

**PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED
READING AND COMPOSITION (CIRC)* DENGAN
PERMAINAN MENCARI JEJAK TERHADAP
KETERAMPILAN INTERPERSONAL**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Eka Marta Ruliyanti
15.0305.0091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED
READING AND COMPOSITION (CIRC)* DENGAN
PERMAINAN Mencari Jejak Terhadap
KETERAMPILAN INTERPERSONAL
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan
Mertoyudan 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:

Eka Marta Ruliyanti
15.0305.0091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSetujuan
PENCARUAN PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED READING*
***AND COMPOSITION (CIRC)* DENGAN PERMAINAN MENCARI**
JEJAK TERHADAP KETERAMPILAN INTERPERSONAL
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Eka Marta Ruliyanti
15.0505.0091

Magelang, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1 016

Dosen Pembimbing II

Ari Suryawan, M.Pd
NIK. 158808132

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED READING*
AND COMPOSITION (CIRC) DENGAN PERMAINAN MENCARI
JEJAK TERHADAP KETERAMPILAN INTERPERSONAL
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang)**

Oleh:
Eka Marta Ruliyanti

15.0305.0091

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

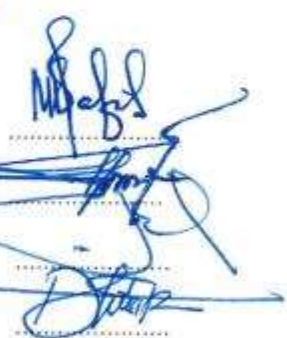
Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si, Kons (Ketua/Anggota)
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, M.S. Kons (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP

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



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Eka Marta Ruliyanti
NPM : 15.0305.0091
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal (Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

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 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, 12 Agustus 2020

embuat pernyataan,


Marta Ruliyanti
15.0305.0091

MOTTO

Kesuksesan bukan dilihat dari hasilnya, tapi dilihat dari prosesnya. Karena “HASIL” bisa direkayasa dan dibeli sedangkan “PROSES” selalu jujur menggambarkan siapa diri kita sebenarnya.

(Abdhy)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, atas do'a, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Segenap keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
3. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC)* DENGAN PERMAINAN MENCARI JEJAK TERHADAP KETERAMPILAN INTERPERSONAL
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)

Eka Marta Ruliyanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak terhadap keterampilan interpersonal pada siswa kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental dengan menggunakan model one grup pretest-posttest design. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik sampling jenuh dan populasi pada siswa kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 dengan jumlah sampel 16 anak. Terdapat dua variabel yaitu variabel terikat berupa keterampilan interpersonal siswa dan variabel bebas berupa model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak. Teknik pengambilan data yaitu menggunakan lembar observasi. Metode analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji Wilcoxon dengan bantuan komputer SPSS versi 22,00 for windows.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak berpengaruh positif terhadap keterampilan interpersonal siswa kelas 3. Peningkatan keterampilan interpersonal ini terlihat pada analisis uji Wilcoxon. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor posttest dibandingkan dengan skor pretest. Uji hipotesis *Asymp.Sig* (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ dengan hasil skor rata-rata 98. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak berpengaruh positif terhadap keterampilan interpersonal pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata kunci : Keterampilan Interpersonal, model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak

THE EFFECT OF COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) LEARNING WITH TRAILING GAMES ON INTERPERSONAL SKILLS

(Research on Class III Elementary School Students of Banjarnegoro 3,
Mertoyudan District, Magelang Regency)

Eka Marta Ruliyanti

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) learning with tracing games on interpersonal skills in class III Elementary School Students of Banjarnegoro 3, Mertoyudan District, Magelang Regency.

This study used a pre-experimental research design using a one group pretest-posttest design model. The research subjects were selected using a saturated sampling technique and the population in class III Elementary School of Banjarnegoro 3 with a sample size of 16 children. It consists of two variables, namely the dependent variable in the form of students' interpersonal skills and the independent variable in the form of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) learning model with a game of tracking. The technique of collecting data is using an observation sheet. The method of data analysis used parametric statistical techniques, namely the Wilcoxon test with the help of the SPSS version 22.00 for windows computer.

The conclusion of the research shows that the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) learning model with tracing games has a positive effect on the interpersonal skills of grade 3 students. This increase in interpersonal skills can be seen in the Wilcoxon test analysis. This is evidenced by the increase in the posttest score compared to the pretest score. The Asymp.Sign (2-tailed) hypothesis test is $0.000 < 0.05$ with an average score of 98. The results of the study can be concluded that the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) learning model with tracking games has a positive effect on interpersonal skills in 3rd grade students of elementary school.

Keywords : Interpersonal Skills, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) learning model with tracking games

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PENGARUH PEMBELAJARAN *COOPERATIF INTEGRATED READING AND COMPOSITION* (CIRC) DENGAN PERMAINAN MENCARI JEJAK TERHADAP KETERAMPILAN INTERPERSONAL (Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang) dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Selebihnya penulis berharap skripsi ini bisa menjadi bahan perbandingan atau referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat semangat, bantuan, arahan, petunjuk dan bimbingan, serta motivasi sehingga dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ari Suryawan, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

Magelang sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan ijin penelitian serta bimbingan skripsi ini.

4. Dosen-dosen dan Staf Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selama ini telah banyak menyalurkan ilmu dan bantuannya kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Dengan segala kerendahan hati, peneliti meminta maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi penulis.

Akhir kata, semoga skripsi dapat berguna dan bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Magelang, 12 Agustus 2020

Penulis

Daftar Isi

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Keterampilan Interpersonal Siswa.....	11
1. Pengertian Keterampilan.....	11
2. Pengertian Keterampilan Interpersonal.....	12
3. Karakteristik Anak yang Memiliki Keterampilan Interpersonal.....	18
4. Tujuan Keterampilan Interpersonal.....	20
B. Model pembelajaran <i>Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)</i>	23
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	23
2. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik.....	24
3. Model Pembelajaran <i>Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)</i>	25
4. Permainan Mencari Jejak.....	28

C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)</i> dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal.....	30
D. Penelitian yang Relevan.....	311
E. Kerangka Pemikiran.....	33
F. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	36
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Setting Penelitian.....	37
F. Metode Pengumpulan Data.....	38
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Validitas dan Reabilitas.....	40
I. Prosedur Penelitian.....	42
J. Metode Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. HASIL PENELITIAN.....	47
B. PEMBAHASAN.....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. SIMPULAN.....	72
B. SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

1. Desain Penelitian.....	35
2. Agenda Penelitian	38
3. Tingkat Reliabilitas Berdasarkan nilai alpha	42
4. Hasil Reliabilitas Instrumen	42
5. Waktu Pelaksanaan	44
6. Sebaran Data <i>Pretest</i>	47
7. Sebaran Data Hasil <i>Posttest</i>	51
8. Data Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
9. Indikator 1 Instrumen Penelitian.....	54
10. Indikator 2 Instrumen Penelitian.....	56
11. Indikator 3 Instrumen Penelitian.....	57
12. Indikator 4 Instrumen Penelitian.....	59
13. Indikator 5 Instrumen Penelitian.....	60
14. Indikator 6 Instrumen Penelitian.....	61
15. Hasil Normalitas data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63
16. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	64
17. Hasil Uji Statistik	67

