karakter sopan santun yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1 Tempuran.

Berdasarkan tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran yang divariasikan sendiri untuk mengetahui apakah ada perbedaan karakter sopan santun siswa apakah tidak setelah dilakukan pembelajaran ini. Dengan penelitian ini diharapkan karakter sopan santun siswa dapat meningkat dan lebih baik.



Gambar 1
Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014: 96) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) terhadap karakter sopan santun kelas IV SD Negeri Tanggurejo 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 107). Metode ini merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas dengan adanya kelas kontrol.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Sugiyono (2010: 114) menjelaskan bahwa bentuk desain quasi eksperimen merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain quasi eksperimen digunakan karena kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Kelompok kontrol tidak sepenuhnya berfungsi mengontrol pelaksanaan eksperimen. Rancangan desain adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara random.

Tabel 5
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatmen	Posttest
A	O1	X	O2
B	O3	-	O4

(Sugiyono, 2016: 166)

Keterangan:

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok kontrol

O1 = Pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen

O3 = Pretest untuk mengetahui kemampuan awal kelas kontrol

O2 = Tes akhir (posttest) kepada kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan

- O4 = Tes akhir (posttest) kepada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan
 X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran berbasis MI

Secara keseluruhan, tahapan ini sebagai berikut: (1) observasi dan wawancara awal serta mengajukan perijinan ke sekolah, (2) pembuatan proposal penelitian, (3) pembuatan instrumen dan konsultasi dengan dosen pembimbing, (4) mengadakan koordinasi dengan guru kelas IVA dan IVB di SD Negeri Tanggulangrejo 1 dalam penyusunan RPP dan menyampaikan kepada guru kelas IVB tentang kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis MI, (4) mengecek tingkat karakter sopan santun siswa awal sebelum penelitian, (5) melakukan kegiatan penelitian, (6) mengecek tingkat karakter sopan santun siswa setelah kegiatan penelitian, dan (7) melakukan analisis data.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Sugiyono, 2016: 60). Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 61). Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah karakter sopan santun kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*). Metode pembelajaran bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) merupakan gabungan dari metode pembelajaran dan strategi pembelajaran sehingga akan lebih mengoptimalkan kecerdasan dan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah karakter sopan santun kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang. Karakter sopan santun adalah sifat lemah lembut yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dilihat dari sudut pandang bahasa maupun tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 115).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Tanggulrejo 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 116). Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang dengan jumlah siswa 51 anak yang terdiri dari kelas IVA berjumlah 25 dan kelas IVB berjumlah 26 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. untuk menentukan sampel yang akan digunakan penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Peneliti memilih sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IVB dan kelas yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas IVA. Objek penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Jawa pada mata pelajaran unggah-ungguh basa Jawa dengan fokus karakter sopan santun di kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1.

E. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan kegiatan yang penting dalam sebuah penelitian. Data-data yang diperoleh peneliti akan digunakan untuk menganalisis kemudian pembahasan dan disimpulkan dengan panduan dan referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan

data adalah hasil pencatatan penulis, baik berupa fakta maupun angka. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016: 199). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Pada penelitian ini kuesioner akan ditujukan pada responden yaitu siswa kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1 untuk mengetahui aplikasi materi unggah-ungguh basa Jawa dalam kehidupan sehari-hari yang disebut dengan karakter sopan santun.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Karena observasi tidak selalu dengan objek manusia tetapi juga objek-objek alam yang lain. Sutrisno Hadi, dalam (Sugiyono, 2016: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran berbasis

(*Multiple Intelligence*) MI terhadap karakter sopan santun siswa kelas IV SD Negeri Tanggurejo 1.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Angket

Instrumen angket berisi 25 pernyataan terkait dengan indikator ketercapaian dalam karakter sopan santun siswa. Instrumen angket yang terdiri dari pertanyaan positif dan pertanyaan negatif ini akan diisi oleh siswa kelas IV SD Negeri Tanggurejo 1. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen angket:

Tabel 6
Kisi-Kisi Instrumen Angket

No.	Indikator	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Jumlah Pernyataan
1.	Menghormati orang yang lebih tua	2,3,5	1, 4, 22	6
2.	Menerima dan memberi segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan	7, 10	6	4
3.	Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong	8, 14	15, 16	6
4.	Tidak meludah disembarang tempat	13, 20	17	4
5.	Memberi salam setiap berjumpa dengan guru	19, 23, 30	21, 28	5
6.	Menghargai pendapat orang lain	24, 27	25, 26	5
Jumlah		14	11	25

Tabel 7
Kriteria Penskoran Angket

Tingkat Persetujuan	Skor
a. Sangat setuju	4
b. Setuju	3
c. Tidak setuju	2
d. Sangat tidak setuju	1

2. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi 14 item terkait dengan indikator ketercapaian dalam karakter sopan santun siswa. Lembar observasi diisi oleh guru atau peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi Lembar observasi:

Tabel 8
Kisi-kisi Lembar Observasi

No.	Indikator	Nomor Item Instrumen
1.	Menghormati orang yang lebih tua	2, 3, 6
2.	Menerima segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan	1, 4, 7
3.	Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong	5, 11
4.	Tidak meludah di sembarang tempat	8, 9
5.	Memberi salam setiap jumpa dengan guru	12, 14
6.	Menghargai pendapat orang lain	10, 13
Jumlah		14

Tabel 9
Kriteria Penskoran Lembar Observasi

Skor	Kategori
4	Sering dilakukan
3	Jarang dilakukan
2	Pernah dilakukan
1	Tidak pernah dilakukan

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data adalah valid atau sah. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016). Tujuan uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen penelitian.

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas instrumen dilakukan sebelum instrumen pengumpul data digunakan, untuk memastikan bahwa alat tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (valid). Jika data dari sebuah instrumen valid, maka instrumen itu juga valid.

a. Validasi Ahli

Validitas ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirim instrumen yang disertai lembar validasi kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang ini dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

b. Validasi Tes

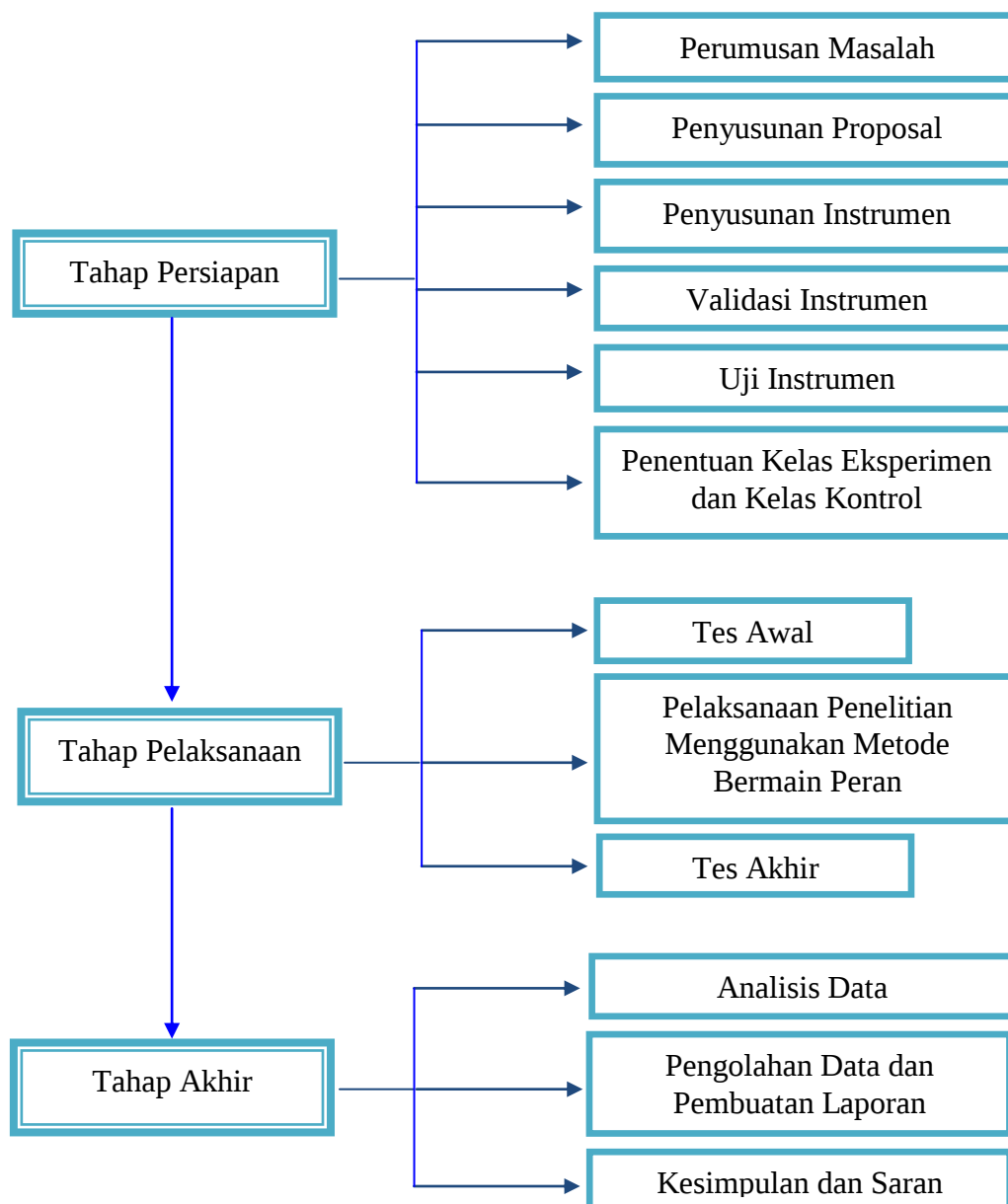
Validasi tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini disusun dari beberapa indikator karakter sopan santun yang merupakan variabel terikat dari judul penelitian.

2. Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji coba, maka dilakukan perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut:

Hasil perhitungan uji reliabilitas disamakan dengan nilai r_{tabel} , jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel, tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

H. Prosedur Penelitian



Gambar 2
Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut yang direncanakan oleh peneliti:

1. Tahap Persiapan

a. Merumuskan masalah

Mengumpulkan data dan studi mengenai metode bermain peran, *Multiple Intelligence*, dan karakter sopan santun. Disertai juga dengan mengumpulkan data mengenai cara, metode, media dan alat lainnya yang digunakan guru saat pembelajaran serta mencari informasi mengenai semangat belajar siswa.

b. Menyusun proposal penelitian

Proposal penelitian yang disusun memuat tentang masalah yang akan dikaji, variabel yang akan diteliti, sumber data dan metode penelitian yang digunakan.

c. Menyusun instrumen penelitian

Menyusun instrumen penelitian berupa angket dan observasi. Angket berjumlah 30 item pernyataan dan lembar observasi berjumlah 20 item.

d. Menyusun perangkat pembelajaran

Menyusun naskah drama yang digunakan sebagai contoh sebelum siswa membuat teks drama/ teks pacelathon untuk bermain peran. Kemudian menyiapkan video sebagai penunjang media pembelajaran.

e. Uji coba instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat peneliti sudah layak atau belum untuk digunakan

penelitian. Kemudian dilakukan uji validitas dan menghasilkan 25 item pernyataan pada instrumen angket dan 14 pada lembar observasi.

f. Melakukan analisis hasil uji coba instrumen penelitian

Setelah uji coba instrumen dilakukan, maka akan mendapatkan hasil, kemudian dengan hasil tersebut digunakan untuk dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen valid atau tidak dan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen reabel atau tidak. Analisis hasil uji coba dilakukan sebelum penelitian dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan tes awal/ *pretest*

Sebelum treatmen, terlebih dahulu dilaksanakan tes awal/ *pretest* untuk mengetahui tingkat karakter sopan santun siswa sebelum diberikan treatmen agar dapat diketahui tingkat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan treatmen. *Pretest* dilakukan dengan cara pengisian angket oleh siswa dan lembar observasi oleh observer (guru/ peneliti).

b. Pelaksanaan pembelajaran

- 1) Treatmen 1, Merencanakan cerita.
- 2) Treatmen 2, Menulis cerita.
- 3) Treatmen 3, Mendemonstrasikan cerita.
- 4) Treatmen 4, Mementaskan cerita.

c. Pelaksanaan tes akhir/ *posttest*

Setelah diberikan *treatmen* kemudian dilaksanakan tes akhir/ *posttest* untuk mengetahui tingkat karakter sopan santun siswa setelah diberikan *treatmen*. *Posttest* dilakukan dengan cara pengisian angket oleh siswa dan lembar observasi oleh observer (guru/ peneliti).

3. Tahap Akhir

a. Mengumpulkan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memenuhi syarat-syarat dokumentasi skripsi, meliputi surat bukti penelitian dari pihak sekolah, data hasil *pretest* dan *posttest* dan lain sebagainya.

b. Mengolah data penelitian

Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian diolah untuk mencari uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test dan lain sebagainya.

c. Menganalisis dan membahas hasil penelitian

Dari hasil pengolahan data kemudian dilakukan analisis dan dibahas setiap hasilnya, apakah data yang didapatkan bernilai signifikan atau tidak.

d. Menarik kesimpulan berdasarkan pengolahan data

Dari data hasil analisis kemudian dapat disimpulkan apakah terdapat pengaruh atau tidak. Apabila hasil signifikan maka hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) terhadap karakter sopan santun.

e. Memberi saran terkait penelitian

Setelah peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan dan memberikan saran untuk peneliti terkait atau peneliti selanjutnya.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik komparatif. Menguji hipotesis komparatif menurut Sugiyono (2015: 88) berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan melalui ukuran sampel yang berbentuk perbandingan. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai pengujian awal dan prasyarat dalam pengujian berikutnya.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu data yang akan dianalisis. Uji Normalitas dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum dilakukan uji t. Uji Normalitas dilakukan menggunakan rumus uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*. Uji Normalitas diperoleh nilai signifikan data lebih dari 0,05 maka data tersebut normal, dan jika signifikan kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Menghitung Uji Homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik *Levene test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*. Uji

Homogenitas diperoleh nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil penelitian signifikan atau tidak, untuk menguji hipotesis dapat menggunakan uji *Mann Whitney*. Sugiyono (2015: 153) uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney U Test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal. Analisis Uji *Man Whitney U* dihitung dengan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*. Namun bila dalam suatu pengamatan data berbentuk interval, maka perlu dirubah dulu ke dalam data ordinal. Bila data masih berbentuk interval, sebenarnya dapat menggunakan t-test untuk pengujiannya, tetapi bila asumsi t-test tidak dipenuhi, maka test ini dapat digunakan. Sugiyono (2015: 138) uji hipotesis menggunakan uji T dengan *independent T Test* jika data berdistribusi normal. Bila jumlah anggota sampel sama dan varansi homogen menggunakan t-test *sepaated varians*

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teoritis

a. Karakter Sopan Santun

Mustari (2014: 129) santun adalah sikap yang halus dan baik hati dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang. Kesantunan bisa mengorbankan diri sendiri demi masyarakat atau orang lain. Demikian orang-orang itu sudah mempunyai aturan solid, yang setiap kita hanya sebagian untuk ikut saja. Itulah inti bersifat santun, yaitu perilaku sesuai tata norma dan adat istiadat setempat.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sopan santun adalah sifat lemah lembut yang dimiliki oleh setiap orang yang dapat dilihat dari sudut pandang bahasa maupun tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia. Sopan santun bisa dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya kita bersikap atau berperilaku.

b. Metode Bermain Peran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*)

Metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) merupakan penyajian materi pelajaran yang diberikan guru dan dilakukan langsung oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau

benda mati dengan mengaitkan pada pembelajaran *multiple intelligence*. Pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik sesuai dengan situasi dan kondisi, misalnya dalam berdialog tentu saja memerlukan kecerdasan linguistik dan interpersonal, dalam memerankan tokoh juga disertai gerakan-gerakan yang sesuai maka hal ini memerlukan kecerdasan kinestetik. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) bertujuan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dan pemahaman peserta didik terutama dalam meningkatkan karakter sopan santun.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan karakter sopan santun dengan menggunakan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*). Hal ini dibuktikan dengan data uji *independent sample t test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows* yaitu *posttest* karakter sopan santun kelas eksperimen dengan sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut membuktikan bahwa dapat disimpulkan hipotesis diterima, yang artinya terdapat pengaruh metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) terhadap karakter sopan santun kelas IV SD Negeri Tanggulrejo 1. Berdasarkan analisis pembahasan, terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir. Karakter sopan santun yang diperoleh dari angket yaitu dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 70,69 mengalami peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 86,08. Sedangkan perolehan pada

kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 71,24 dan nilai rata-rata *posttest* 76,44. Sedangkan, arakter sopan santun yang diperoleh dari lembar observasi yaitu dengan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 35,04 mengalami peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 52,19 serta perolehan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 34,84 dan nilai rata-rata *posttest* 38,92.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya aktif memotivasi para guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memberikan fasilitas kepada guru untuk menggunakan metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa terutama dalam meningkatkan karakter sopan santun.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) yang digunakan peneliti dapat membantu siswa menjadi aktif dan menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Kemudian guru juga melakukan pengembangan dalam metode yang digunakan dalam proses

pembelajaran agar karakter sopan santun berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya memberikan informasi mengenai metode bermain peran berbasis MI (*Multiple Intelligence*) sebagai upaya yang mempengaruhi karakter sopan santun. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengungkapkan faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap peningkatan karakter sopan santun serta dapat dilakukan dengan materi yang variatif dan menggunakan metode pembelajaran yang lainnya, atau bisa mengganti metode dengan model pembelajaran. Karena penggunaan metode pembelajaran bermain peran kurang maksimal bagi siswa mempunyai kepercayaan diri yang kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinalia, Irma. 2018. *Mengenal Kecerdasan Manusia*. Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras
- Arifin, Zaenal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Artati, Budi. 2009. *Sopan Berbahasa Santun Berkata-kata*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Bahri, Syaiful. 2010. *Guru dan Anak Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Boeree, George. 2016. *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media
- Budiman, Lea. 2018. *Sopan Santun dan Kebiasaan Baik*. Bandung: Pakar Raya
- Chatib, Munif. 2015. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Juara*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka
- _____. 2015. *Sekolahnya Manusia*. Jakarta: Mizan digital publishing
- Dharin, Abu. 2015. "Pendidikan Dasar Berbasis *Multiple Intelligence*." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Dwi, Mila. 2015. "Penerapan Pembelajaran Berbasis MI (*Multiple Intelligence*) Pada Siswa Kelas V di SD Juara Gondokusuman Yogyakarta." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Enggen, Paul & Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks
- Faiqoh, Nur. 2015. Implementasi Pendidikan Berbasis Multikultural Sebagai Upaya Penguatan Nilai Karakter Kejujuran, Toleransi, Dan Cinta Damai Pada Anak Usia Dini di Kiddy Care. Kota Tegal. Journal Unnes. Vo. 4 No. 2

- Fahrudin, Faiz. 2018. "Penanaman Karakter Sopan Santun Di SDN Ngabeyan 03 Kartasura Tahun Ajaran 2017/2018." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Jasmine, Julia. 2016. *Metode Mengajar Multiple Intelligence*. Bandung: Nuansa
- Komsatun, Ani. 2015. "Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Map Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Srandakan Bantul Tahun Ajaran 2014/2015." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Mahfudz. 2010. *Budaya Sopan Santun Yang Semakin Dilupakan*. (Diakses pada 25Juli 2019)
- Mulyono & Wekke, I.S. 2018. *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*. Bandung: Gawe Buku
- Mustani, M. 2014. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Oetomo, H. 2012. *Pedoman Dasar Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka
- Pratiwi, ME. 2014. "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Sanjaya, Wina. 2007. *Stategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. 2008. *Teori Intelligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Supriyati. 2014. "Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Peserta Didik Kelas VI SD 5 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015." Skripsi (Tidak Diterbitkan)
- Sutino. 2011. *Metode Pembelajaran Bermain Peran*. Jakarta: Kencana
- Suyanto. 2012. *Karakter Sopan Santun*. Surakarta: emprints ums
- Wahidah, EY. 2018. *Multiple Intelligence Research* Dalam Peningkatan Kualitas Lembaga Pendidikan Islam. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 18, No. 02, Hlm. 249-270

- Wahyudi, D., & Arsana. 2014. Peran Keluarga dalam Membina Sopan Santun Anak di Desa Galis Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Kajian Moral & Kewarganegaraan*, 1 (2), hlm. 290-304
- Zuriah, N. 2008. *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara