

**PENGARUH PEMBELAJARAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI SMA
PEMBANGUNAN KOTA BENGKULU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

Nurhafidzah
2006/73792

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

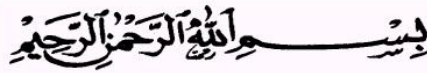
NURHAFIDZAH. 73792/2006. “Pengaruh Pembelajaran Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Kota Bengkulu. Skripsi : Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang 2011”.

Hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu terutama dalam pemahaman konsep masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 7,0 khususnya pada kelas XI IS 1 dan XI IS 2. Untuk mengatasi masalah itu banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya adalah model *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* pada materi pelajaran terhadap hasil belajar sosiologi siswa di SMA Pembangunan Kota Bengkulu.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu. Sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah siswa kelas XI IS2 yang berjumlah 35 orang dan sebagai kelas kontrol adalah XI IS1 yang berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian adalah tes hasil belajar berupa soal objektif yang dianalisis dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan deskripsi dan analisis data dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sosiologi antara kelas yang menggunakan model *Role Playing* dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran ini, yaitu sebesar 18,4 untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol 16,15. Pengolahan data tes dilakukan dengan menggunakan uji t, dan diperoleh hasil $t_{\text{tab}} 2,00 < t_{\text{hit}} 2,59$, maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada soal pemahaman konsep sosiologi dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep Sosiologi kelas eksperimen adalah 12,34, sedangkan rata-rata pemahaman konsep Sosiologi kelas kontrol adalah 10,05. Setelah dianalisis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,75$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $df = 73$, sedangkan $t_{\text{tabel}} = 2,00$ karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pemahaman siswa tentang konsep sosiologi.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Kota Bengkulu.”** Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Kelancaran dari penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih pada yang terhormat Bapak Dr. H. Buchari Nurdin M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Junaidi S.Pd, M.Si selaku pembimbing II yang telah dengan tulus dan sabar membimbing dan memberikan masukan-masukan berharga mulai dari awal penyusunan skripsi sampai skripsi ini selesai. Tim penguji yang telah memberikan kritikan, saran dan arahan kepada penulis demi penyempurnaan skripsi. Bapak Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nora Susilawati S.Sos, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membantu penulis demi kelancaran penulisan skripsi. Bapak atau ibu dosen serta staf pengajar Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama mengikuti perkuliahan. Kepala Dinas Pendidikan Kota Bengkulu yang telah memberi izin tempat penelitian. Kepala sekolah, staf pengajar dan siswa-siswi SMA Pembangunan Kota Bengkulu yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang khususnya BP 06 dan Semua pihak yang ikut memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Teristimewa untuk kedua Orang tua, Ayahanda Murni Jhon, S.Ag dan Ibunda Resmi Nuzir, S.Pdi dan saudariku yang telah memberikan dukungan moril

dan materil. Semoga petunjuk, bimbingan dan motivasi yang bapak, ibu dan teman-teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Pembelajaran Sosiologi	11
2. Hasil Belajar	14
3. Pemahaman Konsep	16
4. <i>Role Playing</i>	18
B. Teori Konstruktivisme	22
C. Studi Relevan	23
D. Kerangka Berpikir	24
E. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
D. Prosedur Penelitian	31
E. Variabel dan Data Penelitian	34

F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisa Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	47
B. Uji Hipotesis	52
C. Pembahasan	52
D. Implikasi	58
BAB V PENUTUP	
A. kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol	64
2. Bahan ajar	79
3. Kisi-kisi soal	85
4. Soal uji coba.....	86
5. Kunci jawaban.....	94
6. Validitas.....	95
7. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	99
8. Kunci jawaban.....	106
9. Uji validitas instrument.....	107
10. Analisis manual validitas menggunakan <i>product moment</i>	108
11. Analisis reabilitas	110
12. Perhitungan daya beda soal.....	111
13. Analisis soal tes uji coba indeks kesukaran.....	112
14. Uji distraktor.....	113
15. Analisis nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	114
16. Analisis nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	115
17. Uji t Hipotesis <i>Pre-test</i>	116
18. Data pretest,rata-rata, varian dan standar deviasi.....	117
19. Data pretest soal konsep,rata-rata, varian dan standar deviasi.....	118
20. Uji hipotesis Pretest.....	119
21. Uji normalitas nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	120
22. Uji normalitas nilai <i>pstest</i> kelas eksperimen.....	121
23. Uji homogenitas.....	122
24. Uji hipotesis posttest.....	123
25. Data pretest,rata-rata, varian dan standar deviasi.....	124
26. Data pretest soal konsep,rata-rata, varian dan standar deviasi.....	125
27. Uji hipotesis soal konsep.....	126
28. Varians skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal mencontohkan.....	127
29. Uji hipotesis skor soal mencontohkan.....	128

30. Varians skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal merangkum.....	129
31. Uji hipotesis skor soal merangkum.....	130
32. Skenario pembelajaran kelas eksperimen.....	132
33. Skenario pembelajaran kelas kontrol.....	142
34. Nilai-nilai r product moment	150
35. Nilai kritis L untuk uji liliefors	151
36. Nilai kitik sebaran F	152
37. Nilai presentil untuk distribusi T	154
38. Wilayah luas di bawah kurva normal	155

Surat Izin Penelitian

Surat telah melakukan penelitian

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
1. Hasil ulangan harian sosiologi siswa kelas XI tahun 2011.....	4
2. Hasil ujian semester sosiologi siswa kelas XI tahun 2011.....	5
3. Rancangan penelitian.....	29
4. Populasi penelitian.....	30
5. Perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	32
6. Klasifikasi koefisien item.....	37
7. Hasil validitas yang terbuang.....	37
8. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Soal (r_{11}).....	39
9. Klasifikasi indeks kesukaran.....	40
10. Klasifikasi indeks daya beda soal.....	41
11. Hasil analisis daya beda soal yang terbuang.....	41
12. Hasil uji normalitas.....	43
13. Hasil uji homogenitas.....	44
14. Hasil pre-test nilai rata-rata, standar deviasi dan varian data.....	46
15. Nilai <i>pretest</i> rata-rata standar deviasi dan varian soal konsep.....	47
16. Nilai <i>posttest</i> rata-rata standar deviasi dan varian soal konsep.....	48
17. Item soal mencontohkan dan merangkum.....	49
18. Hasil nilai rata-rata, standar deviasi dan varian data soal memberikan contoh.....	50
19. Hasil nilai rata-rata, standar deviasi dan varian data soal membuat rangkuman.....	51
20. Hasil Uji t Tiap Komponen Indikator Pemahaman.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kesuksesan suatu bangsa apabila pendidikan suatu negara baik, maka akan menciptakan generasi yang intelektual dan membanggakan, sehingga dapat menjadikan negaranya menjadi negara yang maju dan disegani. Namun persoalan yang kini dihadapi oleh negara Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan tersebut, sehingga mampu bersaing dengan negara lain dalam kehidupan global. Kemudian menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan yang diharapkan mampu mewujudkan cita-cita bangsa.

Salah satu upaya pemerintah untuk mewujudkan cita-cita bangsa itu adalah meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan wadahnya yaitu sekolah yang biasa disebut sebagai lembaga pendidikan formal yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu hidup mandiri ditengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, tugas sekolah tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai dasar yang mendukung pembentukan dan pengembangan keperibadian siswa yang berbudi luhur serta bertanggung jawab bagi kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Peningkatan mutu pendidikan juga tentu tidak lepas dari bagaimana peranan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka pengajar harus

memberikan pemahaman yang mendalam terhadap berbagai bidang ilmu, diantaranya adalah sosiologi.

Tujuan dari pembelajaran sosiologi pada Sekolah Menengah Atas pada dasarnya memiliki dua aspek yaitu:

1. Kognitif yaitu, pengajaran sosiologi dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dasar sosiologi agar siswa mampu memahami dan menelaah secara rasional komponen-komponen dari individu, kebudayaan dan masyarakat sebagai suatu sistem.
2. Praktis dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sikap dan perilaku siswa yang rasional dan kritis dalam menghadapi kemajemukan masyarakat, kebudayaan, situasi sosial serta berbagai masalah sosial yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2003:8).

Pembelajaran sosiologi bertujuan supaya para siswa dapat memahami berbagai aspek dalam masyarakat yang meliputi realitas sosial, dinamika sosial dan keanekaragaman sosial dan budaya yang ada di tengah-tengah masyarakat. Mata pelajaran sosiologi tidak hanya bersifat hapalan tetapi dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa. Siswa bisa menerapkan atau mempraktekan teori yang dipelajari sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari atau ke tengah kehidupan masyarakat (Depdiknas 2003:11). Untuk melihat ketecapaian siswa dalam mengetahui dan memahami tujuan dari pembelajaran sosiologi dapat dilakukan salah satunya dengan mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada tanggal 30 Oktober 2010 di SMA Pembangunan Kota Bengkulu dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut hanya menggunakan model pembelajaran biasa yaitu metode ceramah yang hanya memberikan informasi kepada siswa. Proses pembelajaran diawali pada saat membuka pelajaran sosiologi guru melakukan apersepsi seperti memerintahkan ketua kelas memimpin doa, mengabsen siswa kemudian guru menanyakan beberapa pertanyaan dasar yang berkaitan dengan materi sebelumnya karena materi minggu lalu memiliki keterkaitan dengan materi yang akan diajarkan mengenai materi mobilitas sosial, dari 38 siswa hanya 3 orang yang dapat menjawab pertanyaan tersebut dan sebagian besar yang lain hanya diam.

Kegiatan inti dilanjutkan oleh guru dengan memberikan catatan mengenai materi yang akan dijelaskan oleh guru nantinya. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami materi yang akan diterangkan. Pada saat guru menjelaskan semua siswa terlihat mengikuti semua penjelasan guru dengan baik tetapi pada kenyataannya mereka hanya mendengar tetapi tidak memahami penjelasan dari guru, karena sewaktu guru bertanya mereka tidak mampu menjawabnya, seperti pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada Fakhrozi mengenai contoh dari mobilitas sosial yang ada di lingkungan sekitar, ini terjadi karena Fakhrozi tidak memahami konsep dari mobilitas yang telah dijelaskan oleh guru.

Pada akhir pembelajaran guru menanyakan apakah para siswa mengerti mengenai materi yang telah diajarkan tetapi semua siswa hanya diam. Pada saat

guru meminta para siswa untuk menjawab pertanyaan para siswa tidak mampu untuk menjelaskan jawaban pertanyaan dari guru. Seperti pertanyaan yang diberikan guru kepada Eko Pratama mengenai bentuk-bentuk mobilitas sosial, tetapi jawaban yang diberikan oleh Eko masih sama dengan buku paket yang digunakan. Setelah tanya jawab singkat tersebut pembelajaran sosiologi diakhiri tanpa meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Akibat model pembelajaran yang digunakan oleh guru sosiologi, berimbas pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu dapat dikatakan belum memuaskan, karena siswa belum menguasai materi pelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari rendahnya rata-rata nilai ujian harian siswa kelas XI IS, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Ulangan Harian Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa SMA
Pembangunan Kota Bengkulu
T. P. 2010/2011

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-rata	UH siswa	
				Tuntas	Tidak Tuntas
XI.1	38	70	47,45	42,567%	57,44%
XI.2	35	70	47,48	42,50%	57,50%
XI.3	34	70	56,34	57,56%	42,44%
XI.4	36	70	49,87	68,73	31, 27%

Sumber: Hasil ujian harian semester dua siswa kelas X. SMA Pembangunan Kota Bengkulu tahun 2010

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua kelas yang hasil ujian hariannya masih di bawah 50 % dari kriteria ketuntasan minimal yaitu kelas XI.1 dan XI.2 Kategori soal yang diberikan pada soal ujian semester ada tiga yaitu fakta, konsep, dan prinsip yang berjumlah 50 soal. Soal yang berkaitan dengan fakta berjumlah 15 soal (35%), konsep 25 soal (50%), dan prinsip 10 soal (15%), pada hasil ujian ini terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan konsep. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Ujian Semester Satu Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa SMA
Pembangunan Kota Bengkulu
2010/2011

JENIS SOAL	JUMLAH SOAL	JUMLAH MENJAWAB							
		XI S ¹		XI S ²		XI S ³		XI S ⁴	
		B	S	B	S	B	S	B	S
FAKTA	15	54,7%	45,3%	45,8%	54,2%	44,8%	55,2%	50,2%	49,8%
KONSEP	25	32,2%	67,8%	32,4%	67,6%	46,3%	53,7%	44,7%	55,3%
PRINSIP	10	61.7%	38.3%	43.30%	57.70%	42,46%	57.54%	48.56%	51.44%

Sumber : Data Diolah Berdasarkan Nilai dari Guru Bidang Studi Sosiologi Kelas XI tahun 2010

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa tingkat kesalahan dalam menjawab soal-soal yang diujikan terletak pada soal yang berkaitan dengan konsep-konsep. Hal ini terlihat pada hasil tabel di atas yang menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa tidak dapat memahami konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan ternyata permasalahan pembelajaran di SMA Pembangunan Kota Bengkulu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1) siswa kurang aktif , karena pembelajaran masih berpusat pada guru, bukan pada siswa, (2) pemahaman siswa terhadap konsep sosiologi masih rendah, yaitu masih sebatas menghafal istilah-istilah dalam buku paket sosiologi, (3) model pembelajaran yang digunakan guru di SMA Pembangunan Kota Bengkulu masih monoton hanya sebatas memberikan informasi kepada siswa tanpa menyajikan suatu fenomena yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan membuat suatu model pembelajaran yang menarik dan mampu menciptakan interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif salah satunya dapat dilakukan dengan model pembelajaran *role playing*. Dalam *role playing* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan kegiatan bertanya dan menjawab bersama teman-temannya. Jadi dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tersebut tidak mungkin terjadi. Selanjutnya dalam pembelajaran *role playing* ini baik untuk aktivitas dan kreatifitas siswa dalam memahami konsep pembelajaran karena dalam memberikan suatu kasus guru menciptakan situasi yang membawa seandainya siswa berada dalam situasi tersebut, sehingga pada akhirnya siswa mampu menetapkan sendiri tindakan apa yang akan dilakukannya.

Pada hakekatnya *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan masalah-masalah moral, sosial dan mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai model mengajar, model *role playing* juga mencoba membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan masalah sosial dengan upaya pemecahan masalah khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan: (1) identifikasi/pengenalan masalah yang berkaitan dengan materi; (2) uraian masalah, (3) pemeranan / peragaan tindakan, dan diakhiri dengan (4) diskusi dan evaluasi yang dilakukan bersama-sama sedangkan guru berperan sebagai fasilitator (http://akhmad_sudrajat.wordpress.com/2008/01/19/model-pembelajaran-2). Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan model *role playing* terhadap Hasil Belajar siswa yang berkaitan dengan konsep-konsep pada pembelajaran sosiologi pada siswa kelas XI SMA Pembangunan Kota Bengkulu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode Eksperimen, peneliti ingin mengetahui ada tidaknya sebab akibat yang ditimbulkan dari penggunaan model *role playing* pada pembelajaran sosiologi. Dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada siswa SMA Pembangunan Kota Bengkulu, yang dijadikan kelompok eksperimental adalah siswa kelas XI IS₂ sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas XI IS₁.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan guna memperoleh ruang lingkup penelitian yang tepat, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada

1. Penelitian ini dilaksanakan pada Siswa Kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2010/2011.
2. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa memahami konsep-konsep sosiologi pada materi *masyarakat multikultural*.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *role playing* dengan menggunakan pendekatan pemahaman konsep.
4. Pemahaman konsep siswa diukur melalui soal-soal dalam bentuk memberikan contoh dan merumuskan dari konsep sosiologi yang diperoleh melalui hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah bahwa masih terlihat permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sosiologi di SMA Pembangunan Kota Bengkulu yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep sosiologi karena guru masih menggunakan model konvensional sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar sosiologi. Untuk dapat mengatasi permasalahan di atas, salah satu model pembelajaran yang akan digunakan adalah model *role playing*.

Berdasarkan realita pembelajaran sosiologi di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini apakah penerapan pembelajaran dengan model *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu dalam pembelajaran sosiologi ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini, agar dapat mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa SMA Pembangunan Kota Bengkulu pada mata pelajaran sosiologi

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua antara lain:

1. Secara teoritis, menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan dunia pendidikan mengenai model pembelajaran terutama dalam pembelajaran sosiologi.
2. Secara praktis
 - a. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis mengenai model pembelajaran *role playing*
 - b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran terutama pembelajaran sosiologi, menambah wawasan serta keterampilan metode pembelajaran yang di gunakan untuk peningkatan mutu pembelajaran Sosiologi di sekolah

- c. Bagi kepala sekolah, dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran sosiologi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986: 195) dalam Sagala (2009:61) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan seseorang turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian tindakan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran tersirat adanya kegiatan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, keduanya terjalin interaksi yang saling menunjang.

Menurut ahli sosiologi lain yakni Emile Durkheim, sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari fakta-fakta sosial, yakni fakta yang mengandung cara bertindak, berpikir, berperasaan yang berada di luar individu di mana fakta-fakta, konsep dan prinsip tersebut memiliki kekuatan untuk mengendalikan individu.

Sosiologi menurut Pitirin Sorokin dalam Soekanto (2003 :19) adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (misalnya gejala ekonomi, gejala keluarga, dan gejala moral), sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala non-sosial, dan yang terakhir, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain.

Tujuan pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas pada dasarnya mencakup dua sasaran yaitu: Kognitif, pengajaran sosiologi dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dasar sosiologi agar siswa mampu memahami dan menelaah secara rasional komponen-komponen dari individu, kebudayaan dan masyarakat sebagai suatu sistem. Praktis dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan sikap dan perilaku siswa yang rasional dan kritis dalam menghadapi kemajemukan masyarakat, kebudayaan, situasi sosial serta berbagai masalah sosial yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2003:8).

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran sosiologi dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai konsep dan fakta-fakta yang terkait dengan materi pembelajaran sosiologi yang sedang berlangsung, salah satu indikator untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dapat diketahui dari hasil belajar siswa. Pada dasarnya pembelajaran sosiologi merupakan disiplin ilmu yang begitu penting peranannya, baik untuk kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Karakteristik mata pelajaran Sosiologi (Depdiknas, 2007:542) adalah sebagai berikut:

- 1) Sosiologi merupakan disiplin intelektual mengenai pengembangan pengetahuan yang sistematis dan terdalkan tentang hubungan sosial manusia pada umumnya.
- 2) Materi sosiologi mempelajari perilaku dan interaksi perilaku kelompok menelusuri asal-usul pertumbuhan serta menganalisis pengaruh kegiatan kelompok.
- 3) Tema-tema esensial dalam sosiologi dipilih dan bersumber serta merupakan kajian tentang masyarakat dan perilaku manusia dengan meneliti kelompok yang dibangunnya. Kelompok tersebut mencakup keluarga, suku bangsa, komunitas, pemerintahan, berbagai organisasi sosial, agama, politik, bisnis, dan organisasi lainnya.
- 4) Materi-materi sosiologi dikembangkan sebagai salah satu lembaga pengetahuan ilmiah, bukan lagi spekulasi dibelakang meja atau observasi impresionis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, sosiologi sebagai suatu ilmu yang mempelajari seluruh aspek-aspek sosial yang ada dalam masyarakat, oleh sebab itu peran guru sangat dituntut agar dapat menyajikan suatu proses pembelajaran yang bukan hanya sebatas pemberian informasi kepada siswa tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi-materi pembelajaran sosiologi yang berkaitan dengan konsep-konsep yang ada dalam masyarakat sehingga pembelajaran sosiologi lebih bermakna.

2. Hasil Belajar (Variabel Y)

Hasil belajar dalam pendekatan kontekstual menekankan pada proses, yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Hamalik (2009:30), hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah jadi tidak sederhana dan statis.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, penanggapan, pengorganisasian, dan dan karakterisasi nilai-nilai (Syafuruddin, 2004: 26-29). Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar,

kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis Sudjana (2009:53). Adapun pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadari. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Hasil belajar dapat dievaluasi dengan menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes menurut Sugiyono (2001:67) merupakan cara yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan yang harus dijawab maupun perintah-perintah yang harus dikerjakan sehingga diperoleh hasil pengukuran tersebut. Teknik non tes yaitu penilaian yang dilakukan dengan tanpa menguji peserta

didik, melainkan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara sistematis (*observation*), melakukan wawancara, menyebarkan angket dan meneliti dokumen-dokumen (*documentary analysis*).

3. Pemahaman Konsep

Muslimin Ibrahim (2005:9) dalam asemen berkelanjutan mengungkapkan seseorang dapat dikatakan memahami bila dia mampu membangun pengertian dari pesan pembelajaran dalam bentuk komunikasi lisan, tertulis maupun gambar. Terdapat enam kategori memahami, mulai dari yang paling tinggi sampai ke yang paling rendah:

1. Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi, klarifikasi, dan translasi.
2. Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk menemukan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan
3. Klasifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.
4. Membuat rangkuman atau abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstraksi suatu tema umum
5. Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan logis berdasarkan pada informasi yang disajikan.

6. Membandingkan, kemampuan seseorang untuk melacak keterhubungan dua ide atau konsep, melihat persamaan dan perbedaan.

Kualitas pemahaman para siswa terhadap pembelajaran sosiologi yang mengungkapkan berbagai realitas sosial dan kebudayaan yang ada dalam masyarakat dapat dilihat dari sejauh mana para siswa dapat menguasai dan memahami konsep-konsep sosiologi yang diberikan guru dengan benar, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan sikap dan perilaku yang kritis dan rasional dalam menghadapi kemajemukan masyarakat, kebudayaan masyarakat serta mampu menanggapi berbagai masalah yang ada dalam masyarakat.

Menurut Oemar Hamalik (2004:162) konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli (orang atau objek) yang memiliki ciri-ciri umum. Ia juga menjelaskan ciri-ciri konsep yaitu:

1. Konsep konjungtif: nilai-nilai yang penting dari berbagai atribut ditambahkan bersama untuk menghasilkan konsep konjungtif.
2. Konsep disjungtif: sesuatu yang dapat dirumuskan dalam sejumlah cara yang berbeda-beda. Antara atribut-atribut dan nilai-nilai dapat di substitusikan antara satu dengan yang lainnya.
3. Konsep hubungan: suatu konsep yang mempunyai hubungan-hubungan khusus antaratribut.

Dengan konsep kita mampu melihat hubungan sebab-akibat, karena salah satu karakteristik konsep berupa membedakan antara konsep satu dengan konsep lainnya (Oemar Hamalik, 2004:162).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep sangat diperlukan, karena dengan memahami konsep-konsep dan prinsip dalam sosiologi siswa dapat menentukan tindakan-tindakan apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk menyelesaikan suatu masalah.

4. *Role Playing* (Variabel X)

a. Definisi

Sagala (2009: 213) *role playing* ialah model mengajar yang pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. Model bermain peran lebih menitikberatkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Dalam *role playing* murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu, jadi dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tersebut tidak mungkin terjadi.

(<http://www.g-excess.com/id/pengertian-metode-pembelajaran-rolelaying.html>)

Model pembelajaran *role playing* dikenal juga dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Bermain peran pada prinsipnya dapat berfungsi sebagai prosedur bimbingan dan penyuluhan yang bersifat edukatif. Pada prinsipnya *role paying* 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 dengan
- 4) diskusi dan evaluasi.

b. Langkah-langkah *role playing*

Ada tujuh langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan metode bermain. Langkah-langkah ini menurut Shatel & Shaftel dalam Syah (2008, 196-198), secara ringkas sebagai berikut.

Pertama, memotivasi kelompok-kelompok siswa yakni kelompok pemegang peran atau para pemain dan kelompok penonton atau pengamat. Dalam merangsang minat belajar para siswa terhadap kegiatan bermain peran, guru perlu menawarkan

masalah yang baik. Masalah-masalah yang baik harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. masalah-masalah itu aktual
2. masalah itu berkaitan dengan kehidupan siswa
3. masalah itu merangsang rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa
4. masalah itu bersifat problematik dan memungkinkan terpakainya berbagai alternatif pemecahan.

Kedua, memilih pemeran (pemegang peranan/aktor). Pada tahap kedua ini, bersama-sama para siswa, guru mendiskusikan gambaran karakter-karakter yang akan diperankan. Seusai karakter-karakter ini disepakati, selanjutnya guru menawarkan peran-peran itu kepada siswa yang layak, seperti dalam materi kelompok sosial guru menggambarkan berbagai kelompok sosial yang akan diperankan oleh siswa bedasarkan bentuk-bentuk kelompok sosial yang ada di masyarakat.

Ketiga, mempersiapkan pengamat. Dalam melaksanakan model bermain peran diperlukan adanya pengamat yang diambil dari kalangan siswa sendiri. Pengamat ini sebaiknya terlibat dalam cerita yang dimainkan. Agar seorang pengamat merasa terlibat, ia perlu diberi penjelasan mengenai tugas-tugasnya. Tugas-tugas ini meliputi:

- 1) menilai tingkat kecocokan peran yang dimainkan dengan masalah yang sesungguhnya;
- 2) menilai tingkat keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran;

- 3) menilai tingkat penghayatan pemeran terhadap tokoh (peran yang dimainkan).

Keempat, mempersiapkan tahapan peranan. Dalam bermain peran tidak diperlukan adanya dialog-dialog khusus sebab yang dibutuhkan para siswa aktor itu adalah dorongan untuk berbicara dan bertindak secara kreatif dan spontan. Walaupun begitu, garis besar adegan yang akan dimainkan perlu disusun secara tertulis. Selanjutnya, sebagai pendukung agar suksesnya permainan lokasi tempat bermain peran seperti ruang kelas, aula, atau lapangan terbuka perlu dilengkapi dengan sarana-sarana yang dibutuhkan oleh cerita yang hendak dimainkan.

Kelima, pemeranan. Setelah semua persiapan selesai mulailah para aktor memainkan peran masing-masing secara spontan sesuai dengan garis-garis besar dan tahapan-tahapan yang telah ditentukan.

Keenam, diskusi dan evaluasi. Setelah semua peran dimainkan diskusi dan evaluasi perlu diadakan. Dalam hal ini guru bersama para aktor dan pengamat hendaknya melakukan pertukaran pikiran dalam rangka menilai bagian-bagian peran tertentu yang belum dimainkan secara sempurna.

Ketujuh, membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Tahapan terakhir ini dilaksanakan untuk mengetahui tujuan dari materi yang telah diperankan, yakni membantu para siswa memperoleh pengalaman-pengalaman baru berupa fakta-fakta dalam masyarakat yang berkaitan dengan materi pembelajaran sosiologi.

(<http://www.wordpress.com/2009/11/09/model-pembelajaran-14-role-playing/>)

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang menghadirkan konsep-konsep dari materi-materi yang dipelajari melalui peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut

Model ini bermanfaat dalam proses pembelajaran sosiologi terutama pada materi kelompok sosial dalam masyarakat multikulturalisme, karena dengan melakukan pemeranan siswa akan lebih memahami dan mengetahui berbagai fakta yang berkaitan dengan kelompok-kelompok sosial yang ada dalam masyarakat, seperti bentuk-bentuk kelompok sosial dan tujuan dari berbagai kelompok sosial.

Model ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, dan bertugas menguatkan, menjelaskan, dan memahami materi-materi dalam sosiologi dalam bentuk skenario yang diperankan. Selain itu model *role playing* juga bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar karena siswa langsung dapat memerankan konsep-konsep dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain peran dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

B. Teori Konstruktivisme

Menurut Jean piaget belajar merupakan suatu proses untuk membangun pengetahuan dan pengetahuan dan pengertian dari pengalaman pribadi. Dalam proses pembelajaran terdapat tiga proses yaitu, *asimilasi*, *akomodasi*, dan

equilibrium. Dalam proses asimilasi siswa menggunakan kemampuan kognitif yang sudah ada untuk menanggapi masalah yang dihadapinya dalam lingkungan dengan cara mengaitkan peristiwa baru dengan pengalaman lama. Proses akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi baru dalam lingkungannya dengan cara membangun pengetahuan baru dari fenomena lama. Proses *equilibrium* adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi dengan melakukan proses yang bersifat kognitif untuk memecahkan masalah pada dunia nyata dengan menggunakan alat yang tersedia dalam situasi pemecahan masalah.

Teori belajar Piaget ini sesuai dengan langkah-langkah yang digunakan dalam metode pembelajaran *role playing*, yaitu dengan adanya suatu peristiwa baru yang disajikan guru berupa suatu konsep dari suatu materi dan didukung oleh pengalaman dan fenomena lama yang telah dimiliki siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai konsep-konsep yang dipelajari melalui adegan bermain peran. Jika siswa telah mampu melakukan adegan tersebut dengan baik sesuai dengan konsep-konsep dalam sosiologi maka tujuan dari belajar menurut Piaget telah tercapai yaitu siswa mampu memahami makna dari pembelajaran sosiologi.

C. Studi Relevan

Penelitian relevan yang dilakukan sebelumnya oleh Ambar Hendyarningrum dengan judul “Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Pengenalan IPA Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah model pembelajaran bermain dengan pendekatan *role playing* lebih baik dari pada model pembelajaran demonstrasi, penelitian ini menggunakan metode eksperimen, teknik analisis data

dengan menggunakan uji t. Hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 1,933$ sedangkan besar $t_{tabel} = 1,68$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *role playing* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran melalui model demonstrasi.

Persamaan penelitian ini adalah mengkaji masalah pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan yaitu *role playing* dan metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan menggunakan uji t. Perbedaan pada penelitian ini, Ambar Hendyarningrum melihat perbedaan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran demonstrasi sedangkan penelitian yang penulis lakukan membandingkan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran konvensional

D. Kerangka Berfikir

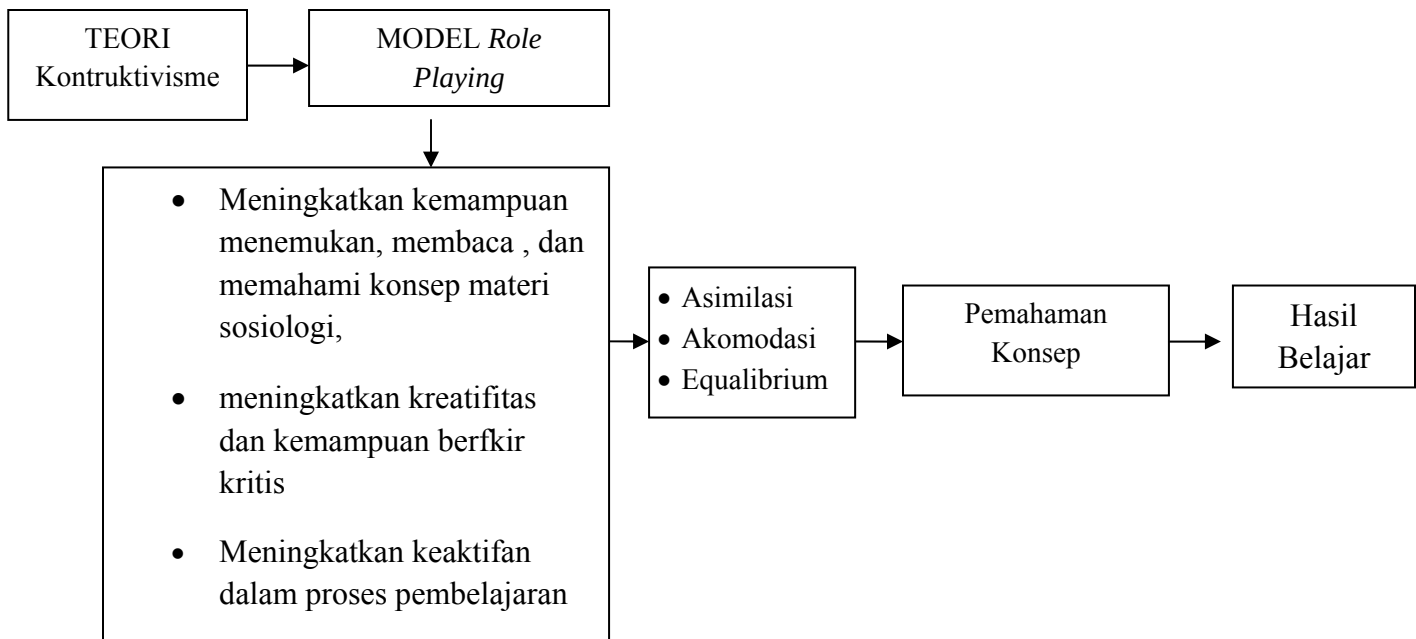
Salah satu tujuan sosiologi yaitu mengembangkan keterampilan dan pemahaman terhadap konsep-konsep sosial yang terdapat dalam masyarakat. Oleh sebab itu, guru dituntut agar dapat menciptakan suatu metode pembelajaran yang interaktif agar para siswa dapat terlibat secara langsung sehingga tingkat pemahaman siswa mengenai konsep-konsep yang terkait dengan materi pembelajaran sosiologi dapat meningkat.

Role playing sebagai salah satu model pembelajaran yang menuntut para siswanya agar dapat aktif yaitu dengan memerankan adegan-adegan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari dan sebagian siswa lainnya menjadi pengamat dalam proses pemeranan, sedangkan guru menjadi fasilitator sekaligus tim penilai,

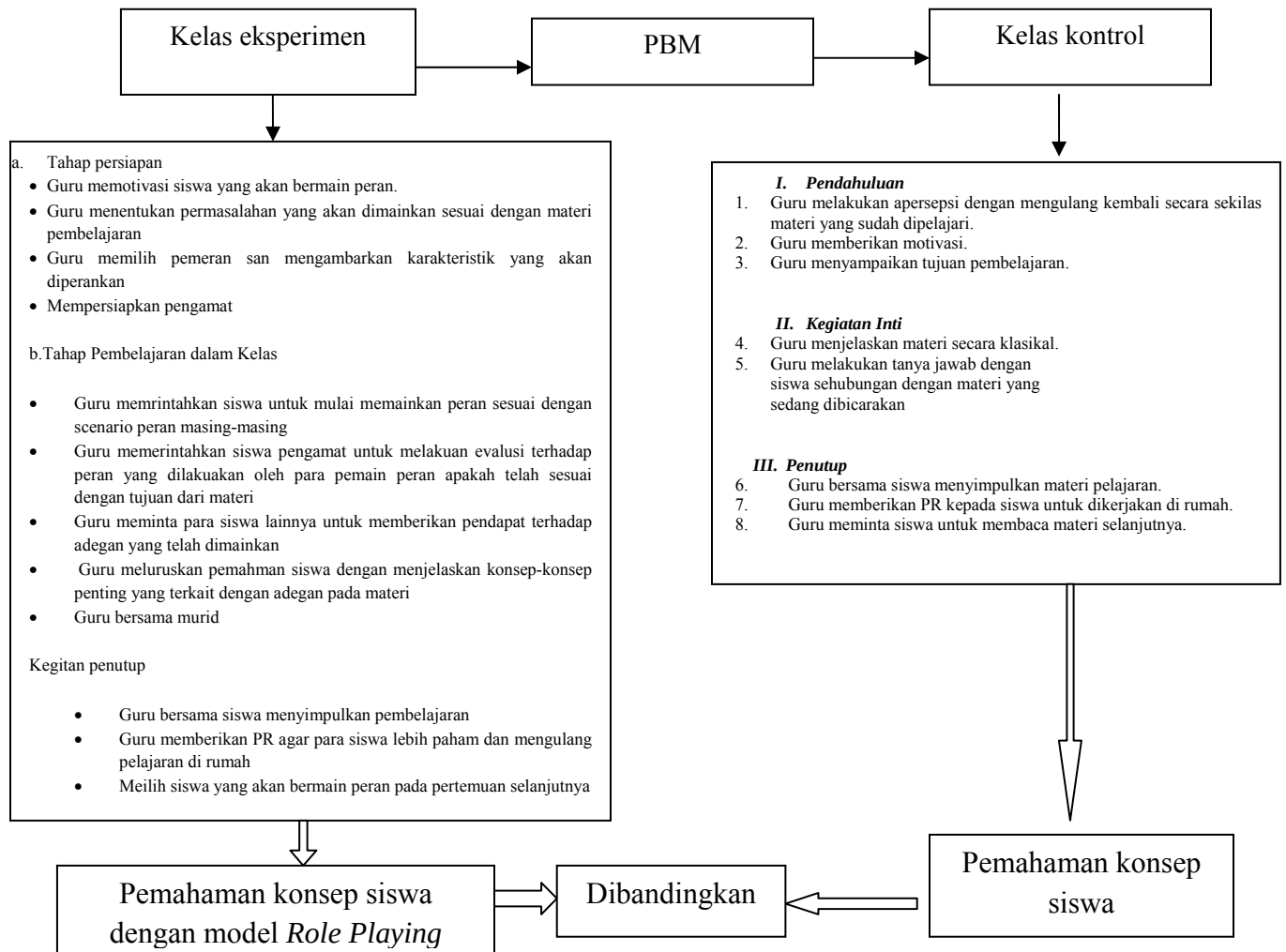
sehingga ini dapat menciptakan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lain.

Model *role playing* dapat membantu siswa untuk menemukan dan memberi contoh dari konsep-konsep sosiologi yang ada dalam masyarakat, dengan melakukan adegan-adegan dalam pembelajaran sosiologi yang sedang berlangsung, dari adegan tersebut siswa dapat secara langsung membuktikan dan memahami apakah peran-peran yang mereka lakukan sesuai dengan konsep dan fakta yang terejadi dalam masyarakat yang akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa

Berikut merupakan kerangka berfikir penelitian ini:



Skema hubungan model *Role playing* dengan pemahaman konsep



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu bahwa model pembelajaran *role playing* pada materi masyarakat multikultural, dengan kompetensi menganalisis keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep Sosiologi siswa, seperti siswa mampu memahami konsep konflik pada tema “masalah yang ditimbulkan akibat keanekaragaman masyarakat multikultural” dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* ini baik untuk aktivitas dan kreatifitas siswa dalam memahami konsep pembelajaran karena dalam memberikan suatu kasus guru menciptakan situasi yang membawa seandainya siswa berada dalam situasi tersebut, sehingga pada akhirnya siswa mampu menetapkan sendiri tindakan apa yang akan dilakukannya

Hasil pemahaman konsep sosiologi terutama dalam hal memberikan contoh dan membuat rangkuman dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*, dapat dilihat pada uji t soal menemukan konsep yaitu, $t_{hit} > t_{tab}$ ($2,75 > 2,00$). Dengan tingginya hasil pemahaman konsep siswa hal ini akan mempengaruhi hasil

belajar siswa yaitu t_{hit} pada hasil belajar siswa lebih besar dibandingkan t_{tab} ($2,59 > 2,00$) sehingga hipotesis pada penelitian ini diterima (H_1) diterima.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan beberapa saran yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, guru dan sekolah sebagai berikut :

1. Praktis
 - a. Penerapan model *role playing* dapat dijadikan alternatif yang digunakan guru dalam pembelajaran Sosiologi agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar yang berkaitan dengan materi Sosiologi dengan kehidupan sosial.
 - b. Guru harus membuat dan memilih bahan atau materi ajar yang lengkap seperti buku paket atau buku teks maupun buku penunjang pembelajaran sosiologi, sebab dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan atau sumber belajar untuk memahami apa yang dipelajari siswa.
2. Akademis, Penelitian ini terbatas pada kemampuan memberikan contoh dan merangkum konsep pada materi sosiologi mengenai masyarakat multikultural, sehingga diharapkan ada penelitian yang lebih kompleks dalam ruang lingkup yang luas dengan materi yang sesuai.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Creswell, Jhon.W. 2002. *Desain Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Alih Bahasa: Angkatan III dan IV KIK-UI dan Nu khabibah. Jakarta : Tirtayasa Raya.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sosiologi untuk SMA dan MA Kurikulum 2004*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- ,2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMA*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Hamalik, Oemar, 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- , (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ibrahim, Muslimin. 2005. *Asesmen Berkelanjutan: Konsep Dasar, Tahap Pengembangan dan Contoh*. Jakarta: University Press.
- Metode pembelajaran*. Tersedia dalam (<http://www.g-excess.com/id/pengertian-metode-pembelajaran-roleplaying.html>). [Diakses Tanggal 24 Desember 2010]
- Nasution, Agusfidar dan Zelhendri Zen. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP
- Punaji, Setyosari, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suciati & Prasetya Irawan. (2005). *Teori Belajar Dan Motivasi*. Jakarta: Universitas Terbuka