DAFTAR GAMBAR

1. Alur Kerangka Berfikir	33
2. Sebaran Data <i>Pretest</i>	48
3. Sebaran Data <i>Posttest</i>	52
4. Data Perbandingan Pretest dan Posttest	54
5. Hasil Indikator 1 Instrumen Penelitian	55
6. Hasil Indikator 2 Instrumen Penelitian	57
7. Hasil Indikator 3 Instrumen Penelitian	58
8. Hasil Indikator 4 Instrumen Penelitian	59
9. Hasil Indikator 5 Instrumen Penelitian	61
10. Hasil Indikator 6 Instrumen Penelitian	62

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian	76
2. Surat Keterangan Penelitian	77
3. Surat Keterangan Validasi	78
4. Surat Keterangan Validasi Instrumen (Dosen, Guru)	79
5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	81
6. Lembar Validasi Ahli	82
7. Hasil Uji Validasi Instrumen	113
8. Daftar Skor	114
9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	115
10. Hasil Uji Normalitas	116
11. Hasil Uji Hipotesis	117
12. Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	118
13. Perangkat Pembelajaran	120
14. Dokumentasi	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diartikan sebagai usaha untuk mengembangkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam suatu masyarakat agar menjadi manusia yang berilmu serta berkualitas. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan 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. Pembelajaran harus mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada, maka pendidik diharuskan untuk membuat pendidikan itu berkualitas sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas serta menjadi manusia memiliki potensi yang baik agar nantinya tercipta manusia yang unggul dan dapat bersaing di masa yang akan datang.

Suatu kegiatan proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Secara jelas tujuan pendidikan nasional bersumber pada nilai Pancasila dirumuskan dalam

Undang-undang Dasar 1945 Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Mencapai tujuan pembelajaran yang optimal diperlukan adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru memiliki peran penting untuk memaksimalkan pendidikan. Dimulai dari penguasaan materi ajar, kemampuan manajemen kelas, pemberian motivasi dan penguatan kepada siswa, serta mengadakan variasi strategi atau model pembelajaran yang bervariasi ditujukan untuk meningkatkan belajar siswa dalam memahami ilmu yang disampaikan oleh guru. Namun pada kenyataannya sampai saat ini model pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran yang konvensional. Saat pembelajaran disampaikan secara monoton hanya dengan ceramah saja tanpa mengadakan variasi sebagai bentuk inovasi guna meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar. Pembelajaran yang ada di Indonesia yang selama ini masih berkutat dengan ceramah dan hanya mencatat, sering membuat siswa menjadi kurang menguasai materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran merupakan sesuatu upaya guru melakukan pembelajaran. Namun, kecenderungan pembelajaran yang berlangsung lebih berpusat kepada guru dan di dominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

masih rendah mengingat kenyataan bahwa guru masih tetap menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Setiap anak memiliki beberapa potensi yang berbeda-beda. Potensi-potensi yang dimiliki setiap siswa apabila dikembangkan secara optimal, akan sangat bermanfaat bagi siswa secara individu maupun masyarakat luas.

Agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa diperlukan strategi dalam proses pembelajaran agar nantinya siswa dilibatkan secara aktif untuk berpikir, berinteraksi, dan menghasilkan sesuatu karya sehingga proses pembelajaran berpusat kepada siswa. Salah satu cara yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa adalah dengan cara mencantumkan pembelajaran berbasis *multiple intelegence*. Menurut Yaumi (2012:12) *Multiple intelegence* merupakan berbagai keterampilan dan bakat yang dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran seperti yang di sebutkan diatas, harus diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Di dalam kehidupan sehari-hari hampir tidak mungkin manusia tidak berhubungan dengan orang lain. Berdasarkan kodratnya, manusia merupakan makhluk sosial, dimana manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain, manusia memerlukan orang lain untuk bersosialisasi dan sebagainya. Sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka muncul kebutuhan untuk memahami kebutuhan manusia lain. Keterampilan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri.

Permasalahan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia juga ditemukan di SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Dalam proses pembelajaran guru kurang variatif dan inovatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar di kelas. Pemilihan metode pembelajaran yang digunakan biasanya tergolong monoton dan kurang inovatif, sehingga antusias siswa mengikuti pembelajaran kurang. Pemilihan media yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran kurang maksimal disebabkan sumber belajar hanya dari buku pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Mengingat bahwa mata pelajaran bahasa indonesia adalah mata pelajaran yang terdapat diseluruh jenjang pendidikan. Ada anggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan masih saja tertanam dalam pikiran siswa. Serta ada anggapan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia dianggap dapat membuat mengantuk serta materi yang dipelajari hanya itu-itu saja. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa asyik bermain sendiri dan kurang antusias serta cepat merasa bosan. Selain itu apabila kegiatan diskusi atau kerja kelompok berlangsung hanya sedikit siswa memperhatikan tanggung jawab mengerjakan tugas kelompok, sehingga ada anggota kelompok yang aktif dan tidak aktif. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya penggunaan metode dan media yang kurang variatif oleh guru sehingga minat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia kurang. Saat guru mengajukan pertanyaan hanya siswa yang aktif cenderung mendominasi jawaban pertanyaan guru dan siswa yang kurang aktif terkesan pasif. Selain itu adanya kontak dengan orang tua banyak berpengaruh terhadap keterampilan

interpersonal siswa. Interaksi dengan teman sebaya sangat besar pengaruhnya terhadap keterampilan interpersonal siswa.

Cara untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan di SD Negeri Banjarnegoro 3 maka, diperlukan situasi pembelajaran yang aktif. Seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa menjadi aktif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, guru diarahkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar. Sehingga diperlukannya keterampilan interpersonal siswa dalam meningkatkan kualitas diri. Keterampilan interpersonal memberikan keuntungan bagi individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki keterampilan interpersonal yang tinggi akan mudah dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dapat menyelesaikan masalah pribadinya maupun masalah dengan sosialnya, bisa lebih menghargai perbedaan antar individu dan juga menjalin komunikasi yang efektif. Hal ini dipertegas oleh Safira (Sugiyatno, 2009:11) yang menyatakan keterampilan interpersonal penting karena manusia pada dasarnya makhluk sosial dan tidak dapat hidup sendiri.

Sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan di bantu oleh permainan mencari jejak. Dengan hal demikian diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan keterampilan interpersonal siswa. Menurut Chorida (2015:410) Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And*

Composition (CIRC) merupakan sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, dan seni berbahasa di kelas. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* akan di buat semenyenangkan mungkin tanpa membuat siswa merasa tertekan, namun siswa tanpa disadari telah belajar tentang materi pelajaran. Siswa belajar konstruktivis, membenagun sendiri pengetahuan yang diperoleh, menemukan bersama kelompok, adanya interaksi pembelajaran multi arah dan lingkungan sebagai sumber belajar. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan di bantu permainan mencari jejak ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana bahagia dan menyenangkan serta apapun yang guru ajarkan akan mudah di terima oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dari **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Composition (Circ) dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal Penelitian pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan di jadikan bahan penelitian selanjutnya:

1. Anak kurang dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan
2. Kemampuan berbahasa siswa kurang sehingga komunikasi antar siswa dan siswa ke guru menjadi terhambat
3. Kemampuan berpikir dan bernalar siswa kurang kritis sehingga pengetahuan siswa hanya sebatas apa yang telah guru sampaikan saja
4. Interaksi dengan teman yang kurang sehingga belum semua siswa memiliki keterampilan Interpersonal siswa sehingga siswa terkesan seperti memilih-milih teman
5. Guru kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 kurang kreatif dan inovatif dalam memilih model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menyederhanakan dan membatasi ruang lingkup penelitian penelitian agar mudah dipahami dan dipelajari. Untuk menambah keterampilan interpersonal siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini akan dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 yang difokuskan pada pengaruh pembelajaran *Cooperative Integreted Reading And Composition* (CIRC) dengan Permainan Mencari Jejak terhadap

Keterampilan Interpersonal Siswa Kelas III SD Negeri Mertoyudan Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat menambah keterampilan Interpersonal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- b. Diharapkan dapat menambah khasanah kepustakaan kependidikan tentang pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) dengan Permainan Mencari Jejak

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, menarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan ada nuansa baru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan Interpersonal siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memperoleh suatu variasi dalam pembelajaran yang lebih variatif yaitu siswa mampu belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sebagai strategi pembelajaran baru untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar serta sebagai pertimbangan pilihan strategi yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan Interpersonal siswa

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga untuk dapat meningkatkan dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan *output* yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC). Peneliti akan memiliki dasar-dasar kemampuan mengajar dan kemampuan mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Interpersonal Siswa

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri. Dalam Undang-Undang No. 20 pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, pendidikan merupakan 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keterampilan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan potensi yang ada dalam setiap individu

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga mnghasilkan sebuah nilai atau hasil pekerjaan tersebut. Keterampilan akan lebih baik apabila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salah satu bidang keterampilan yang ada. Menurut Sudarmanto (2009:60) Keterampilan adalah perilaku yang terkait dengan tugas, yang bisa dikuasai melalui pembelajaran, dan bisa ditingkatkan melalui pelatihan dan bantuan orang lain. Keteampilan merujuk pada

kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Adapun perilaku manifestasi kepribadian dan sikap yang ditunjukkan ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan bisa digunakan untuk mengendalikan perilaku.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya keterampilan tersebut dapat dilatih sehingga mampu melakukan sesuatu, tanpa adanya latihan dalam proses pengasahan akal atau fikiran, tidak akan bisa menghasilkan sebuah keterampilan yang khusus karena keterampilan bukanlah bakat yang bisa saja didapat tanpa melalui proses belajar.

2. Pengertian Keterampilan Interpersonal

Beberapa istilah yang sering dikaitkan dengan kecerdasan interpersonal adalah komunikasi dan keterampilan interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara dua orang yang saling bergantung satu sama lain untuk membagi pengalaman, sedangkan keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dalam situasi sosial. Keterampilan yang dimaksud mencakup kemampuan menyampaikan perasaan seseorang secara efektif kepada orang lain dan memahami secara mendalam hakekat dari segala pernyataan orang lain tentang suatu objek. Menurut (Darnius, 2015:1) Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial.

Salah satu keterampilan dalam keterampilan majemuk adalah keterampilan interpersonal. Menurut Wahudi (2011:36) Keterampilan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati dan mengerti

maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Peka terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak tubuh orang lain dan mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi. Keterampilan interpersonal juga mengindikasikan bahwa orang yang memilikinya mampu untuk masuk dan menelaah diri orang lain. Mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan ummnya dapat memimpin suatu kelompok.

Menurut Yaumi (2012:22) Keterampilan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Komponen inti keterampilan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain di samping kemampuan untuk melakukan kerja sama. Sedangkan komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain.

Kemudian Weaver (dalam Suranto, 2011:22) mendefinisikan kemampuan komunikasi interpersonal merupakan keterampilan seseorang untuk berinteraksi antara dua orang atau lebih, mampu untuk menciptakan komunikasi yang baik serta mengelola, menciptakan hubungan dan memberikan makna dan komunikasi. Keterampilan interpersonal (*interpersonal skill*) sebagai kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif, memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial. Keterampilan interpersonal (*interpersonal skill*) memberikan keuntungan bagi individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki keterampilan interpersonal (*interpersonal skill*) yang tinggi akan mudah dalam

menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dapat menyelesaikan masalah pribadinya maupun masalah dengan lingkungan sosialnya, bisa lebih menghargai perbedaan antar individu, dan juga dapat menjalin komunikasi yang efektif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang digunakan setiap hari dalam komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, baik secara individual maupun dalam kelompok. Keterampilan interpersonal merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan orang lain melalui proses interaksi. Orang yang memiliki keterampilan interpersonal yang tinggi adalah orang yang memiliki jiwa manusiawi. Mereka mampu memahami, berinteraksi dan berhubungan baik dengan orang lain. Mulai masa bayi manusia mampu mengadakan interaksi dengan lingkungan tetapi baru dalam tahap sensori motorik, kemudian ia belajar berbicara dan menggunakan bahasa. Bahasa merupakan bagian dari keterampilan interpersonal.

Keterampilan interpersonal dibangun melalui sebuah proses, dimulai dari berkomunikasi dengan diri sendiri, mengenali pola pikir kita dan menyadari kekuatan perubahan. Keterampilan interpersonal mutlak dimiliki bila kita ingin sukses melakukan hubungan interpersonal. Mereka yang mempunyai keterampilan interpersonal yang tinggi sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Dengan kata lain keterampilan interpersonal melibatkan banyak keterampilan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganiasi sekelompok

orang menuju sesuatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.

Kita menyadari bahwa membangun komunikasi dengan orang lain bukanlah suatu pekerjaan yang mudah karena dibutuhkan kesabaran dan keterampilan yang khusus untuk menggunakan pendekatan tertentu. Selain itu, keberagaman pendapat, persepsi dan perspektif menjadi suatu elemen utama yang sering membuat orang berbeda walaupun berada dalam suatu dominan kerja yang sama. Menurut (Sulistiantini , 2013: 9) model pembelajaran CIRC tidak hanya mementingkan aktivitas siswa secara individu, tetapi juga terhadap anggota kelompok sehingga dapat mengoptimalkan kerja kelompok. Model pembelajaran CIRC dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan k. Menurut Mork (2011) dalam buku Armstrong (2013:145) menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal untuk membangun suatu komunikasi:

a. Membaca isyarat sosial

Memperhatikan penuh bagaimana orang lain berkomunikasi, memahami komunikasi verbal dan non verbal yang digunakan dalam berinteraksi (seperti bersandar, menyentuh tangan, tatapan, tertawa, senyum dan komunikasi verbal lainnya), memperhatikan keberhasilan dan ketidakberhasilan komunikasi untuk menentukan apa yang sesungguhnya membuat komunikasi berjalan atau tidak berjalan dengan baik.

b. Memberikan empati

Mencoba memposisikan diri pada perspektif orang lain ketika berdiskusi tentang sesuatu khususnya jika ingin berkolaboratif dengan orang tersebut, membuat keputusan atau menyelesaikan konflik, mengajukan pertanyaan untuk mengetahui apa sebenarnya yang diinginkan oleh orang tersebut dalam suatu situasi. Membandingkan keinginan kita dengan keinginan orang lain itu, kemudian mencari kesamaan yang dapat dikompromikan.

c. Mengontrol emosi

Ketika merasa sedikit panas atau tegang tentang topik yang sedang dibicarakan, sebaiknya melangkah sedikit ke belakang untuk mendinginkan suasana, kemudian melanjutkan pembicaraan (mengambil nafas dalam-dalam, meminta pamit untuk ke kamar kecil atau mungkin menanyakan secarik kertas untuk mencatat apa yang telah dibicarakan sebelumnya). Setelah mengontrol situasi, kemudian mengungkap kembali topik yang telah dibicarakan dengan suara pelan-pelan. Akhirnya menyatakan keinginan untuk bekerja sama dan mencari solusi, terfokus pada hasil positif dan menghindari konflik.

d. Mengekspresikan emosi pada tempatnya

Mengetahui kapan saatnya mengungkapkan rasa iba dan kasih sayang, hubungan emosional, atau mengungkapkan emosi

yang positif. Mempelajari bagaimana membagi senyum, memberikan pujian, mengungkapkan pemicaraan yang hangat, mencari hal-hal yang disukai pada orang lain, dan mengungkapkan secara verbal segala pikiran positif. Mempelajari model hubungan interpersonal yang telah diperankan oleh orang-orang yang berhasil. Meniru spirit dan tindakan mereka ketika membangun hubungan interpersonal dalam suatu tim atau kelompok.

Dalam lingkungan sekolah, model komunikasi interpersonal yang menekankan pada elemen-elemen membaca isyarat sosial, memberikan empati, mengontrol emosi, dan mengekspresikan emosi pada tempatnya sebagai mana dijelaskan diatas seharusnya dapat menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan aktivitas pembelajaran yang dikembangkan. Dengan menerapkan model komunikasi interpersonal, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan ketaerampilan interpersonal sehingga berhasil dalam menjalankan tugas sesuai dengan bidang masing-masing.

3. Karakteristik Anak yang Memiliki Keterampilan Interpersonal

Secara umum, kecerdasan interpersonal dapat diamati melalui kesukaan yang terwujud dalam perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat mampu beradaptasi dan bersama-sama dengan orang lain. Di samping itu, orang akan dapat memimpin dengan baik ketika ditunjuk menjadi seorang pemimpin. Mampu memahami pandangan orang lain ketika hendak bernegosiasi, membujuk, dan mendapatkan informasi. Pendeknya orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat sangat senang berinteraksi dengan orang lain dan memiliki banyak teman.

Menurut Chatib, (2012:94) karakteristik kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

- a. Terikat dengan orangtua dan berinteraksi dengan orang lain
- b. Membentuk dan menjaga hubungan sosial
- c. Mengetahui dan menggunakan cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain
- d. Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam perlu yang dilaksanakan oleh bawahan sampai pemimpin dalam suatu usaha bersama
- e. Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain
- f. Kepekaan menerima dan merespon secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain
- g. Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal

- h. Berkaitan dengan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial tinggi, negosiasi, bekerjasama, berempati tinggi
- i. Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan kelompok yang berbeda dengan umpan balik dari orang lain
- j. Menerima perspektif yang bermacam-macam dengan masalah sosial dan politik
- k. Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penguasaan sengketa (moderator), berhubungan dengan mengorganisasikan orang untuk bekerja sama dengan orang lain dan berbagai latar belakang manusia
- l. Tertarik pada pekerjaan sosial, konseling, manajemen, atau politik
- m. Membentuk proses sosial atau model yang baru

Adapun menurut Hermita, (2017:16) indikator anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi yaitu:

- a. Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif.
- b. Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang secara total.
- c. Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang.
- d. Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain.
- e. Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dan mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya.

- f. Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif. Termasuk didalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.

Karakteristik kecerdasan interpersonal yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat terlihat dari kemampuannya menjalin komunikasi, mempertahankan hubungan dengan orang lain serta mampu dalam menghadapi dan memahami orang dengan berbagai karakter yang baik.

4. Tujuan Keterampilan Interpersonal

Menurut Safira, (2005: 23) tujuan dari adanya keterampilan interpersonal adalah:

- a. Dapat mengenal diri sendiri

Salah satu tujuan keterampilan interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Apa individu terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain, maka seseorang telah mengenal tentang diri kita maupun orang lain.

- b. Dapat mengenal dan memahami orang lain

Salah satu keinginan seseorang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak individu mempergunakan waktu kurang efektif dalam berkomunikasi untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

- c. Dapat mengekspresikan diri

Mengekspresikan diri kita dalam membentuk pemahaman seseorang tentang diri sendiri.

d. Dapat menegaskan diri

Menegaskan diri dalam melakukan pemahaman diri, dan memahami apa yang ada di dalam diri sehingga adanya bentuk menghargai diri.

e. Dapat memberikan dan menerima masukan

Melalui kegiatan keterampilan interpersonal dengan seseorang, saling mengenal dan saling memberi *feedback* mengenai pribadi masing-masing. Individu semakin memperdalam untuk melakukan keterampilan dengan orang lain, maka semakin banyak pula yang memberikan *feedback*.

f. Dapat mendengarkan pembicaraan orang

Melalui keterampilan interpersonal dapat mengenal seseorang dan berkomunikasi secara intensif sehingga akan tercipta suatu ikatan pertemanan. Hal tersebut dapat terjadi dengan orang lain yang sebelumnya tidak di kenal. Selain itu, melalui keterampilan interpersonal jalinan persahabatan maupun ikatan kekeluargaan tetap bisa dipelihara dengan baik.

g. Dapat mempengaruhi orang lain

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain memiliki sikap atau pendapat atau perilaku sesuai harapan individu.

- h. Dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan orang lain

Misalnya ketika seorang siswa berkonsultasi dengan guru pembimbing atau siswa mendengarkan seorang teman yang sedang mengeluhkan sesuatu. Proses keterampilan interpersonal yang demikian merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan untuk membantu orang lain memecahkan kesulitan masalah yang sedang dihadapinya dengan bertukar pikiran. Sifat komunikasi interpersonal dengan tatap muka dan interaktif memungkinkan proses konsultasi berjalan efektif, sehingga proses dapat terjadi dengan lancar dan menyenangkan.

- i. Dapat menjadi anggota sebuah tim atau kelompok atau grup.

Banyak keterampilan interpersonal yang dilakukan tidak memiliki tujuan yang jelas, hanya sekedar mengobrol, untuk melepaskan kelelahan, atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Sepertinya hal ini merupakan hal yang sepele, namun proses komunikasi yang semacam inipun penting bagi keseimbangan emosi dan kesehatan mental dalam keterampilan interpersonal.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan tujuan keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dan bertujuan untuk mengenali diri sendiri, mengenal dan memahami orang lain, mengekspresikan diri kita, menegaskan diri kita, memberikan dan menerima masukan, mendengarkan pembicaraan orang lain, mempengaruhi orang lain, menyesuaikan diri dan menjadi sebuah tim dengan kelompok lain

sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain maupun kelompok. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi kepada individu yang lain.

B. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem atau konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Model merupakan suatu konsep untuk mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kata pembelajaran berasal dari kata ajar, yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui atau diikuti. Sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang belajar. Menurut Darmadi (2017:41) pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang menjadikan seseorang belajar.

Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran atau bisa disebut pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model

pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu dan biaya yang tidak begitu banyak serta siswa mendapatkan hasil yang maksimal

2. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik dalam pengembangannya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran tidak keluar dari pendekatan *student center oriented* dengan strategi *discovery inquiry*
- b. Acuan dasar pengembangan adalah RPP yang dibuat guru dengan fokus:
 - 1) tujuan pembelajaran,
 - 2) kompleksitas materi ajar,
 - 3) metode pembelajaran, dan
 - 4) alokasi waktu
- c. Kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dalam desain model pembelajaran harus merefleksikan metode pembelajaran yang dituliskan guru dalam RPP. Persentase kegiatan peserta didik (belajar) lebih dominan daripada kegiatan guru;
- d. Eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi terakomodasi secara terpadu dan tersirat dalam rangkaian tahapan model pembelajaran yang dibuat;
- e. Model pembelajaran yang ditata hendaknya sistematis dan mampu menjawab keberhasilan pencapaian tujuan pembelajara

- f. Adanya keterlibatan intelektual dan atau emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap;
- g. Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran;
- h. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator , dan motivator kegiatan belajar peserta didik;
- i. Pemilihan alat, media, dan bahan pembelajaran harus tepat guna
- j. Apabila model pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bukan produk sendiri melainkan adopsi atau adaptasi, maka pemilihan model yang akan digunakan harus mempertimbangkan acuan dasar dalam RPP ditambah dengan kesesuaian kondisi peserta didik .

3. Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* merupakan model pembelajaran khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca dan menemukan ide pokok, pokok pikiran atau tema dalam sebuah wacana. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* adalah salah satu model kooperatif yang komprehensif untuk mengajarkan pembelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa. Menurut (Juhari, 2015:202) Model CIRC atau *Cooperative Integrated Reading and*

Composition model pembelajaran koooperatif yang memperkenalkan teknik terbaru mengenai pembelajaran membaca dan menulis. Dalam pembelajaran CIRC atau pembelajaran terpadu, setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan sebuah tugas. Sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar yang lama. Proses pembelajaran ini mendidik siswa berinteraksi sosial dengan lingkungan.

Proses pembelajaran CIRC sejalan dengan empat pilar pendidikan yang digariskan UNESCO dalam kegiatan pembelajaran. Empat pilar itu adalah belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk berbuat (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*) dan belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*).

Langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*:

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi
- b. Menyampaikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penguatan

Dalam setiap fase diatas dapat kita perhatikan dengan jelas sintagmatik model *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* adalah sebagai berikut:

- a. Fase Pertama, Pengenalan konsep. Fase ini guru mulai mengenalkan tentang suatu konsep atau istilah baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan bisa didapat dari keterangan guru, buku paket, atau media lainnya.
- b. Fase Kedua, Eksplorasi dan aplikasi. Fase ini memberikan peluang pada siswa untuk mengungkap pengetahuan awalnya, mengembangkan pengetahuan baru, dan menjelaskan fenomena yang mereka alami dengan bimbingan guru minimal. Hal ini menyebabkan terjadinya konflik kognitif pada diri mereka dan berusaha melakukan pengujian dan berdiskusi untuk menjelaskan hasil observasinya. Pada dasarnya, tujuan fase ini untuk membangkitkan minat, rasa ingin tahu serta menerapkan konsepsi awal siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan memulai dari hal yang kongkrit. Selama proses ini siswa belajar melalui tindakan-tindakan mereka sendiri dan reaksi-reaksi dalam situasi baru yang masih berhubungan, juga terbukti menjadi sangat efektif untuk menggiring siswa merancang eksperimen, demonstrasi untuk diujikannya.
- c. Fase Ketiga, Publikasi. Pada fase ini Siswa mampu mengkomunikasikan hasil temuan-temuan, membuktikan, memperagakan tentang materi yang dibahas. Penemuan itu dapat bersifat sebagai sesuatu yang baru atau sekedar membuktikan hasil pengamatannya.. Siswa dapat memberikan pembuktian terkaan gagasan-gagasan barunya untuk diketahui oleh teman-teman

sekelasnya. Siswa siap menerima kritikan, saran atau sebaliknya saling memperkuat argumen.

4. Permainan Mencari Jejak

a. Pengertian Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Triharso, 2013: 1). Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak

yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung suatu nilai pendidikan, dengan permainan anak dapat belajar mengembangkan segenap aspek.

b. Permainan Mencari Jejak

Permainan mencari jejak merupakan permainan luar ruangan yang mengaktifkan seluruh inderanya untuk mencari jejak atau petunjuk berupa jejak. Jejak diletakkan secara berdekatan agar anak mengikuti petunjuk tersebut untuk menemukan gambar atau benda yang dimaksud guru. Permainan mencari jejak ini berawal dari ide permainan *animal tracking* yang diadopsi dan disederhanakan dengan kesesuaian lokasi penelitian. Jejak-jejak yang ditempelkan oleh guru di cari oleh anak-anak dengan tujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Secara teknis, permainan mencari jejak dilaksanakan dengan mengikuti petunjuk yang disediakan guru. Guru sebelumnya memberikan kertas berupa clue jejak yang akan dicarinya. Lalu anak menentukan jejak mana yang sesuai pada kertas tersebut untuk mengikuti jejak atau jalur lokasi yang dituju sampai jejak itu hilang. Anak tersebut secara bergiliran mengikuti petunjuk dari kertas yang berbeda dengan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan akhir dari permainan mencari jejak adalah menentukan lokasi yang menyimpan gambar atau benda yang dimaksudkan oleh guru dan guru memberikan feedback dengan

memberikan bimbingan perihal pemilihan jalur yang dituju dan gambar atau benda yang ditemukannya.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan Permainan Mencari Jejak terhadap Keterampilan Interpersonal

Setiap anak memiliki beberapa potensi yang berbeda-beda. Potensi-potensi yang dimiliki setiap siswa apabila dikembangkan secara optimal, akan sangat bermanfaat bagi siswa secara individu maupun masyarakat luas. Keberhasilan dalam suatu pembelajaran yaitu terletak pada saat proses pembelajaran itu berlangsung. Pada saat pembelajaran berlangsung pembelajaran cenderung berpusat kepada guru dan didominasi oleh metode yang konvensional, oleh sebab itu siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, itu berakibat kepada potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Potensi yang dimiliki siswa tidak akan berkembang dan berdampak kepada keterampilan siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan dibantu oleh permainan mencari jejak diharapkan dapat meningkatkan keterampilan interpersonal siswa. Karena pada hakekatnya bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Ketika anak sedang bermain, tanpa disadari anak belajar keras memerankan dirinya dalam permainan tersebut. Sebaliknya, permainan menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek termasuk keterampilan interpersonal anak.

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dyan Tikawati dalam skripsinya tahun 2014 yang berjudul Peningkatan Keterampilan Interpersonal melalui Permainan pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 15 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam satu siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas VII B SMP Negeri 15 Yogyakarta. Peningkatan dibuktikan dengan hasil skor skala keterampilan interpersonal dan rata-rata skor *pre test* sebesar 143,97 dan *post test* sebesar 152,42.
2. Penelitian yang dilakukan oleh FX Hendy Dwi Septianto dalam skripsinya tahun 2013 dengan judul Peningkatan Keterampilan Interpersonal melalui permainan kerjasama pada siswa kelas IX A SMP Negeri 1 Sleman. Metode pengumpulan data dengan menggunakan skala keterampilan interpersonal, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif. Penelitian dimulai dari penyusunan instrumen, ujicoba instrumen, pelaksanaan pretest keterampilan interpersonal, dilanjutkan dengan permainan kerjasama. Permainan kerjasama yang dilakukan melalui pemberian permainan dan dilanjutkan dengan debriefing atau diskusi kelompok untuk belajar berinisiatif, bersikap terbuka, bersikap asertif, berempati terhadap teman lain dan menyelesaikan konflik yang terjadi dapat meningkatkan keterampilan interpersonal siswa. Hasil penelitian menunjukkan permainan-

permainan kerjasama yang dilanjutkan debriefing dapat meningkatkan keterampilan interpersonal siswa kelas IX A SMP N 1 Muntilan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata pre test sebesar 151,3 menjadi 196,8 pada post test siklus pertama dan 215,3 pada post test siklus kedua. Kata kunci : permainan kerjasama, keterampilan interpersonal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indha Rachmawati Sufis dalam skripsinya tahun 2016 dengan judul Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak di SD Negeri 2 Gombang. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Peningkatan ditujukan dengan dengan hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan terjadi yaitu, (1) skor pre test siswa 68 (rendah), (2) Skor post test I 84,5 (sedang), (3) skor post test II 109 (tinggi).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sony Febriawan dalam skripsinya tahun 2018 dengan judul Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC) siswa kelas V SD Sekarsuli Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran membaca pemahaman menggunakan CIRC dapat meningkatkan proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada pratindakan 46,36% (kategori rendah), siklus I 59,09% (kategori tinggi) dan siklus II 72,27% (kategori tinggi).

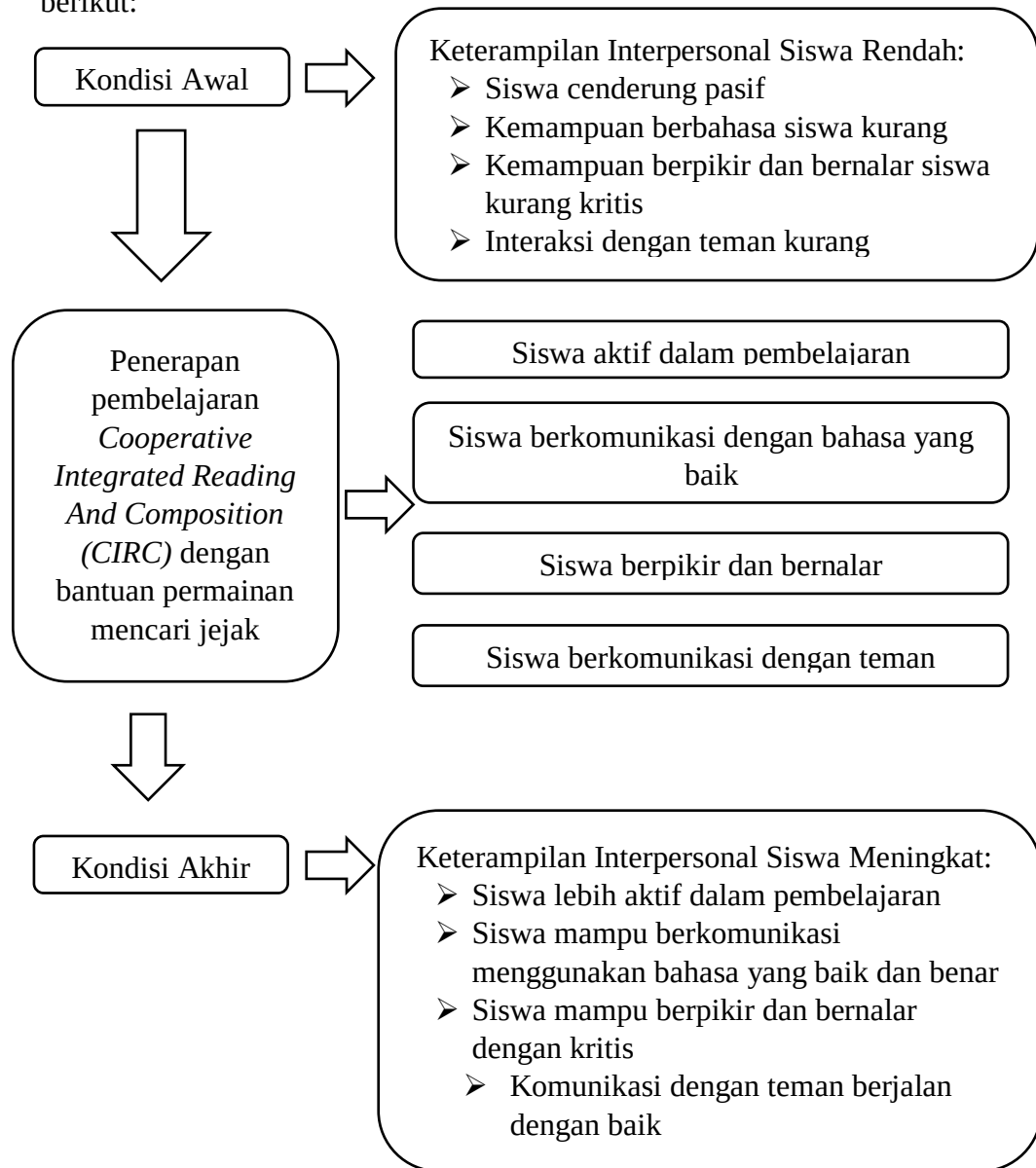
Berdasarkan hasil keempat penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan pemahaman siswa, selain itu penggunaan model permainan akan meningkatkan keterampilan interpersonal siswa sehingga siswa mampu berkomunikasi secara efektif kepada siswa lain dan siswa mampu bekerjasama dengan baik.

E. Kerangka Pemikiran

Kecerdasan interpersonal merupakan potensi seseorang dalam bekerjasama serta mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal mudah dalam menyelesaikan konflik,, sangat peka terhadap apa yang dirasakan oleh orang lain. Keterampilan interpersonal sangat penting karena dalam hidup keseharian hampir tidak mungkin manusia tidak berhubungan dengan orang lain. Sudah merupakan hukum alam bahwa manusia adalah makhluk social, artinya manusia harus hidup bersama dengan manusia lainnya.

Alur kerangka pemikiran penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai

berikut:



Gambar 1
Alur Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 yaitu dimana kurangnya anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan, kurangnya kemampuan berbahasa siswa sehingga komunikasi antar siswa dan siswa ke guru menjadi lambat, kurangnya kemampuan berpikir kritis dan

bernalar sehingga pengetahuan siswa hanya sebatas apa yang telah guru sampaikan, belum semua siswa memiliki keterampilan interpersonal ketika mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia serta guru kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 kurang kreatif dan inovatif dalam memilih model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal tersebut berdampak pada kemampuan interpersonal yang belum dimiliki oleh siswa. Untuk memecahkan masalah diatas, dilaksanakan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan bantuan permainan mencari jejak pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 apakah terdapat pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan bantuan permainan mencari jejak pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3

F. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini terdapat pengaruh Pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC)* Dengan Permainan Mencari Jejak berpengaruh terhadap Keterampilan Interpersonal Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang adanya perlakuan atau treatment yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian *Pre-Experimental designs (nondesigns)*. *Pre-Experimental designs (nondesigns)* dengan bentuk design *One-Group pretest-posttest design*. Desain ini sebelum melakukan perlakuan diberikan terlebih dahulu *pretest* (tes awal) dan memberikan *posttest* (tes akhir), dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Menurut (Sugiyono, 2016) desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1
Desain penelitian

$O_1 \times O_2$

Keterangan : O_1 : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X: treatment (penerapan metode pembelajaran)

O_2 : nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Jenis variabel yang ada di dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan interpersonal siswa kelas III di SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Upaya untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah-istilah yang digunakan, maka perlu dijelaskan dalam definisi operasional variabel dalam penelitian ini. Berikut definisi operasional masing-masing variabel:

1. Keterampilan Interpersonal

Interpersonal sebagai sesuatu yang berlangsung antar dua pribadi, mencirikan proses yang timbul sebagai suatu hasil dan interaksi dengan individu lainnya. Keterampilan interpersonal merupakan keterampilan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Keterampilan interpersonal merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan orang lain melalui proses interaksi sehingga

2. Model Pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan Permainan Mencari Jejak

Model Pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC)* merupakan model pembelajaran khusus mata

pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca dan menemukan ide pokok, pokok pikiran atau tema dalam sebuah wacana. Dengan berbantuan permainan mencari jejak, model CIRC akan lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan interpersonal siswa, sebab masing-masing kelompok akan saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan sebuah tugas.

D. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Banjarnegoro 3 Kabupaten Magelang pada tahun 2020 dengan berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Banjarnegoro 3 dengan sampel penelitian adalah siswa kelas III dari keseluruhan populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Sampling jenuh sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Banjarnegoro 3 Kabupaten Magelang selama 3 bulan, mulai dari bulan Mei – Agustus 2020

Tabel 2
Agenda Penelitian

Bulan	Agenda Penelitian
Mei	a. Analisis di lapangan b. Study literatur c. Wawancara dengan guru atau konsultasi dengan guru
Juni	a. Menyusun proposal penelitian b. Penyusunan instrumen penelitian c. Validasi instrumen
Juli	a. Penelitian 1) Tahap <i>pretest</i> 2) Tahap <i>treatment</i> 3) Tahap <i>posttest</i> b. Pengumpulan data c. Analisis data
Agustus	a. Penyusunan laporan penelitian b. Review laporan penelitian

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket. Metode angket adalah seperangkat pedoman atau tugas untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti (Arikunto, 2010:266).

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Menurut Sugiyono (2012: 142) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap

mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta. Diharapkan dari angket ini peneliti dapat menggali banyak informasi dari subjek berkaitan dengan masalah penelitian yang menjadi fokus utama pada penelitian ini.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden. Responden bisa memberikan jawaban atau respon lain kecuali yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban.

G. Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan reliabel terkait komunikasi berbahasa dalam meningkatkan belajar siswa tersebut. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan data dengan Kuisioner/Angket

Angket merupakan satu set pertanyaan yang berurusan dengan satu topik tunggal yang saling berkaitan, yang harus dijawab oleh subjek. Kuisioner ini digunakan untuk penyelidikan mengenai suatu masalah yang banyak menyangkut kepentingan umum (orang banyak), dengan cara mengedarkan formulir daftar pertanyaan, diajukan secara

tertulis kepada subjek untuk mendapatkan jawaban (tanggapan, respons) tertulis seperlunya.

Berdasarkan cara penyampaiannya terdiri dari;

- a. angket langsung, angket ini diberikan secara langsung kepada orang yang dimintai informasi tentang dirinya sendiri. Misalnya uraian, opini, keyakinan, sikap.
- b. angket tidak langsung, berupa pertanyaan yang diminta jawaban mengenai kehidupan psikis orang lain. Misalnya para dokter, guru, hakim, direktur,

Angket disusun digunakan untuk memperoleh informasi terkait tingkat keterampilan interpersonal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang

H. Validitas dan Reabilitas

Pengumpulan data dengan memberikan instrumen tes akhir pada subjek penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan pada satu kelas dan dianalisis validitas dan reabilitas instrumen. Berikut analisis instrumen:

1. Validitas

Analisis validitas instrumen tes dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat instrumen mana yang layak diberikan kepada sampel penelitian. Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang

terdapat dilapangan tempat penelitian dan data yang dilaporkan oleh peneliti (Lapau Buchari, 2013).

Data yang diperoleh peneliti dari Instrumen yang telah di uji validitas dan di uji cobakan pada siswa, validasi ini biasanya menggunakan teknik statistik yaitu analisis korelasi, akan dianalisis menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows* untuk mengetahui apakah soal tes tersebut valid atau tidak.

Uji validitas soal berjumlah 30 butir soal yang diujikan di 16 siswa di kelas 3 di SD Negeri Banjarnegoro 2. Kriteria uji validitas butir adalah jika r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau gugur.

Jumlah butir soal yang di uji cobakan sebanyak 30 soal dengan sampel 16 siswa. Hasil uji coba soal diperoleh 22 soal valid dan 8 soal tidak valid. Hasil uji butir soal dapat dilihat jelas pada lampiran

2. Reliabilitas

Selanjutnya dari hasil uji coba dilakukan perhitungan reliabilitas instrumen. Reliabilitas adalah ketepatan atau tingkat presisi suatu ukuran atau alat pengukur (Lapau Buchari, 2013). Uji coba perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*.

Menurut Suharsini Arikuntoro (2009:75) untuk menguji taraf signifikansi koefisien reliabilitas tersebut, maka harga r

hitung. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menemukan reliabilitas instrument, menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*.

Tabel 3
Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reabilitas
Antara 0,800 sd 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sd 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sd 0,600	Cukup
Antara 0,200 sd 0,400	Rendah
Antara 0,000 sd 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Suharsimi Arikunto (2009:75)

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Berikut hasil reliabilitas instrumen :

Tabel 4
Hasil Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,898	,913	30

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil analisis *alpha cronbach* yaitu sebesar 0,898 dapat di simpulkan bahwa reabilitas angket sangat tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dimana untuk mencari seberapa besar pengaruh metode mengajar kontekstual terhadap

kecepatan pemahaman murid, maka harus membandingkan pemahaman murid sebelum menggunakan metode kontekstual. Secara garis besar, penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data dan penarikan kesimpulan.

1. Tahap Persiapan

- a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian ada dilingkungan sekolah (observasi)
- b. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan, dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi.
- c. Mengajukan permohonan izin untuk melaksanakan penelitian pada FKIP dan diajukan kepada Kepala sekolah SD N Banjarnegoro 3 Ibu Gatot Indriyani, S.Pd.
- d. Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian RPP dan instrumen penelitian
- e. Mengajukan kelayakan instrument penelitian pada dosen ahli yaitu Ibu Putri Meinita Triana, M.Pd
- f. Mempersiapkan instrument penelitian untuk mengumpulkan data
 - 1) Membuat kisi-kisi soal
 - 2) Mengadakan *try out* diluar sampel penelitian, yaitu uji coba soal sebelum melaksanakan penelitian tujuan untuk, menguji validitas dan reliabilitas soal

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Tahap *Pretest*

Pada tahap ini, kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan pretest pada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

b. Tahap Pelaksanaan *Treatment*

Selanjutnya melakukan *pembelajaran Kooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan Permainan Mencari Jejak sesuai jadwal dan materi yang ditetapkan terlebih dahulu.

Tabel 5.
Waktu Pelaksanaan

Waktu	Pelaksanaan
25 Juli 2020	Tahap <i>pretest</i>
27 Juli 2020	Pelaksanaan <i>treatment 1</i>
28 Juli 2020	Pelaksanaan <i>treatment 2</i>
29 Juli 2020	Pelaksanaan <i>treatment 3</i>
30 Juli 2020	Tahap <i>posttest</i>

c. Tahap Pemberian *Posttest*

Setelah itu, melakukan *posttest* pengukuran akhir ini bertujuan untuk memaami hasil materi yang diajarkan. *Posttest* ini diberikan setelah dilakukannya *treatment*.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mengenai materi.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

Kecepatan pemahaman murid terhadap pelajaran Bahasa Indonesia seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar saja, tetapi oleh variable lain, misalnya IQ, pengalaman, peran guru, gaya belajar dan lain-lain, sehingga mengukur seberapa jauh pemahaman murid sulit dilakukan.

J. Metode Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, selanjutnya data akan dianalisa secara deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis data statistika yang digunakan untuk melihat perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest*. Dalam menganalisis data hasil penelitian dapat menggunakan bantuan program *SPSS for windows versi 22.00*.

1. Uji Prasyarat Hipotesis

Terdapat dua jenis uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Cara yang digunakan untuk menguji normalitas data penelitian ini yaitu dengan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan (α) 0,05. Uji *Shapiro Wilk* yang dianalisis

dengan bantuan *SPSS versi 22.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil uji normalitas data, berdasarkan hasil uji normalitas data akan dapat ditentukan alat uji paling sesuai digunakan.

Penelitian ini menggunakan analisis data *statistic parametrik* karena hasil data berdistribusi normal serta jumlah sampel yang digunakan sebagai subyek penelitian berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 16 siswa.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian ini menggunakan uji *statistic parametrik* dalam menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan *statistic parametrik uji Wilcoxon* dengan dibantu *computer SPSS versi 22 for windows*

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak terhadap keterampilan interpersonal siswa kelas III di SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan. Hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak berpengaruh positif terhadap keterampilan interpersonal siswa. Sebab dengan model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keterampilan Interpersonal siswa menjadi meningkat hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak menjalin komunikasi, mempertahankan hubungan dengan orang lain serta mampu menghadapi dan memahami orang dengan karakter yang berbeda.

B. SARAN

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan keterampilan interpersonal siswa lebih baik lagi yaitu:

1. Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Kepala Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak.

2. Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Kepada Tenaga Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar diharapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menerapkan model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak yang inovatif, agar semakin bervariasi kegiatan pembelajaran di kelas, dan membuat siswa aktif semangat dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tenaga Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar juga bisa memanfaatkan media pembelajaran *adventure book* untuk mendukung model pembelajaran sebagai sarana berkomunikasi antara guru dengan siswa. Media yang digunakan sebaiknya sesuai dengan yang dibutuhkan dan memberikan pengalaman yang nyata atau konkret kepada siswa

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai keterampilan interpersonal sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan interpersonal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Indeks
- Chatib, Munif dan Alamsyah Said. 2012. *Sekolah Anak-anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa
- Chorida, Luluk Arifatul., Suhartono., Ngatman. 2016. *Penerapan Metode Cooperative Integreted Reading and Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD*. Kebumen:jurnal.fkip.uns.ac.id
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Darnius, Said. 2015. *Hubungan KecerdAn Interpersonal Siswa dengan Perilaku Verbal Bullying di SD Negeri 40 Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Pesona Dasar. Vol. 1 No. 4, Oktober 2015, hal 7-15 ISSN: 2337-9227
- Hermita, Neni. 2017. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak di SD*. Yogyakarta: Deepublish
- Jauhari, Saprudin dan Shofa Ilhami. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Coperatif Tipe Integrated reading and Compostition (CIRC) terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa*. Lombok Timur: Jurnal Education. Vol. 10. No. 2. Hal. 196-213
- Lapau Buchari. 2013. *Metode Pnelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Muniroh, Siti Maimun. *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Pekalongan: download.portalgaruda.org
- Safira. 2005. *Interpersonal Intelegence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books
- Semiawan., Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudarmanto, SIP. M.S.I. 2009. *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*. Yogyakarta:Pustaka Belajar

- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiantini, Ni Made Outri., I Ketut Dibia., I Wayan Widianana. 2014. *Pengaruh CIRC terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Gugus XI Kec. Buleleng Tahun 2013*. Bali: Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2. No. 1
- Suranto, AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta:ANDI
- Wahyudi, D. 2011. *Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Interpersonal, Interpersonal dan Eksistensial*. ISSN 1412-565X. Edisi Khusus, No 1, Halaman 33-45
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegensi*. Jakarta:Dian Rakyat
- Zainal R. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca